

SYLLABUS

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

VERTICAL: INGENIERÍAS	LICENCIATURA: INGENIERÍA EN ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD 3 INGENIERÍA EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
ACADEMIA: INGENIERÍA EN ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD	ASIGNATURA: MOTOR DE VIDEOJUEGOS
CLAVE DE LA MATERIA SEP/BANNER: ININ0707B	ASIGNATURA ANTECEDENTE: PROGRAMACIÓN MÓVIL
MODALIDAD: SEMESTRAL	CICLO: 7º SEMESTRE
NOMBRE DEL PROFESOR: Fernando Sandoval Leeo	CORREO ELECTRÓNICO INSTITUCIONAL: fernandosandovall@my.uvm.edu.mx

ELEMENTOS DE LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL A DESARROLLAR

Misión	Lema
Ampliamos el acceso a educación de calidad global para formar personas productivas que agregan valor a la sociedad.	Por siempre responsable de lo que se ha cultivado.

Valores	Principios
<p>Integridad en el actuar Realizar con rectitud -honestidad y transparencia- todas nuestras acciones.</p> <p>Actitud de servicio Mantener la disposición de ánimo en nuestro actuar y colaborar con los demás, con calidez, compromiso, entusiasmo y respeto.</p> <p>Calidad de ejecución Desempeñar de manera impecable y oportuna las funciones que nos corresponden a partir de criterios de excelencia.</p>	<p>Poder transformador de la educación Creemos en la educación como principio transformador y como derecho de los seres humanos a crecer y desarrollarse a través de ella.</p> <p>Calidad académica Creemos en una formación académica de nivel internacional y en nuestra capacidad de llevarla a sectores con alto potencial para aprovecharla y convertirla en factor de crecimiento personal y de movilidad social.</p> <p>El estudiante al centro</p>

Valores	Principios
<p>Responsabilidad social Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros actos ante la sociedad.</p> <p>Cumplimiento de promesas Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.</p>	<p>Creemos que el estudiante es el eje del quehacer en la UVM y que mientras más completa sea su experiencia en la Universidad, más sólidas serán sus competencias personales y profesionales a partir de las cuales participará en la mejora de su comunidad y la sociedad de México y del mundo.</p> <p>Inclusión Creemos en la pluralidad y la multiculturalidad como signos esenciales de la sociedad, por ello estamos convencidos que los criterios incluyentes enriquecen, diversifican y abren oportunidades para todos, mientras que las exclusiones empobrecen.</p> <p>Innovación Creemos en nuestra capacidad de creación, diseño e implantación de modalidades y escenarios novedosos que nos permitan desarrollarnos de manera orgánica e integrada.</p> <p>Mejora de procesos Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados.</p> <p>Efectividad Creemos en la importancia de mantener la eficiencia y la eficacia en nuestros procesos y servicios, como sello distintivo de nuestra gestión.</p>

CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, ACTITUDES Y COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO QUE SE DESARROLLAN EN ESTA ASIGNATURA

Conocimientos:

- Álgebra y matemáticas aplicadas a la ingeniería en animación digital
- Física aplicada a la animación y la simulación digital
- Principios y técnicas de animación
- Imagen y formatos digitales
- Diseño y desarrollo de entornos virtuales

Habilidades:

- Aplicar los principios de la estética y composición visual en el diseño y desarrollo de proyectos de animación
- Aplicar los fundamentos y técnicas del dibujo en la representación gráfica de diferentes elementos y objetos
- Manejar *software* de ilustración, modelado y animación 2D y 3D
- Aplicar los principios y técnicas de animación digital para dar movimiento y locomoción a diferentes cuerpos y objetos
- Manipular y editar imágenes vectoriales y rasterizadas
- Manipular el equipo de captura de movimiento y fotogrametría para el desarrollo de proyectos de animación digital

- Crear personajes 2D y 3D aplicando los principios de la estructura y esqueletos que les permitan la locomoción
- Crear componentes y escenarios como *layout* para proyectos de animación digital
- Realizar la producción y postproducción de proyectos de animación
- Planificar y desarrollar proyectos de animación digital e interactividad con base en la aplicación de metodologías creativas, de generación de ideas y herramientas de gestión
- Resolver problemas con base en la metodología de la investigación científica

Actitudes:

- Creatividad y proactividad para la resolución de problemas
- Disposición para trabajar en el diseño centrado en las personas
- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos
- Autogestión en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional
- Disposición para desempeñarse colaborativamente en cualquier equipo de trabajo
- Tolerante a la diversidad cultural e ideológica de las personas
- Disposición a trabajar bajo presión
- Ético y socialmente responsable en el ejercicio profesional
- Disposición y adaptabilidad al cambio social y tecnológico
- Emprendimiento para desarrollar diferentes proyectos y diseños
- Motivación y autogestión para desarrollar proyectos de trabajo independiente
- Sensibilidad y percepción ante el cambio en las tendencias en modelado y animación digital
- Enfoque crítico en la práctica profesional respecto al uso de tecnología de vanguardia para el desarrollo de productos innovadores y funcionales

Competencias:

- Resolver problemas complejos de ingeniería mediante su identificación, aplicando los principios de las ciencias básicas en ingeniería, con actitud crítica, analítica y enfocada a resultados.
- Emplear procesos de diseño de ingeniería mediante el análisis y síntesis de los mismos, orientados a la implementación de proyectos que cumplan necesidades específicas, con una actitud de mejora continua.
- Aplicar los principios de la usabilidad y del diseño centrado en el usuario para crear productos interactivos, animados y viables que generen una experiencia que cumpla con los objetivos del proyecto, con un sentido de cumplimiento y calidad
- Evaluar los requerimientos de construcción de imágenes y secuencias de acuerdo con los distintos dispositivos y medios de publicación para el desarrollo de proyectos de animación con realidad virtual, realidad aumentada o mixta, con el fin de integrarlos en plataformas multimedia o productos digitales, bajo un enfoque crítico y estratégico.
- Planificar y liderar proyectos de animación digital y desarrollos interactivos mediante diferentes metodologías y estrategias de gestión con el fin de resolver problemas de comunicación audiovisual, interactividad, usabilidad y recursos multimedia que permitan establecer una relación efectiva con el cliente, consumidor o usuario.

DISTRIBUCIÓN DE LAS HORAS A LA SEMANA Y TOTALES

Horas con docente		Horas de aprendizaje independiente	Total de horas a la semana	Total de horas por ciclo	Total de créditos
Presenciales	Remotas				
2	1	3.3	6.3	126	7.87

MAPA CURRICULAR

Ciclo en que se imparte	Área Curricular	Escenarios	Año de realización	Nombre del Especialista que desarrolló el <i>Syllabus</i>
Séptimo	Área Disciplinar	Centro de cómputo (avanzado) / TEAMS / Blackboard	2023	Mtro. Omar Silva Aguilar

CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	19 agp	Fin de ciclo:	18 ene
Días no laborales:	16 sep, 1 oct, 18 nov	Periodo de vacaciones:	23 dic 4 ene
Horario de clase:	19:00 a 22:00		
Fecha del primer examen parcial:	2 oct	Fecha de retroalimentación:	9 oct
Fecha del segundo examen parcial:	13 nov	Fecha de retroalimentación:	20 nov
Fecha del tercer examen parcial:	8 ene	Fecha de retroalimentación:	8 ene

MATERIALES QUE EL ESTUDIANTE REQUIERE PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES

Pizarrón
Plumones
Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular
Proyector
Calculadora
Internet
Libreta o carpeta
Bolígrafos, lápiz y borrador

Software, aplicaciones y/o Apps

- Suite ofimática: Office 365

Uso de *software* especializado (motores de videojuegos):

- [Unreal](#)
- [Unity](#)
- [Blender](#)
- [Godot](#)

Diseño de diagramas de flujo

- [Luchidchart](#)

Videojuegos con AI

- [ChatGPT](#)
- [GameMaker](#)

Centro MOCAPS

Pórtico UVM:

<https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/>

COMPETENCIA

Aplicar los fundamentos de los motores de videojuegos, procesos y tecnologías diversas para desarrollar propuestas de juegos innovadores, atractivos y con una óptima experiencia de usuario.

1er. Parcial	16.66%
2do. Parcial	16.67%
3er. Parcial	16.67%
Evaluación Final	50%

El presente *Syllabus* se define de conformidad a los siguientes Artículos del Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior de la Universidad del Valle de México vigente:

Artículo 56. Acreditarán las asignaturas los estudiantes que cubran los siguientes requisitos:

- I. Que no hayan reprobado más de una evaluación parcial
- II. El promedio de las evaluaciones parciales, y de ser el caso con la evaluación final, sea aprobatorio;
- III. En caso de que únicamente se establezca un solo reporte de evaluación, la calificación obtenida en éste debe ser con calificación aprobatoria;
- IV. Hayan cumplido por lo menos con el 80% de asistencia a clases en el curso o con el control de asistencia que refiere el artículo 48, fracción II. La asistencia bajo ninguna circunstancia deberá tomarse en cuenta como puntaje adicional para efectos de evaluación, y”

Artículo 47. en los programas L6 se debe presentar un proyecto o evaluación final según lo determine la Vicerrectoría Institucional Académica; salvo que éste haya exentado al obtener un promedio en sus evaluaciones parciales de 9.0 redondeado a una décima, conforme a lo previsto en el artículo 56 y en términos a los criterios contenidos en las disposiciones que al efecto se emitan.”

Artículo 195, Capítulo III. De la Integridad Académica:

“...los estudiantes y egresados deben actuar en forma abierta, responsable, demostrando justicia y transparencia en el trato con los demás integrantes de la comunidad universitaria.

Todas aquellas acciones u omisiones individuales o colectivas de estudiantes y egresados, dentro o fuera del Campus universitario, en los procesos síncronos o asíncronos, que atenten contra de los valores de la institución, son consideradas faltas a la Integridad Académica, por lo que en forma enunciativa más no limitativa se señalan las siguientes:

- I. Plagio total o parcial en actividades, tareas, trabajos escolares o tesis;
- II. Investigaciones, tesis, ensayos, tareas o actividades sin incluir las fuentes de consulta o referencias bibliográficas;

- III. Exposiciones sin citar la referencia bibliográfica;
- IV. Copiar del examen o exámenes de algún compañero (s), por cualquier medio;
- V. Permitir que un compañero (s) copie un examen o trabajo, tarea o actividad a través de cualquier medio;
- VI. Aceptar créditos en un trabajo, tesis, investigación, tarea o actividad en lo que no ha participado;
- VII. Pagar a terceros para que desarrollen exámenes, trabajos, tesis, investigaciones, tareas o actividades a su nombre a través de cualquier medio o plataforma de la Universidad;
- VIII. Falsificar o alterar documentos físicos o electrónicos de cualquier tipo;
- IX. Suplantación de identidad en cualquier tipo de evaluación parcial, final o en línea;
- X. Hurtar información a cualquier miembro de la comunidad universitaria;
- XI. Sobornar o intentar sobornar a cualquier docente o colaborador;
- XII. Acceder o manipular cuentas de correo o sistemas de información, sin la autorización expresa;
- XIII. El acceso o uso irresponsable de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital en las clases presenciales o en línea o en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje de la Universidad, y
- XIV. Cualquier otra acción u omisión que vaya en contra de los procesos síncronos o asíncronos que lleva a cabo la institución en la impartición de los planes y programas de estudios o educación continua

CONTENIDOS PRIMER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
1. Creación de videojuegos 1.1 Introducción al desarrollo de videojuegos 1.2 Tipología 1.3 Tecnologías para la creación de videojuegos 1.4 Principios de diseño y planeación 1.5 Flujo de producción de un videojuego	Analizar las tecnologías actuales para la creación de videojuegos con el fin de valorar su utilización en el diseño de proyectos en el rubro.	8	4	13.2	25.2

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
1		<p>Contexto de la asignatura (docente y estudiantes)</p> <p>Competencias a desarrollar en el curso</p> <p>Analizar los principales aspectos funcionales que intervienen en el desarrollo de videojuegos</p>	<p>Organización del curso y dinámica de trabajo.</p> <p>Competencias a desarrollar en el curso.</p> <p>Metodologías de aprendizaje activo</p>	<p>Comunicación y participación activa</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Centro MOCAPS</p>	<p>Responsabilidad y constancia con el trabajo a realizar a lo largo del curso</p> <p>Participativo en la solución de ejercicios colaborativos</p> <p>Honesto en la entrega de resultados</p> <p>Cuidado y atención durante la explicación del tema que se aborda en clase</p>		<p>1d Presentación del docente y estudiantes sobre plan de trabajo y expectativas del curso</p> <p>2d Contexto sobre aplicación de metodologías de aprendizaje activo:</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPROY)</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos (ABC)</p> <p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p>	<p>1t Preguntas detonadoras sobre la importancia y utilidad de considerar motores de videojuegos en el desarrollo de proyectos de animación e interactividad</p> <p>2t Revisión de reglamentos del Centro de cómputo avanzado</p>	<p>1i Foro de presentación</p> <p>2i Foro de diagnóstico</p>	
2		<p>Analizar las tecnologías actuales para la creación de videojuegos</p>	<p>Creación de videojuegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al desarrollo de videojuegos - Tipología 	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de</p>	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad</p>	<p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p>	<p>1d Docente realiza presentación digital y explica la importancia, utilidad y fundamentos de los motores o entornos para el desarrollo de videojuegos</p>	<p>1t Instalación y exploración de <i>software</i> especializado sugerido por el docente para usar a lo largo de la</p>	<p>1i Actividad 1. Análisis de caso</p>	<p>2d Tabla de análisis por equipos de diversos tipos de tecnologías de desarrollo de videojuegos (motores)</p> <p>2t Lista de cotejo de</p>

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
			- Tecnologías para la creación de videojuegos	técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos Uso de <i>software</i> especializado: • Unreal • Unity • Blender • Godot Centro MOCAPS	para cumplir con las actividades indicadas Constancia en el esfuerzo y desempeño académico Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos	Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	2d Mediación docente: Tabla de análisis por equipos de diversos tipos de tecnologías de desarrollo de videojuegos (motores): - Características - Ventajas - Desventajas 3d Docente y estudiantes analizan ejemplos de proyectos de desarrollo de videojuegos con uso de motores de videojuegos	asignatura 2t Infografía por equipos sobre tipos de videojuegos		infografía por equipos sobre tipos de videojuegos
3 y 4		Diseñar un diagrama de flujo para la creación de un videojuego	Creación de videojuegos: - Principios de diseño y planeación - Flujo de producción de un videojuego	Comunicación efectiva Análisis y síntesis Resolución de problemas Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos	Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas	1e Práctica 1. Diseño y planeación de un videojuego (semanas 3 y 4) Aprendizaje	1d Docente realiza presentación digital y explica los principios de diseño y planeación en la creación de videojuegos 2d Mediación docente: Trabajo en pares sobre propuesta de diagrama de flujo	1t Estudiantes presentan en pleno su propuesta de diagrama de flujo sobre la producción de un videojuego con uso de <i>software</i> especializado 2t Investigación previa sobre temas	1i Actividad 2. Diagrama de flujo	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 1 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 1 de 8 (practicario) en Centro de cómputo

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
				Uso de <i>software</i> especializado: <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot • Luchidchart 	Constancia en el esfuerzo y desempeño académico	Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos	Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	sobre la producción de un videojuego con uso de <i>software</i> especializado 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 1 en Centro de cómputo	relacionados con Práctica 1 en Centro de cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
2. El motor de videojuegos 2.1 Principios y fundamentos de la jugabilidad 2.2 Reglas y mecánicas de jugabilidad 2.3 Introducción al diseño de niveles 2.4 Introducción al motor de juego 2.5 Clasificación de entidades estáticas y dinámicas	Emplear entornos de desarrollo para la creación de videojuegos considerando los principios y fundamentos de la jugabilidad para el óptimo desarrollo de proyectos en el rubro.	6	3	9.9	18.9

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
2.6 Manejo de mensajes					

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
5			<p>El motor de videojuegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principios y fundamentos de la jugabilidad - Reglas y mecánicas de jugabilidad - Introducción al diseño de niveles 	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart <p>• Centro MOCAPS</p>	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos</p>	<p>1e Práctica 2.</p> <p>Diseño de niveles de videojuegos</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Colaborativo</p> <p>(AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos</p> <p>(ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas</p> <p>(ABP)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación</p> <p>(ABI)</p>	<p>1d Docente realiza presentación digital y explica los principios y fundamentos de la jugabilidad</p> <p>2d Gamificación</p> <p>Docente realiza dinámica de juego sobre aplicación de reglas y mecánicas de jugabilidad en actividad cotidiana concreta para de llevarla a un videojuego</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 2 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Docente ejemplifica caso de uso de motor de videojuego seleccionado para el diseño de niveles de juego</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 2 en en Centro de cómputo</p> <p>3t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1i Actividad 3.</p> <p>Foro de discusión</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 2 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 2 de 8 (practicario) en Centro de cómputo</p>

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
6		<p>Emplear motores de videojuegos en el desarrollo de proyectos de animación</p> <p>Elaborar proyecto integrador</p>	<p>El motor de videojuegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al motor de juego - Clasificación de entidades estáticas y dinámicas - Manejo de mensajes 	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart <ul style="list-style-type: none"> • Centro MOCAPS 	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos</p>	<p>1e Práctica 3.</p> <p>Diseño con motor de videojuego</p> <p>Aprendizaje Colaborativo</p> <p>(AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas</p> <p>(ABP)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación</p> <p>(ABI)</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos</p> <p>(ABPROY)</p>	<p>1d Docente ejemplifica, aclara dudas y orienta a los estudiantes en la solución del proyecto integrador etapa 1</p> <p>2d Mediación docente</p> <p>Trabajo en pares de propuesta de diseño de videojuego con uso de <i>software</i> especializado (motor de videojuegos)</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 3 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Mediación docente:</p> <p>Atención a dudas referentes al desarrollo del proyecto integrador</p> <p>2t Aplicación de simulación de primera evaluación parcial</p> <p>3t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 3 en Centro de cómputo</p> <p>4t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1i Actividad 4. Proyecto integrador Etapa 1</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 3 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 3 de 8 (practicario) en Centro de cómputo</p>
7	PRIMERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN									

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>Pizarrón Plumones Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador</p> <p>Software, aplicaciones y/o Apps</p> <ul style="list-style-type: none"> Suite ofimática: Office 365 <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> Unreal Unity Blender Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> Luchidchart <p>Centro MOCAPS</p> <p>Pórtico UVM: https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/</p>	<p>Benstead, Luke, Astle, Dave, Hawkins, Kevin (2011). <i>Programación de videojuegos con Open GL</i>. Cengage Learning</p> <p>Gil, A. (2007). <i>Los videojuegos</i>. Editorial UOC</p> <p>Ruelas, L. (2019). <i>Unity y C# desarrollo de videojuegos</i>. Ediciones de la U</p>	<p>Libros y archivos PDF</p> <p>Chell, J. (2014). <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>. CRC Press</p> <p>Chandler, H. M., & Chandler, R. (2016). <i>The Game Localization Handbook</i>. Jones & Bartlett Learning.</p> <p>Manrubia, A. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. <i>Historia y comunicación social</i>, 19, pp. 791-805 [Archivo PDF]. https://core.ac.uk/download/pdf/38816924.pdf</p> <p>Millington, I., & Funge, J. (2009). <i>Artificial Intelligence for Games</i>. Morgan Kaufmann</p> <p>Mula, J. (28 de marzo de 2019). <i>Tipos de tecnologías de desarrollo de videojuegos</i>. Deusto formación [Blog web]. https://www.deustoformacion.com/blog/diseño-producción-audiovisual/tipos-tecnologías-desarrollo-videojuegos</p> <p>Rogers, S. (2014). <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. Wiley</p> <p>Totten, C. (2014). <i>An Architectural Approach to Level Design</i>. CRC Press</p> <p>Videos y páginas web</p> <p>ESAT Valencia (30 de abril de 2021). <i>¿Qué hace el departamento de producción de un videojuego?</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3HSreZVQjik</p> <p>Horacio Meza (19 de mayo de 2017). <i>Curso Unreal Engine 4 Español #1 Presentación y Conceptos básicos</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=dx6DYUKGrQA&list=PLn5SJYtWkakITyGWHIP_HuPG8Wh4obutY</p> <p>Iván HITBOX (02 de julio de 2020). <i>UNITY 3D DESDE CERO - Cómo descargar bien Unity y primeros pasos</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=AVrqQIZ_BaE&list=PLO10Tvf48X2NMBaTzLf3dpEc9os_hbMCI</p> <p>Noblejas, D. (16 de diciembre de 2022). <i>Mecánica, jugabilidad, dinámica: cómo funciona la jugabilidad en los juegos</i>. LinkedIn https://www.linkedin.com/pulse/mec%C3%A1nica-jugabilidad-din%C3%A1mica-c</p>

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
		<p>%C3%B3mo funciona la en los donal sandro/?originalSubdomain=es</p> <p>S-Hope Learn (05 de marzo de 2023). <i>BLENDER con IA, esto es increíble.. 2023 Herramientas Gratis</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cpspLyAknmA</p> <p>Tokio School (04 de marzo de 2021). <i>El diagrama de flujo de un videojuego</i> [Blog web]. https://www.tokioschool.com/noticias/diagrama-flujo-videojuego/</p> <p>Tokio School (06 de junio de 2023). <i>Diseño de niveles de videojuegos: crea experiencias inmersivas y desafiantes</i> [Blog web]. https://www.tokioschool.com/noticias/diseño-niveles-videojuegos/</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL		
Práctica		
Criterios de Evaluación		Porcentaje
Evaluación continua en escenario		
● Tabla de análisis por equipos de diversos tipos de tecnologías de desarrollo de videojuegos (motores)	5%	40%
● Lista de cotejo de infografía por equipos sobre tipos de videojuegos	5%	
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 1 en Centro de cómputo	5%	
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 1 de 8 (practicario)	5%	
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 2 en Centro de cómputo	5%	
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 2 de 8 (practicario)	5%	
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 3 en Centro de cómputo	5%	
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 3 de 8 (practicario)	5%	
Examen Parcial actividades en Teams		10%
Actividades Independientes en Blackboard		50%
Calificación Parcial		100%

*Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes.

CONTENIDOS SEGUNDO PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
3. Navegación 3.1 Asignación y manejo de propiedades 3.2 Introducción a la detección de colisiones 3.3 Entidades animadas 3.4 Manejo de escenas y niveles	Emplear <i>software</i> especializado de motores de videojuegos para el desarrollo del proceso de navegación de animaciones, así como la incorporación de escenas y niveles que respondan a los requerimientos de los usuarios	6	3	9.9	18.9

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
8		Aplicar elementos de navegación y detección de colisiones en el desarrollo de videojuego	<p>Navegación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asignación y manejo de propiedades - Introducción a la detección de colisiones 	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart <p>Centro MOCAPS</p>	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos</p>	<p>1e Práctica 4.</p> <p>Navegación en videojuego</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Colaborativo</p> <p>(AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos</p> <p>(ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas</p> <p>(ABP)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación</p> <p>(ABI)</p>	<p>1d Docente modela caso de uso de aplicación de detección de colisiones en videojuego</p> <p>2d Resolución de ejercicios de manera individual sobre aplicación de elementos de colisiones en composición digital de videojuego</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 4 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Estudiantes presentan ejercicios resueltos de manera individual sobre aplicación de elementos de colisiones en composición digital de videojuego</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 4 en Centro de cómputo</p> <p>3t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1i Actividad 5.</p> <p>Ejercicio</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 4 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 4 de 8 (practicario) en Centro de cómputo</p>

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
9 y 10		Crear escenas, niveles y entidades animadas aplicadas al desarrollo de videojuego	<p>Navegación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entidades animadas - Manejo de escenas y niveles 	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart <ul style="list-style-type: none"> • Centro MOCAPS 	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos</p>	<p>1e Práctica 5.</p> <p>Entidades animadas, escenas y niveles en videojuego</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas</p> <p>(ABP)</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas</p> <p>(ABP)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación</p> <p>(ABI)</p>	<p>1d Docente modela la aplicación de escenas, niveles y entidades animadas con uso de <i>software</i> especializado en desarrollo de videojuego</p> <p>2d Resolución de ejercicios de manera individual sobre creación de escenas, niveles y entidades animadas aplicadas al desarrollo de videojuego con uso de <i>software</i> especializado</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 5 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Estudiantes presentan ejercicios resueltos de creación de escenas, niveles y entidades animadas aplicado a un videojuego con uso de <i>software</i> especializado</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 5 en Centro de cómputo</p> <p>3t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1i Actividad 6. Ejercicio</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 5 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 5 de 8 (practicario) en Centro de cómputo</p>

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
4. Detección de colisiones 4.1 Tipo de interfaz 4.2 Retroalimentación (<i>game feedback</i>) 4.3 Retroalimentación visual 4.4 Retroalimentación sonora	Aplicar los elementos de detección de colisiones y creación de retroalimentaciones con uso de <i>software</i> especializado (motor de videojuegos) para su incorporación en proyectos de animación e interactividad	6	3	9.9	18.9

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
11		Aplicar elementos de detección de colisiones y retroalimentaciones concretas en el desarrollo de videojuego	<p>Detección de colisiones:</p> <p>Tipo de interfaz</p> <p>Retroalimentación (<i>game feedback</i>)</p> <p>Retroalimentación visual</p> <p>Retroalimentación sonora</p>	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart <p>• Centro MOCAPS</p>	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos</p>	<p>1e Práctica 6.</p> <p>Aplicación de detección de colisiones y retroalimentaciones</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Colaborativo</p> <p>(AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Problemas</p> <p>(ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p>	<p>1d Docente modela ejercicio y explica la aplicación de efectos de detección de colisiones en desarrollo de videojuego con uso de <i>software</i> especializado</p> <p>2d Docente y estudiantes realizan ejercicios de retroalimentaciones (<i>game feedback</i>, visual y sonora) aplicado al desarrollo de videojuego con uso de <i>software</i> especializado</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la práctica 6 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Gamificación</p> <p>Concurso de creación de detección de colisiones y retroalimentaciones <i>game feedback</i>, visual y sonora) aplicado al desarrollo de videojuego con uso de <i>software</i> especializado</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 6 en Centro de cómputo</p>	<p>1i Actividad 7. Ejercicio</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 6 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 8 (practicario) en Centro de cómputo</p>
12		Elaborar proyecto integrador		<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de</p>	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p>	<p>Aprendizaje</p> <p>Colaborativo</p>	<p>1d Docente ejemplifica, aclara dudas y orienta a los estudiantes en la solución del proyecto integrador etapa 2</p>	<p>1t Mediación docente:</p> <p>Atención a dudas referentes al desarrollo del</p>	<p>1i Actividad 8. Proyecto integrador Etapa 2</p>	

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
				problemas Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos): <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot Diseño de diagramas de flujo <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart Centro MOCAPS	Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas Constancia en el esfuerzo y desempeño académico Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos	(AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPROY)		proyecto integrador 2t Aplicación de simulación de segunda evaluación parcial		
13			SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN							

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Pizarrón Plumones	Benstead, Luke, Astle, Dave, Hawkins, Kevin (2011). <i>Programación de videojuegos con Open GL</i> . Cengage Learning	Libros y archivos PDF

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador</p> <p>Software, aplicaciones y/o Apps</p> <ul style="list-style-type: none"> Suite ofimática: Office 365 <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> Unreal Unity Blender Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> Luchidchart <p>Centro MOCAPS</p> <p>Pórtico UVM: https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/</p>	<p>Gil, A. (2007). <i>Los videojuegos</i>. Editorial UOC</p> <p>Ruelas, L. (2019). <i>Unity y C# desarrollo de videojuegos</i>. Ediciones de la U</p>	<p>Chell, J. (2014). <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>. CRC Press</p> <p>Chandler, H. M., & Chandler, R. (2016). <i>The Game Localization Handbook</i>. Jones & Bartlett Learning.</p> <p>Millington, I., & Funge, J. (2009). <i>Artificial Intelligence for Games</i>. Morgan Kaufmann</p> <p>Rogers, S. (2014). <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. Wiley</p> <p>Totten, C. (2014). <i>An Architectural Approach to Level Design</i>. CRC Press</p> <p>Videos y páginas web</p> <p>Codigofacilito (27 de febrero de 2015). 25.- <i>Curso Unity - Colisiones entre objetos</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=5K5Fbhd1Qo8</p> <p>Contenido AP (20 de octubre de 2021). <i>Unity - Basico - Parte 1 - Destruir objetos al tocarlos o colisionar con ellos</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=EeSjAlqPsQI</p> <p>DansterDev (23 de septiembre de 2020). <i>Crea tu primer nivel en UNITY – ProBuilder</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gLB-j7eH8cl</p> <p>DonebyLaura (25 de mayo de 2023). <i>Creo mi propio juego sin saber programar: ChatGPT + Unity [Gratis]</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=JLYVawY14c</p> <p>esic (2023). <i>Diseño de niveles de videojuegos: qué es y principios básicos</i> [Página web]. https://www.esic.edu/rethink/tecnologia/disenio-niveles-videojuegos-que-es-principios-basicos-c</p> <p>Game & Tech Hero (13 de mayo de 2023). <i>Creando escenas iniciales para cada nivel</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=CJYtT08xYnQ</p> <p>Joseju (30 de abril de 2019). <i>Pequeños detalles y feedback</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=VEO7LdfvAGY</p>

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
		Karlitros Tutoriales (23 de febrero de 2018). <i>2 Navegacion, creacion y transformacion de GameObject - Curso desarrollo de videojuegos Unity</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=iWSZlh8sX4A

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL		
Práctica		
Criterios de Evaluación		Porcentaje
Evaluación continua en escenario		40%
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 4 en Centro de cómputo	5 %	
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 4 de 8 (practicario)	5 %	
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 5 en Centro de cómputo	10 %	
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 5 de 8 (practicario)	10 %	
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 6 en Centro de cómputo	5 %	
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 8 (practicario)	5 %	
Examen Parcial actividades en Teams		10%
Actividades Independientes en Blackboard		50%
Calificación Parcial		100%

*Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes.

CONTENIDOS TERCER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
5. Aplicación de la física 5.1 Introducción a la inteligencia artificial 5.2 Manejo de memoria: guardar y leer información 5.3 Uso de medios externos: video, música y otros	Aplicar elementos de la Inteligencia Artificial en motores de videojuegos con el fin de optimizar y enriquecer el desarrollo de proyectos de animación e interactividad.	14	7	23.1	44.1

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
14 y 15		Aplicar elementos de AI en proyecto de creación de videojuego	Aplicación de la física: - Introducción a la inteligencia artificial	Comunicación efectiva Análisis y síntesis Resolución de problemas Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos): • Unreal • Unity • Blender • Godot Diseño de diagramas de flujo • Luchidchart Videojuegos con AI • ChatGPT • GameMaker Centro MOCAPS	Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas Constancia en el esfuerzo y desempeño académico Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos	1e Práctica 7. Inteligencia Artificial con motores de videojuegos Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	1d Docente modela caso de uso de la AI en composición digital de videojuego con uso de <i>software</i> especializado 2d Propuesta de caso individual de uso de AI en composición digital de videojuego con uso de <i>software</i> especializado 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 7 en Centro de cómputo	1t Presentación individual en pleno de caso individual de uso de AI en composición digital de videojuego con uso de <i>software</i> especializado 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 7 en Centro de cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1i Actividad 9. Ejercicio	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 7 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 7 de 8 (practicario) en Centro de cómputo
16 y 17		Aplicar elementos de AI en proyecto de creación de videojuego	Aplicación de la física: - Manejo de memoria: guardar	Comunicación efectiva Análisis y síntesis	Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica	1e Práctica 8. Inteligencia Artificial	1d Docente realiza presentación digital y explica los elementos asociados a la AI:	1t Estudiantes presentan en pares propuesta de diseño de videojuego incorporando la AI con	1i Actividad 10. Análisis de video	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 8 en Centro de cómputo

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		<p>centrado en el uso de medios externos: video, música y otros</p> <p>Elaborar proyecto integrador</p>	<p>y leer información</p> <p>- Uso de medios externos: video, música y otros</p>	<p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart <p>Videojuegos con AI</p> <ul style="list-style-type: none"> • ChatGPT • GameMaker <p>Centro MOCAPS</p>	<p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos</p>	<p>con uso de medios externos</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Colaborativo</p> <p>(AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos</p> <p>(ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPROY)</p>	<p>- Manejo de memoria: guardar y leer información</p> <p>- Uso de medios externos: video, música y otros</p> <p>2d Mediación docente</p> <p>Trabajo en pares de propuesta de diseño de videojuego incorporando la AI con uso de <i>software</i> especializado (motor de videojuegos)</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 8 en Centro de cómputo</p>	<p>uso de <i>software</i> especializado (motor de videojuegos)</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 8 en Centro de cómputo</p> <p>3t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 8 de 8 (practicario) en Centro de cómputo</p>	
18		Elaborar proyecto		Comunicación efectiva	Tolerante en la aplicación de la	Aprendizaje	1d Docente ejemplifica, aclara	1t Mediación docente:	1i Actividad 11. Proyecto	

SE MA NA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		integrador		<p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Aplicación de técnicas y herramientas en el uso de motores de videojuegos</p> <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unreal • Unity • Blender • Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luchidchart <p>Videojuegos con AI</p> <ul style="list-style-type: none"> • ChatGPT • GameMaker <p>Centro MOCAPS</p>	<p>teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas de animación e interactividad basadas en la utilización de motores de videojuegos</p>	<p>Colaborativo</p> <p>(AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos</p> <p>(ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación</p> <p>(ABI)</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos</p> <p>(ABPROY)</p>	<p>dudas y orienta a los estudiantes en la solución del proyecto integrador etapa 3</p> <p>Atención a dudas referentes al desarrollo del proyecto integrador</p> <p>2t Aplicación de simulación de tercera evaluación parcial</p>	<p>integrador Etapa 3</p> <p>2i Actividad 12. Automatizada</p>		
19		TERCERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								
20		EVALUACIÓN FINAL								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Pizarrón Plumones	Benstead, Luke, Astle, Dave, Hawkins, Kevin (2011). <i>Programación de videojuegos con Open GL</i> . Cengage Learning	Libros y archivos PDF

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador</p> <p>Software, aplicaciones y/o Apps</p> <ul style="list-style-type: none"> Suite ofimática: Office 365 <p>Uso de <i>software</i> especializado (motores de videojuegos):</p> <ul style="list-style-type: none"> Unreal Unity Blender Godot <p>Diseño de diagramas de flujo</p> <ul style="list-style-type: none"> Luchidchart <p>Videojuegos con AI</p> <ul style="list-style-type: none"> ChatGPT GameMaker <p>Pórtico UVM: https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/</p>	<p>Gil, A. (2007). <i>Los videojuegos</i>. Editorial UOC</p> <p>Ruelas, L. (2019). <i>Unity y C# desarrollo de videojuegos</i>. Ediciones de la U</p>	<p>Chell, J. (2014). <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>. CRC Press</p> <p>Chandler, H. M., & Chandler, R. (2016). <i>The Game Localization Handbook</i>. Jones & Bartlett Learning.</p> <p>Millington, I., & Funge, J. (2009). <i>Artificial Intelligence for Games</i>. Morgan Kaufmann</p> <p>Rogers, S. (2014). <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. Wiley</p> <p>Totten, C. (2014). <i>An Architectural Approach to Level Design</i>. CRC Press</p> <p>Videos y páginas web</p> <p>Adderly Céspedes (12 de febrero de 2023) . <i>Usando ChatGPT y GameMaker para hacer video-juegos</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=leeD81jJ7uw</p> <p>Expansión (27 de agosto de 2023). <i>Inteligencia artificial: un personaje inesperado en el mundo de los videojuegos</i>. https://expansion.mx/tecnologia/2023/08/27/inteligencia-artificial-un-personaje-en-videojuegos</p> <p>González, M. (s.f.). <i>Cómo se aplica la Inteligencia Artificial en los videojuegos</i>. Instituto de Ingeniería del Conocimiento [Blog web]. https://www.iic.uam.es/noticias/como-aplica-inteligencia-artificial-en-videojuegos/</p> <p>Mixtado(18 de mayo de 2023). <i>Crea videojuegos con IA en Unity con Chat GPTy Eleven labs – unity</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3RSf0bHEWC8</p> <p>Vida Digittal- Jorge Holguin (12 de octubre de 2023). <i>La inteligencia artificial en los videojuegos</i> [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QMjB5tuYyrU</p>

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN TERCER PARCIAL		
Práctica		
Criterios de Evaluación	Porcentaje	
Evaluación continua en escenario	40%	
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 7 en Centro de cómputo		10%
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 7 de 8 (practicario) en Centro de cómputo		10%
● Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 8 en Centro de cómputo		10%
● Portafolio de evidencias con reporte de práctica 8 de 8 (practicario) en Centro de cómputo	10%	
Examen Parcial actividades en Teams	10%	
Actividades Independientes en Blackboard	50%	
Calificación Parcial	100%	

**Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes.*

INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL

INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL	
Evaluación	Porcentaje
Primer Parcial	16.66%
Segundo Parcial	16.67%
Tercer Parcial	16.67%
Evaluación final	50%
Calificación Final	100%

REGLAMENTO

REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIANTES DEL TIPO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

Artículo 1. El presente Reglamento se emite en términos de lo dispuesto por el Estatuto General de la Universidad del Valle de México y tiene por objeto establecer las relaciones de esta casa de estudios con sus aspirantes, estudiantes, egresados, del tipo superior en todos sus niveles y modalidades en lo que concierne a la admisión, ingreso, reingreso, permanencia, becas, quejas, movilidad nacional e internacional, expedición de documentación académica, evaluación de los aprendizajes, derechos, obligaciones, sanciones, servicio social, su egreso y titulación.

[Nuestros estatutos | UVM Universidad del Valle de México.](#)

