GUIA MODELO DE LA ASIGNATURA

Nombre	DISEÑO DE JUEGOS
Sigla	AD0630
Prerequisitos	
Departamento	DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
Horas con docente	4
Horas independientes	2
Créditos	6

Perfil docente

Con estudios en	Diseño digital interactivo, Desarrollo de videojuegos, Multimedia
Grado académico	Maestría
Tiempo de experiencia	De 1 a 3 años

Fines de aprendizaje

Diseña y proyecta sobre la creación de juegos centrados en el usuario para generar aplicaciones lúdicas o educativas relacionadas, mediante el uso de las técnicas y teorías más recientes de la industria tomando en cuenta el impacto ético del producto.

Evidencia representativa de desempeño:

Documento de diseño de juego y prototipado de juego

Encuadre

El desarrollo de la asignatura deberá cumplir con las disposiciones vigentes, definidas en el Reglamento de Estudiantes de Licenciatura y considerar las orientaciones expresadas en la comunicación oficial "Orientaciones para la promoción del ambiente universitario"

Competencia generica

Competencia	Elemento
Creatividad, Innovación y Emprendimiento	Identificación de oportunidades
Creatividad, Innovación y Emprendimiento	Desarrollo de propuestas para la creación de valor.
Compromiso Humanista	Valoración de la dignidad de la persona
Compromiso Humanista	Promoción de la justicia social y compromiso cívico

Primer parcial

Temas y subtemas

1. El proceso de diseño de juego.
   - 1.1 Introducción.
   - 1.2 Teoría de la diversión.
   - 1.3 Componentes y proceso del diseño de juegos.
2. Diseño de videojuegos.
   - 2.1 Documento de diseño de juego.
   - 2.2 Diseño de niveles.
   - 2.3 Diseño de personajes.
   - 2.4 Narrativa del juego.
   - 2.5 Habilidades, ximés y dificultad absoluta.
   - 2.6 Sistema de recompensas en juegos lúdicos.

Actividades de aprendizaje con docente dentro de la institución

Actividad	Observación
Exposición del profesor	
Revisión de casos	
Grupo de discusión	
Prácticas supervisadas	Prácticas con computadora

Actividades de aprendizaje con docente fuera de la institución

Actividad	Observación

Actividades de aprendizaje de manera independiente

Actividad	Observación
Resolución de casos	
Preparación de exposiciones	
Realización de productos u objetos	

Criterios del primer registro de evaluación

Actividad	Observación
Examen.	
Tareas.	
Avance(s) del proyecto	Documento de Concepto de juego

Segundo parcial

Temas y subtemas

1. Documentación.
   - 1.1 Tipos de documentación.
   - 1.2 Etapas de documentación.
2. Teoría de juego.
3. Juegos serios.
   - 3.1 Edutainment.
   - 3.2 Ludificación.
   - 3.3 Sistemas de recompensa en aplicaciones ludificadas.

Actividades de aprendizaje con docente dentro de la institución

Actividad	Observación
Prácticas supervisadas	Prácticas con computadora
Grupo de discusión	
Revisión de casos	
Exposición del profesor	

Actividades de aprendizaje con docente fuera de la institución

Actividad	Observación

Actividades de aprendizaje de manera independiente

Actividad	Observación
Resolución de casos	
Preparación de exposiciones	
Realización de productos u objetos	

Criterios del segundo registro de evaluación

Actividad	Observación
Examen.	
Avance(s) del proyecto	Avance del Documento de Diseño de Juego
Realización de prácticas	Prácticas de diseño y prototipos

Tercer parcial

Temas y subtemas

1. Prototipo y pitching.
   - 1.1 Elaboración de prototipo.
   - 1.2 Pruebas del juego.
   - 1.3 Proceso, greenlight, publishers, desarrolladores.
2. Modelo de negocio.
   - 2.1 Tipos de modelo de negocio.
   - 2.2 Relación entre modelo de negocio y diseño de juego.

Actividades de aprendizaje con docente dentro de la institución

Actividad	Observación
Prácticas supervisadas	Prácticas con computadora
Grupo de discusión	
Revisión de casos	
Exposición del profesor	

Actividades de aprendizaje con docente fuera de la institución

Actividad	Observación

Actividades de aprendizaje de manera independiente

Actividad	Observación
Resolución de casos	
Preparación de exposiciones	
Realización de productos u objetos	

Evidencias de tercer parcial:

Evidencia	Observación
Investigación documental	Juegos serios
Exposiciónjeq	Pitch meeting
Proyecto final	GDD y Prototipo probado

Registro de la evaluación global:

Actividad	Valor	Observación
Proyecto final	40 %	
Primer parcial	30 %	
Segundo parcial	30 %	
	100 %	

Recursos para el aprendizaje:

LIBRO

TITULO	Rules of play: game design fundamentals
NOMBRE DEL AUTOR	Eric
APELLIDO DEL AUTOR	Zimmerman
EDITORIAL	MIT Press
NUMERO EDICIÓN	1a.
AÑO Y CIUDAD DE PUBLICACIÓN	2004, USA
IDENTIFICADOR EN BIBLIOTECA	QA 76.76 O672 S354
TITULO	Games, design and play
NOMBRE DEL AUTOR	Colleen
APELLIDO DEL AUTOR	Macklin
EDITORIAL	Addison-Wesley
NUMERO EDICIÓN	1a.
AÑO Y CIUDAD DE PUBLICACIÓN	2016, USA
IDENTIFICADOR EN BIBLIOTECA	GV1469.3 M324 2016
TITULO	Preproduction blueprint: how to plan game environments and level designs
NOMBRE DEL AUTOR	Alex
APELLIDO DEL AUTOR	Galuzin
EDITORIAL	Create Space
NUMERO EDICIÓN	2a.
AÑO Y CIUDAD DE PUBLICACIÓN	2016, USA
IDENTIFICADOR EN BIBLIOTECA	QA76.76 O672 G258 2016

Recursos Instrumentales o técnicos:

Herramientas de SW de prototipo y motor de juegos.

Recursos Tecnológicos:

Se cuenta con un espacio virtual de apoyo que es de carácter opcional a las clases presenciales, en un sistema de Gestión de aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés), para facilitar la comunicación, el seguimiento y la evaluación, posibilitando el desarrollo de proyectos colaborativos.