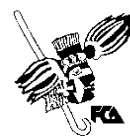




UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 INFORMÁTICA
 Programa de la asignatura



Desarrollo de Simulación y Videojuegos

Clave:	Semestre: 7° - 8°	Área de Desarrollo Temprano: Entorno de Programación		No. Créditos: 8
Carácter: Optativa de Elección Profesionalizante		Horas		Horas al semestre
Tipo: Teórica		Teóricas	Prácticas:	64
		4	0	
Modalidad: Curso		Duración del programa: Semestral		

Seriación: Si () No (X) Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura con seriación antecedente: Ninguna

Asignatura con seriación subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Al final del curso, el alumno con apoyo de las matemáticas, desarrollará videojuegos conociendo su ciclo de vida desde el concepto inicial hasta el videojuego en su versión final para la toma de decisiones.

Índice Temático

Unidad	Temas	Horas Teóricas:	Horas Prácticas:
I.	Fundamentos matemáticos	8	0
II.	Conceptos en videojuegos	6	0
III.	Tecnologías para videojuegos	6	0
IV.	Mecánica de juegos	12	0
V.	Software para videojuegos	8	0
VI.	Planificación	8	0
VII.	Programación	6	0
VIII.	Modelado y animación 3D	6	0
IX.	Mantenimiento	4	0
Total de horas:		64	0
Suma total de horas:		64	

Bibliografía básica

1. ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) Resultados Anuales 2004. Sector Videjuegos. 2005.
2. ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Los Videjuegos en los hogares españoles. 2004.
3. ESNAOLA HORACEK GRACIELA. La construcción de la identidad a través de los videjuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela. (Tesis doctoral) Universidad de Valencia. 2004.
4. GARCÍA GUARDIA, María Luisa. Videjuegos de género, el papel de la mujer en las nuevas tecnologías: análisis de Sims 2, 2004.
5. Grupo F9. Acceder a la cultura informática a través de los videjuegos. 2001
6. GROS SALVAT, Begoña. La dimensión socioeducativa de los videjuegos. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. 2000.
7. ESPINOSA BRILLA, Dina. La tolerancia en los videjuegos: una lectura con mapas axiológicos. (Tesis doctoral) Universidad de Alicante. 2000.
8. LAFRANCE, Jean Paul. (Traducción de PAELINK, Roselyn Paelink) La epidemia de los videjuegos. Epopeya de una industria. Telos, 1995.

Bibliografía complementaria

1. LICONA VEGA, Ana Lilian y CARVALHO LEVY, Denize Piccolotto. Algunas reflexiones sobre los videjuegos. 1999, 215 pp.
2. REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco Ignacio. El poder educativo de los juegos on-line y de los videjuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. Theoria. 2004, 128 pp.
3. SCHOLAND, Michael. (Traducción de CÁMARA, Lidia) Localización de videjuegos. 2002, 213 pp.
4. SELDEÑO VALDELLÓS, Ana María. La componente visual del videjuego como herramienta educativa. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. 2002, 124 pp.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:	
Exposición audiovisual	(X)	Exámenes parciales	(X)
Exposición oral	(X)	Exámenes finales	(X)
Ejercicios dentro de la clase	(X)	Trabajos y tareas fuera de aula	(X)
Seminarios	()	Participación en clase	(X)
Lecturas obligatorias	(X)	Asistencia a prácticas	()
Trabajos de investigación	(X)	Otras	()
Prácticas de taller o laboratorio	()		
Prácticas de campo	()		
Otras	()		

Perfil profesiográfico:

Estudios requeridos:

Licenciatura en informática o carrera afín, preferentemente con estudios de posgrado.

Experiencia profesional deseable:

Experiencia mínima de 2 años en empresas relacionadas con el área o su equivalente.

Tener experiencia docente mínima de 2 años.