Centro Universitario de Tonalá

PROGRAMA DE ESTUDIOS					
Nombre de la unidad de aprendizaje					
Juegos Múltiples Usuarios en Redes Sociales					
Modalidad:					
Presencial					
Departamento:					
Departamento de Ciencias de la Información y Desarrollos Tecnológicos					
Academia					
Academia de Computación Aplicada					
Área de Formación					
Área de Formación Especializante Obligatoria					
Clave de la materia:	**Nivel:**	**Prerrequisitos**	**Co-requisitos**	**Tipo de asignatura**	**Tipo de curso:**
I4900	Licenciatura				C= curso
Hrs. /semestre	**Horas semana**	**Horas de teoría:**	**Horas de práctica:**	**Total de horas:**	**Valor de créditos:**
	4	**60**	**20**	**80**	**8**

Objetivo de la asignatura
El alumno deberá de conocer a profundidad Qué es la arquitectura de información y su importancia para una buena experiencia, cómo documentar una arquitectura de información, cómo evaluar e identificar una buena estructura de contenidos a través de la investigación.
Aportación de la asignatura al perfil de egreso
Este es un curso de formación especializarte selectiva lo que lo hace básica en la orientación en animación y videojuegos, siendo esta importante en su currículo, es primordial para la creación de propiedad intelectual principalmente mediante el desarrollo de videojuegos para las redes sociales
Campo de aplicación profesional
Tiene el objetivo de capacitar al alumno en el desarrollo de juegos competitivos en los que puedan participar una gran cantidad de personas utilizando las redes sociales como la plataforma más usada para ello
Perfil deseable del docente para impartir la asignatura
El profesor debe tener experiencia en la enseñanza de videojuegos de múltiples géneros, además de contar con habilidades de enseñanza basados en competencias

UNIDAD 1

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en

Historia de los Juegos	
OBJETIVO	
CONTENIDO	
1.1	La Evolución de los Juegos
1.2	Los Juegos de Mesa
1.3	Los Juegos del Siglo XXI
Referencias a fuentes de información	
P. Attia, "The full history of board games – the startup," in Medium Corporation, Medium, 2016. [Online]. Available: https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89#.bu47ob28m. Accessed: Dec. 2, 2016.	
Referencias a fuentes de información complementarias	
R. Smith, "The long history of gaming in military training," Simulation Gaming, vol. 41, no. 1, pp. 6–19, Apr. 2009. [Online]. Available: http://sag.sagepub.com/content/41/1/6#cited-by. Accessed: Dec. 2, 2016.	

UNIDAD 2	
Historia de los Videojuegos	
OBJETIVO	
CONTENIDO	
2.1	Origen de los Videojuegos
2.2	La Evolución de las Consolas
2.3	Los Videojuegos y su Impacto en las Nuevas Generaciones
Referencias a fuentes de información	
R. Chikhani, "The history of gaming: An evolving community," in Techcrunsh, TechCrunch, 2015. [Online]. Available: https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/. Accessed: Dec. 2, 2016.	
Referencias a fuentes de información complementarias	
Sponge UK. (2014). A practical guide to gamification in elearning. 13 de Noviembre del 2016, de TrainingZone Sitio web: http://www.trainingzone.co.uk/community/blogs/sponge-uk/a-practical-guide-to-gamification-in-elearning. Accessed: Dec. 2, 2016.	

UNIDAD 3	
Los Videojuegos como Método de Aprendizaje	
OBJETIVO	
CONTENIDO	
3.1	Cualidades de los Videojuegos Dentro de la Educación
3.2	Habilidades Aprendidas por Medio de los Videojuegos
3.3	Serius Gaming
Referencias a fuentes de información	
Christopher Pappas. (2015). How Gamification Reshapes Learning. 17 de Noviembre del 2016, de	

The eLearning Industry's Network Sitio web: https://elearningindustry.com/how-gamification-reshapes-learning#cover. Accessed: Dec. 2, 2016.

Referencias a fuentes de información complementarias

Rick Raymer. (2011). Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning . 15 de Noviembre del 2016, de The Association for Computing Machinery, Inc. Sitio web: http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2031772. Accessed: Dec. 2, 2016.

UNIDAD 4

Los Diferentes Géneros que Existen

OBJETIVO

CONTENIDO

4.1	El Mercado y Su Consumo
4.2	Géneros más Comunes
4.3	Géneros con Mayor Éxito
4.4	Las Redes Sociales y su Influencia en la Gente

Referencias a fuentes de información

Alves Fábio Pereira (2014). Guidelines for the gamification in mobile social networks. 24 de Noviembre del 2016. Springer International Publishing, Página: 559-570, DOI: 10.1007/978-3-319-07632-4_53, Available: http://gs3sr3zm5k.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info%3Aofi%2Fenc%3AUTF-8&rfr_id=info%3Asid%2Fsummon.serialssolutions.com&rft_val_fmt=info%3Aofi%2Ffmt%3Akev%3Amtx%3Abook&rft.genre=proceeding&rft.title=Lecture+Notes+in+Computer+Science+%28including+subseries+Lecture+Notes+in+Artificial+Intelligence+and+Lecture+Notes+in+Bioinformatics%29&rft.atitle=Guidelines+for+the+gamification+in+mobile+social+networks&rft.au=Alves%2C+F%C3%A1bio+Pereira&rft.au=Maciel%2C+Cristiano&rft.au=Anacleto%2C+J%C3%BAnia+Coutinho&rft.date=2014-01-01&rft.isbn=9783319076317&rft.issn=0302-9743&rft.eissn=1611-3349&rft.volume=8531&rft.spage=559&rft.epage=570&rft_id=info:doi/10.1007%2F978-3-319-07632-4_53&rft.externalDBID=n%2Fa&rft.externalDocID=373192561&paramdict=es-ES. Accessed: Dec. 2, 2016.

Referencias a fuentes de información complementarias

S. Digest, "A brief history of Facebook gaming: the social network has fuelled a boom in browser-based gaming.," in Academic OneFile, 2011. [Online]. Available: http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=AONE&u=pu&id=GALE|A267520607&v=2.1&it=r&sid=summonhttp://go.galegroup.com/ps/i.do?p=AONE&u=pu&id=GALE|A267520607&v=2.1&it=r&sid=summonhttp://go.galegroup.com/ps/i.do?p=AONE&u=pu&id=GALE|A267520607&v=2.1&it=r&sid=summon&authCount=1#http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=AONE&u=pu&id=GALE|A267520607&v=2.1&it=r&sid=summon&authCount=1#. Accessed: Dec. 2, 2016.

UNIDAD 5

Como Planear un Videojuego

OBJETIVO

CONTENIDO

5.1	Desarrollo de un Videojuego

5.2	Audiencias Meta
5.3	Dispositivos y sus Capacidades
5.4	Flujo de Trabajo en una Empresa de Desarrollo de Videojuegos
5.5	Monetización
5.6	Desarrolladores Indie
Referencias a fuentes de información	
RENEE DUNLOP (2014). Production Pipeline. Fundamentals for Film and Games. ISBN: 978-0-415-81229-0	
Referencias a fuentes de información complementarias	
GAME DEVELOPER TIPS. http://gamedevelopertips.com/game-development-pipeline/	

UNIDAD 6	
Implementación de un Videojuego	
OBJETIVO	
CONTENIDO	
6.1	Unity como un Motor Gráfico para el Desarrollo de Videojuegos
6.2	Desarrollo y Solución de Problemas
6.3	Implementación de Proyectos Prácticos
Referencias a fuentes de información	
Tutoriales de Unity - https://unity3d.com/es/learn/tutorials	
Referencias a fuentes de información complementarias	
Documentación de Unity - docs.unity3d.com/Manual/index.html	

Actividades de aprendizaje
Material y ambiente del aprendizaje
VOLODYMYR GERASIMOV (2015). Building Levels in Unity. ISBN 978-1-78528-284-3 ALAN THORN (2015). Mastering Unity Scripting. ISBN 978-1-78439-065-5

Evaluación del aprendizaje	
Criterio de evaluación	**Porcentaje**
La evaluación se llevará a cabo a través de la rúbrica a continuación del proyecto integral de compilación: Practicas: 40%	

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en

Tareas 20% Proyecto Final 40%	

Participantes en la elaboración del programa		
Código	**Nombre completo**	**Fecha de elaboración del programa**
2956540	Mtro. Salvador Castellanos Pacheco	30/may/2017
2944934	Dr. César Alejandro García García	

Aprobó y revisó la academia de:	Fecha de aprobación	Fecha de próxima revisión
Computación aplicada	08/dic/2017	01/jun/2018