

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**



**Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**

**Plan de Estudios  
de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación**

**Diseño y producción de videojuegos**

<b>Clave</b>	<b>Semestre</b> 06, 07, 08	<b>Créditos</b> 08	<b>Campo de conocimiento</b>		
			_____		
			<b>Etapa</b>		Profundización
<b>Modalidad</b>	<b>Curso (X) Taller ( ) Lab ( )</b> <b>Sem ( )</b>	<b>Tipo</b>	<b>T (X)</b>	<b>P ( )</b>	<b>T/P ( )</b>
<b>Carácter</b>	<b>Obligatorio ( ) Optativo (X)</b> <b>Obligatorio E ( ) Optativo E ( )</b>	<b>Horas</b>			
		<b>Semana</b>	<b>Semestre</b>		
		<b>Teóricas 4</b>	<b>Teóricas 64</b>		
		<b>Prácticas 0</b>	<b>Prácticas 0</b>		
		<b>Total 4</b>	<b>Total 64</b>		
<b>Seriación</b>					
<b>Ninguna ( X )</b>					
<b>Obligatoria ( )</b>					
<b>Asignatura antecedente</b>					
<b>Asignatura subsecuente</b>					
<b>Indicativa ( )</b>					
<b>Asignatura antecedente</b>					
<b>Asignatura subsecuente</b>					

<b>Objetivo general:</b> El alumno entenderá al videojuego como un producto cultural.			
<b>Objetivos específicos:</b> Que el alumno comprenda los diferentes enfoques disciplinarios que intervienen para su análisis y desarrollo; analice los elementos que intervienen en el diseño de un videojuego; y elabore la documentación.			
<b>Índice temático</b>			
	Temas	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Historia del videojuego.	8	0
2	El videojuego como objeto de estudio	8	0
3	Antropología y videojuego.	8	0
4	Imaginario y videojuegos.	8	0
5	Las reglas y el videojuego.	8	0
6	Psicología del videojuego	8	0
7	Documentación del diseño de juegos	8	0
8	Motores de videojuegos	8	0
	<b>Total</b>	64	0
	<b>Suma total de horas</b>	64	
<b>Contenido Temático</b>			
Temas	Subtemas		
1.	Historia del videojuego. 1.1. Orígenes del videojuego. 1.2. Videojuegos de la década de 1980. 1.3. Videojuegos de la década de 1990 1.4. Videojuegos del siglo XXI.		
2.	El videojuego como objeto de estudio 2.1. Estado del arte de teorías del videojuego. 2.2. Los videojuegos como fenómeno cultural 2.3. El videojuego como fenómeno multidisciplinario		
3.	Antropología y videojuego. 3.1. El juego como práctica social. 3.2. El juego y el ritual. 3.3. El juego y el aprendizaje.		
4.	Imaginario y videojuegos. 4.1. La simulación. 4.2. La representación y el juego. 4.3. La narratología y el juego.		
5.	Las reglas y el videojuego. 5.1. El terreno del juego. 5.2. El tiempo del juego. 5.3. Las reglas.		

	5.4. Sistemas de juego.	
<b>6.</b>	Psicología del videojuego 6.1. Motivación y videojuegos 6.2. Ludopatías 6.3. Gamification	
<b>7.</b>	Documentación del diseño de juegos 7.1. Documentación de videojuegos. 7.2. Mecánicas de juego. 7.3. Interfaces 7.4. Diseño de niveles. 7.5. Trama 7.6. Gráficos 7.7. Música y efectos 7.8. Tecnología.	
<b>8.</b>	Motores de videojuegos. 8.1. Introducción a motores de videojuegos. 8.2. Diferentes motores de videojuegos. 8.3. El diseño de videojuegos y la programación. 8.4. Propuesta de diseño de videojuegos.	
<b>Estrategias didácticas</b>		<b>Evaluación del aprendizaje</b>
Exposición	( X )	Exámenes parciales ( X )
Trabajo en equipo	( X )	Examen final ( X )
Lecturas	( X )	Trabajo y tareas ( X )
Trabajo de investigación	( X )	Presentación de Temas ( X )
Prácticas (taller o laboratorio)	( )	Participación en clase ( X )
Prácticas de campo	( )	Asistencia ( X )
Aprendizaje por proyectos	( X )	Rúbricas ( )
Aprendizaje basado en problemas	( X )	Portafolios ( X )
Casos de enseñanza	( )	Listas de cotejo ( )
Otras (especificar)	( )	Otras (especificar) ( )
<b>Perfil profesiográfico</b>		
Titulo o grado	Licenciatura en Ciencias de la Comunicación y disciplinas afines.	
Experiencia docente	Experiencia docente de dos años en Ciencias de la Comunicación.	
Otra característica		
<b>Bibliografía básica:</b>		

## **Tema 1**

**BURHNAM, Van.** *Supercade: a visual history of the videogame age, 1971-1984.* Cambridge, Massachusetts Institute of Technology, 2001.

Demaría, Rusel. **High Score: La historia ilustrada de los videojuegos.** España, Mc Graw Hill, 2003.

Kent, Steven L. **The ultimate story of videogames.** New York, Three river press. 2010.

## **Tema 2**

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies. Games in culture.** Londres, Sage, 2008.

WOLF, Mark P. **Video Game Theory Reader.** New York, Routledge Press, 2003.

## Tema 3

DUVIGNAUD, Jean. **El juego del juego.** Colombia, FCE, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** España, Alianza - Emece, 2000.

LEVIS, Diego. **Los videojuegos, un fenómeno de masas.** Barcelona, Paidós, 1997.

## **Tema 4**

DURAND, Gilbert. **Lo imaginario.** Barcelona, Del Bronce, 2000.

POOLE, Steven. **Trigger Happy: The Inner Life of Videogames.** USA, Arcade Publishing, 2004.

## Tema 5

Juul, Jesper. **Half Real. Videogames between real rules and fictional worlds.** Cambridge, MIT Press, 2005.

King, Lucien. **Game on: the history and culture of videogames.** Londres, Laurence King, 2002.

Saltzman, Marc. **Cómo diseñar videojuegos, los secretos de los expertos.** España, Ed. Norma, 2001

Tema 6

Gee, James Paul. **What videogames have to teach us about learning and literacy.** Pallgrave Mcmillan trade, 2007.

McGonigal, Jane. **¿por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar al mundo?.** Buenos Aires, SigloXXI, 2013.

Tema 7

BaTemasn, Chris. **Beyond game design.** Boston, Cengage Learning, 2009.

Hiwiller, Zack. **Práctical tools for game design students.** CSIPP, 2011.

Schell Jesse. **The art of game design. A book of lenses.** New York, CR Press, 2014.

Tema 8

Engelfeld-Nielsen, Simon. **Understanding videogames The essential introduction.** Routledge, 2013.

Thorn, Alan. **Practical game development with Unity and Blender.** Cengage Learning, 2014.

**Bibliografía complementaria:**

Henson Creighton, Ryan. **Unity 4x Game development by example. Begginers guide.** Packt publishing, 2013.

Burke, Brian. **Gamify. How gamification motivates people to do extraordinary things.** Bibliomotion, 2014.

HERTZ, J. C. **Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarterns, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds.** USA, Little Brown, 1997.

WOLF, Mark P. **Video Game Theory Reader 2.** New York, Routledge Press, 2008.