



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO  
FACULTAD DE CONTADURÍA Y CIENCIAS ADMINISTRATIVAS  
PLAN DE ESTUDIO DE LA LIC. EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA  
Programa de la Asignatura



DESARROLLO DE SIMULACIONES DE VIDEOJUEGOS

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 8	<b>Área o campo de conocimiento:</b> Informática		<b>No. Créditos:</b> 4	
<b>Carácter: Obligatorio</b>		<b>Horas</b>		<b>Horas por semana</b>	<b>Horas al semestre</b>
<b>Tipo: Teórico - Práctico</b>		<b>Teoría:</b>	<b>Práctica:</b>	4	64
		16 hrs	48 hrs		
<b>Modalidad: Curso</b>		<b>Duración del programa: Semestral</b>			
<b>Fecha de última revisión:</b>		1 de junio 2021			

<b>Seriación: Si ( ) No ( X ) Obligatoria ( ) Indicativa ( X )</b>  Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
<b>Fundamentación:</b>  La importancia que proporciona esta asignatura al estudiante, es el ofrecer los conocimientos teórico-práctico sobre el ciclo de vida de los videojuegos apoyándose en alguna técnica o método para lograr un aporte creativo, utilizando las técnicas de visualización, simulación y animación, presentando un producto completamente terminado y probado.  La asignatura aporta al perfil de egresado, los conocimientos necesarios para crear su propia interfaz alineando los intereses de las empresas con los objetivos del videojuego a desarrollar, aplicando en el videojuego la animación en 3D, así como la conectividad en el mismo.
<b>Objetivo general:</b>  Al final del curso, el alumno conocerá las bases teóricas y desarrollará videojuegos conociendo su ciclo de vida desde el concepto inicial hasta el videojuego en su versión final para la toma de decisiones.

<b>Índice Temático</b>			
<b>Unidad</b>	<b>Tema</b>	<b>Horas</b>	
		<b>Teóricas</b>	<b>Prácticas</b>
I	Historia de los videojuegos I.1 Antecedentes I.2 Ideas, ¿cómo encontrarlas? I.3 Cómo escribir la historia	8	0
II	Interfaz Unity y conceptos básicos II.1 Bienvenida II.2 Navegando por el escenario II.3 Tipos de archivos II.3. Un poroc de programación	2	12
III	Editor de terrenos III.1 Creación y configuración III.2 Relieves y texturas III.3 Árboles III.4 Cielo	2	12
IV	Física, efectos y sonidos IV.1 Físicas, movimientos y rigidbodies IV.2 Detección de colisiipnes entre objetos IV.1 Música y configuraciones de sonido	2	12
V	Interfaz de usuarios V.1 Esquemmatizando la interfaz V.2 Botones V.3 Creando un menú principal V.4 Creando la interfaz	2	12
<b>Total de horas</b>		64	

**Bibliografía Básica:**

1. Scott, Rogers (2018). Guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Primera edición. Ed. Parramon.
2. Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos. Primera edición. Ed. Parramon.
3. Lidon, Marc (2019). Unity 3D. Primera edición. Ed. Alfaomega.

**Bibliografía Complementaria:**

1. Corbal, José A. (2017). Narrativa en videojuegos. Primera edición. Ed. Ra-Ma.
2. Gonzalez, Daniel (2014). Diseño de videojuegos. Primera edición. Ed. Alfaomega

<b>Sugerencias didácticas:</b>		<b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los Alumnos:</b>	
Exposición oral	( X )	Exámenes parciales	( X )
Exposición audiovisual	( X )	Examen final escrito	( X )
Ejercicios dentro de clase	( X )	Trabajos y tareas fuera del aula	( X )
Ejercicios fuera del aula	( X )	Exposición de seminarios por alumnos	( )
Seminarios	( )	Participación en clase	( X )
Lecturas obligatorias	( X )	Asistencia	( X )
Trabajos de investigación	( X )	Seminario	( )
Prácticas de taller o laboratorio	( X )	Otras	( )
Prácticas de campo	( )		
Otras	( )		

**Perfil profesiográfico:****Estudios requeridos:**

Licenciatura en Informática Administrativa, Ingeniería en Videojuegos o carrera a fin.

**Experiencia profesional deseable:**

Experiencia profesional deseable en el desarrollo e implementación de simulaciones de videojuegos.  
Conocimientos deseables en el manejo del motor de videojuegos Unity 3D.

**Otros requerimientos:**

Experiencia mínima docente de dos años.