

# SYLLABUS

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Vertical: Ingeniería	Licenciatura: Ingeniería en Animación e Interactividad
Academia: Animación e interactividad	Asignatura: Diseño de entornos virtuales
Clave de la materia sep/banner: COGR0014A	Asignatura antecedente: N/A
Modalidad: semestral	Ciclo: quinto
Nombre del profesor: Fernando Sandoval L	Correo electrónico institucional: <a href="mailto:fernando_sandoval@my.uvm.edu.mx">fernando_sandoval@my.uvm.edu.mx</a>

## ELEMENTOS DE LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL A DESARROLLAR

Misión	Lema
Ampliamos el acceso a educación de calidad global para formar personas productivas que agregan valor a la sociedad.	Por siempre responsable de lo que se ha cultivado
Valores	Principios
<b>Integridad en el actuar</b> Realizar con rectitud -honestidad y transparencia- todas nuestras acciones. <b>Actitud de Servicio</b> Mantener la disposición de ánimo en nuestro actuar y colaborar con los demás, con calidez, compromiso, entusiasmo y respeto. <b>Calidad de Ejecución</b> Desempeñar de manera impecable y oportuna las funciones que nos corresponden a partir de criterios de excelencia. <b>Responsabilidad Social</b> Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros	<b>Poder transformador de la Educación</b> Creemos en la educación como principio transformador y como derecho de los seres humanos a crecer y desarrollarse a través de ella. <b>Calidad Académica</b> Creemos en una formación académica de nivel internacional y en nuestra capacidad de llevarla a sectores con alto potencial para aprovecharla y convertirla en factor de crecimiento personal y de movilidad social. <b>El Estudiante al centro</b> Creemos que el estudiante es el eje del quehacer en la UVM y que mientras más completa sea su experiencia en la Universidad, más sólidas serán sus competencias personales y profesionales a partir de las cuales participará en la mejora de su comunidad y la sociedad de México y del mundo.

actos ante la sociedad.

**Cumplimiento de Promesas**

Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.

**Inclusión**

Creemos en la pluralidad y la multiculturalidad como signos esenciales de la sociedad, por ello estamos convencidos que los criterios incluyentes enriquecen, diversifican y abren oportunidades para todos, mientras que las exclusiones empobrecen.

**Innovación**

Creemos en nuestra capacidad de creación, diseño e implantación de modalidades y escenarios novedosos que nos permitan desarrollarnos de manera orgánica e integrada.

**Mejora de procesos**

Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados.

**Efectividad**

Creemos en la importancia de mantener la eficiencia y la eficacia en nuestros procesos y servicios, como sello distintivo de nuestra gestión.

**CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, ACTITUDES Y DESTREZAS DEL PERFIL DE EGRESO QUE SE DESARROLLAN EN ESTA ASIGNATURA****Conocimientos:**

- Principios de estética y composición visual aplicados al diseño
- Fundamentos de geometría descriptiva, perspectivas y proyecciones tridimensionales
- Fundamentos y técnicas de ilustración digital
- Procesamiento digital de imágenes y renderizado
- Manejo de *software* de ilustración, modelado y animación 2D y 3D
- Diseño de componentes y escenarios
- Diseño y desarrollo de entornos virtuales

**Habilidades:**

- Aplicar los principios de la estética y composición visual en el diseño y desarrollo de proyectos de animación
- Aplicar los fundamentos y técnicas del dibujo en la representación gráfica de diferentes elementos y objetos
- Manejar *software* de ilustración, modelado y animación 2D y 3D
- Crear componentes y escenarios como *layout* para proyectos de animación digital
- Desarrollar entornos virtuales con las herramientas de modelado y el uso motores gráficos

**Actitudes:**

- Creatividad y proactividad para la resolución de problemas

- Autogestión en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional
- Motivación y autogestión para desarrollar proyectos de trabajo independiente
- Disposición y adaptabilidad al cambio social y tecnológico

**Competencias:**

- Conceptualizar proyectos de animación mediante diferentes técnicas de creatividad para la generación de ideas, con base en los elementos de la composición visual, el lenguaje audiovisual, las técnicas narrativas, guionismo, y construcción de personajes y entornos, con el fin de desarrollar contenidos animados que brinden una solución creativa y disruptiva de acuerdo con las necesidades del cliente y el usuario, bajo un enfoque estratégico y de trabajo colaborativo y multidisciplinario.
- Crear modelos tridimensionales orgánicos e inorgánicos aplicando los fundamentos de la geometría descriptiva, iluminación, texturización y composición de la imagen, mediante el uso de programas de gráficos y simulación, con el fin de emplearlos en la generación de secuencias de imágenes y animaciones lineales o interactivas, bajo los principios de la usabilidad y una actitud creativa.

### DISTRIBUCIÓN DE LAS HORAS A LA SEMANA Y TOTALES

Horas con docente		Horas de aprendizaje independiente	Total de horas a la semana	Total de horas por ciclo	Total de créditos
Presenciales	Remotas				
2	1	3.3	6.3	126	7.87

### MAPA CURRICULAR

Ciclo en que se imparte	Área Curricular	Escenarios	Año de realización	Nombre del Especialista que desarrollo el Syllabus
Quinto	Área Disciplinar	Centro de cómputo avanzado /TEAMS/Blackboard	2023	Lic. Leicy Liset Lozada Limón

### CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	19 agosto	Fin de ciclo:	18 enero
------------------	-----------	---------------	----------

Días no laborales:	16 sep, 1 oct, 18 nov	Periodo de vacaciones:	23 dic -- 4 ene
Horario de clase:	Martes 10:00 a 13:00 hrs		
Fecha del primer examen parcial:	Martes 24 sep	Fecha de retroalimentación:	8 oct
Fecha del segundo examen parcial:	Martes 12 nov	Fecha de retroalimentación:	19 nov
Fecha del tercer examen parcial:	Martes 7 ene	Fecha de retroalimentación:	7 ene

## **RECURSOS Y MATERIALES QUE EL ESTUDIANTE REQUIERE PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES**

Navegadores web

Plan de estudios

*Software* de modelado 3D

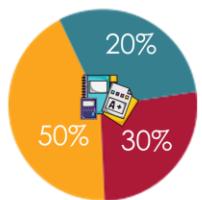
*Software* de edición de imágenes rasterizadas

## **COMPETENCIA**

Aplicar los fundamentos y técnicas del diseño y modelado digital en el desarrollo de elementos virtuales para composiciones tridimensionales con el fin de recrear entornos para proyectos de animación y videojuegos, mediante la conceptualización de ideas, historias, personajes y secuencias, con una actitud propositiva e innovadora.

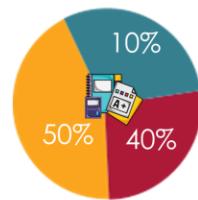
## EVALUACIÓN

Materia Teórica

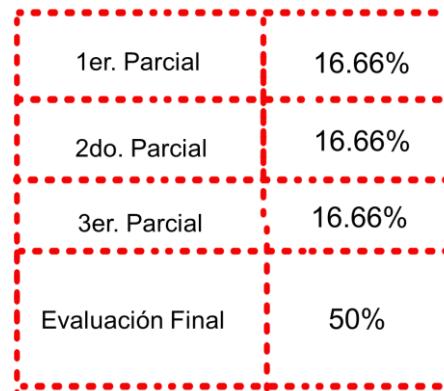


30% Examen Parcial en Teams  
20% Evaluación continua (sesión presencial y síncrona)  
50% Actividades en plataforma Blackboard

Materia Práctica



40% Evaluación continua sesiones prácticas presenciales o síncronas  
10% Examen Parcial en Teams  
50% Actividades en plataforma Blackboard



El presente *Syllabus* se define de conformidad a los siguientes Artículos del Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior de la Universidad del Valle de México vigente a partir de junio de 2023:

**Artículo 56.** Acreditarán las asignaturas los estudiantes que cubran los siguientes requisitos:

- I. Que no hayan reprobado más de una evaluación parcial;
- II. El promedio de las evaluaciones parciales, y de ser el caso con la evaluación final, sea aprobatorio;
- III. En caso de que únicamente se establezca un solo reporte de evaluación, la calificación obtenida en éste debe ser con calificación aprobatoria;
- IV. Hayan cumplido por lo menos con el 80% de asistencia a clases en el curso o con el control de asistencia que refiere el artículo 48, fracción II. La asistencia bajo ninguna circunstancia deberá tomarse en cuenta como puntaje adicional para efectos de evaluación, y"

**Artículo 47.** .... en los programas L6 se debe presentar un proyecto o evaluación final según lo determine la Vicerrectoría Institucional Académica; salvo que éste haya exentado al obtener un promedio en sus evaluaciones parciales de 9.0 redondeado a una décima, conforme a lo previsto en el artículo 56 y en términos a los criterios contenidos en las disposiciones que al efecto se emitan."

**Artículo 195, Capítulo III. De la Integridad Académica:**

"...los estudiantes y egresados deben actuar en forma abierta, responsable, demostrando justicia y transparencia en el trato con los demás integrantes de la comunidad universitaria.

Todas aquellas acciones u omisiones individuales o colectivas de estudiantes y egresados, dentro o fuera del Campus universitario, en los procesos síncronos o asíncronos, que atenten contra de los valores de la institución, son consideradas faltas a la Integridad Académica, por lo que en forma enunciativa más no limitativa se señalan las siguientes:

- I. Plagio total o parcial en actividades, tareas, trabajos escolares o tesis;
- II. Investigaciones, tesis, ensayos, tareas o actividades sin incluir las fuentes de consulta o referencias bibliográficas;
- III. Exposiciones sin citar la referencia bibliográfica;
- IV. Copiar del examen o exámenes de algún compañero (s), por cualquier medio;
- V. Permitir que un compañero (s) copie un examen o trabajo, tarea o actividad a través de cualquier medio;
- VI. Aceptar créditos en un trabajo, tesis, investigación, tarea o actividad en lo que no ha participado;
- VII. Pagar a terceros para que desarrollen exámenes, trabajos, tesis, investigaciones, tareas o actividades a su nombre a través de cualquier medio o plataforma de la Universidad;
- VIII. Falsificar o alterar documentos físicos o electrónicos de cualquier tipo;
- IX. Suplantación de identidad en cualquier tipo de evaluación parcial, final o en línea;
- X. Hurtar información a cualquier miembro de la comunidad universitaria;
- XI. Sobornar o intentar sobornar a cualquier docente o colaborador;
- XII. Acceder o manipular cuentas de correo o sistemas de información, sin la autorización expresa;
- XIII. El acceso o uso irresponsable de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital en las clases presenciales o en línea o en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje de la Universidad, y
- XIV. Cualquier otra acción u omisión que vaya en contra de los procesos síncronos o asíncronos que lleva a cabo la institución en la impartición de los planes y programas de estudios o educación continua.

## CONTENIDOS PRIMER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 1. Introducción al diseño y desarrollo de mundos virtuales</b> 1.1 Historia de los videojuegos y entornos virtuales 1.2 Herramientas para la creación de mundos virtuales 1.2.1 Escáneres 3D: de contacto y sin contacto, activos y pasivos 1.2.2 Fotogrametría: <i>software</i> (Recap, Pix4D, Agisoft) y <i>hardware</i> (cámaras, dispositivos móviles, drones) 1.2.3 <i>Software</i> para la creación de mundos virtuales: Daz, ArcGis City Engine, QuadSoftware, Terragen, e-on Creator, Sceelix, Speedtree	Identificar los hitos en la historia de los videojuegos y su relación con el diseño de entornos virtuales, así como las distintas herramientas tecnológicas para la creación de conceptos de mundos, a fin de aplicarlos en la creación de productos interactivos e inmersivos.	6	3	9.9	18.9

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
1		Participa activamente para conocer el curso, al docente y sus compañeros.	Curso Docente	Comunicación	Participativa Colaborativa	N/A	<b>1d</b> Exposición docente: presentación de sí y del curso.  <b>2d</b> Presentación	<b>1t</b> Exposición de temario del curso y generalidades de las actividades.	Foro de presentación.	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
							de cada estudiante.			
2		Identifica los principales hitos en la historia de los videojuegos y analiza el impacto del desarrollo tecnológico en dicha industria	Historia de los videojuegos  Historia del desarrollo de entornos virtuales	Identificar los principales hitos en la historia de los videojuegos  Analizar el impacto del desarrollo tecnológico en dicha industria	Analítica  Propositiva  Colaborativa	N/A	<b>1d</b> Plenaria grupal: impacto del desarrollo tecnológico en el diseño de experiencias interactivas en la industria de los videojuegos	<b>1t</b> Exposición docente: historia de los videojuegos y desarrollo tecnológico	Actividad 1. Ensayo: historia de los videojuegos y arte conceptual tridimensional	<b>1d</b> Rúbrica para evaluar plenaria grupal
3		Distingue los tipos de herramientas que pueden utilizarse para el diseño y desarrollo de mundos virtuales para videojuegos y otros interactivos	Herramientas digitales para la creación de mundos virtuales: escáneres, fotogrametría, softwares	Distinguir los tipos de herramientas que pueden utilizarse para el diseño y desarrollo de mundos virtuales para videojuegos y otros interactivos	Analítica  Propositiva  Creativa  Proactiva  Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Introducción a los softwares y tecnologías para el desarrollo de mundos virtuales	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: herramientas digitales para el diseño y creación de mundos virtuales	Actividad 2. Foro de discusión: herramientas digitales para el diseño y desarrollo de entornos virtuales	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Introducción a los softwares y tecnologías para el desarrollo de mundos virtuales

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
	S		características de los layouts de UVs							

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Academia Play. (10 de julio de 2019). <i>Historia de los Videojuegos (1972-1983) Parte I</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KRRfb-pSzY8">https://www.youtube.com/watch?v=KRRfb-pSzY8</a></p> <p>Academia Play. (10 de julio de 2019). <i>Historia de los Videojuegos (1983-1994) Parte II</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uSdPMRV_Q3w">https://www.youtube.com/watch?v=uSdPMRV_Q3w</a></p> <p>Academia Play. (16 de julio de 2019). <i>Historia de los Videojuegos (1994-1998) Parte III</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RID-JDJ-Hw">https://www.youtube.com/watch?v=RID-JDJ-Hw</a></p> <p>Prusa 3D by Josef Prusa. (23 de marzo de 2018). <i>Fotogrametría: escaneo 3D con tan solo tu teléfono / cámara</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ye-C-OOFsX8">https://www.youtube.com/watch?v=ye-C-OOFsX8</a></p>	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 2. Diseño conceptual</b> 2.1 La historia del videojuego	Distinguir las etapas y elementos del diseño conceptual de mundos 3D cerrados o abiertos	8	4	13.2	25.2

2.2 Investigación documental y fotográfica 2.3 Reglas del juego 2.4 Público objetivo ( <i>target</i> ) 2.5 Elaboración del guion ( <i>storyboard</i> ) 2.6 Desarrollo de bocetos	( <i>sandbox</i> ), con el propósito de desarrollar la documentación necesaria para crear la propuesta de arte conceptual de un videojuego, mediante el empleo de herramientas de diseño análogas o digitales con un enfoque creativo y propositivo.				
--	--	--	--	--	--

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
4		Analiza la importancia de la investigación documental para el planteamiento de la historia y narrativa de un videojuego, así como para la definición del concepto general	<i>Storytelling</i> en los videojuegos  Investigación documental	Analizar la importancia de la investigación documental para el planteamiento de la historia y narrativa de un videojuego  Analizar cómo la investigación preliminar y planteamiento del <i>storytelling</i> impacta en	Analítica  Propositiva  Creativa  Colaborativa	N/A	<b>1d</b> Plenaria grupal: la importancia de contar una historia, la narrativa en los videojuegos	<b>1t</b> Exposición docente: <i>storytelling</i> en los videojuegos	Actividad 3. Infografía: <i>storytelling</i> en los videojuegos	<b>1d</b> Rúbrica para evaluar plenaria grupal

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
			la definición del concepto general							
5		Distingue las reglas y mecánicas de juego que pueden aplicarse el desarrollo de videojuegos de mundo abierto	Público objetivo (usuario final)  Reglas y mecánicas del juego	Distinguir las reglas y mecánicas de juego  Aplicar las mecánicas de juego para planificar el desarrollo, interacción y diseño de un mundo virtual	Analítica  Creativa  Propositiva  Innovadora	<b>1p</b> Desarrollo de la preproducción de una escena virtual (inicio)	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: reglas y mecánicas de los videojuegos de mundo abierto	Actividad 4. Proyecto integrador Etapa 1: <i>storytelling</i> y mecánicas de juego (inicio)	N/A
6		Aplica los principios del <i>storytelling</i> y las mecánicas de juego para definir el argumento de una historia para un	Guion y desarrollo de bocetos para el diseño de entornos virtuales	Aplicar los principios del <i>storytelling</i> y las mecánicas de juego para definir el argumento de una historia para un	Creativa  Propositiva  Proactiva  Innovadora	<b>1p</b> Desarrollo de la preproducción de una escena virtual (cierre)	N/A	<b>1t</b> Seguimiento y resolución de dudas para el desarrollo de la Etapa 1 del proyecto integrador	Actividad 4. Proyecto integrador Etapa 1: <i>storytelling</i> y mecánicas de juego (cierre)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Desarrollo de la preproducción de una escena virtual

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		videojuego y diseñar los bocetos de los elementos que lo conformarán		videojuego Diseñar los bocetos de los elementos que conformarán un videojuego						
7		<b>PRIMER PARCIAL</b>								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Alejandro Julián. (1º de junio de 2019). <i>La importancia de la historia en los videojuegos</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SepQTJsMfDc">https://www.youtube.com/watch?v=SepQTJsMfDc</a></p> <p>Cosmic Works Studios. (3 de octubre de 2019). <i>Escribe el GUIÓN de tu VIDEOJUEGO. Consejos de una ESCRITORA</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zumZ8ksLskQ">https://www.youtube.com/watch?v=zumZ8ksLskQ</a></p> <p>HBruna. (30 de mayo de 2018). <i>PIENSA EN 3D Y DIBUJA CON PROFUNDIDAD / El TIP del MIÉRCOLES</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=n3zUlftkYi4">https://www.youtube.com/watch?v=n3zUlftkYi4</a></p>	

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	<b>40%</b>
Plenaria grupal: impacto del desarrollo tecnológico en el diseño de experiencias interactivas en la industria de los videojuegos	8%
Práctica: Introducción a los <i>softwares</i> y tecnologías para el desarrollo de mundos virtuales	10%
Plenaria grupal: la importancia de contar una historia, la narrativa en los videojuegos	8%
Práctica: Desarrollo de la preproducción de una escena virtual	14%
Examen Parcial actividades en Teams	<b>10%</b>
Actividades Independientes en Blackboard	<b>50%</b>
<b>Calificación Parcial</b>	<b>100%</b>

## CONTENIDOS SEGUNDO PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 3. Diseño de personajes</b> 3.1 Psicología 3.2 Fisionomía 3.3 Teoría y psicología del color 3.4 Accesorios ( <i>props</i> ) 3.5 Hoja de perfil ( <i>profile sheet</i> )	Recrear las características psíquicas y fisionómicas que conforman a un personaje, con el propósito de representar su personalidad y rasgos únicos de acuerdo con su descripción y rol en la historia de la que forma parte, bajo un enfoque creativo y crítico.	6	3	9.9	18.9

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
8		Analiza la importancia del argumento del <i>storytelling</i> para el diseño de personajes para videojuegos e interactivos	<i>Storytelling</i> y diseño de personajes para videojuegos	Analizar la importancia del argumento del <i>storytelling</i> para el diseño de personajes para videojuegos e interactivos	Analítica  Proactiva  Creativa  Adaptabilidad al cambio tecnológico	N/A	<b>1d</b> Plenaria grupal: importancia del <i>storytelling</i> y del diseño de personajes en la experiencia del usuario	<b>1t</b> Exposición docente: diseño de personajes para videojuegos e interactivos	Actividad 5. Estudio de caso: aspectos físicos y psicológicos de los personajes en los videojuegos	<b>1d</b> Rúbrica para evaluar plenaria grupal
9		Distingue los elementos	Psicología del personaje	Distinguir los elementos que	Propositiva  Creativa	<b>1p</b> Creación y desarrollo de	N/A	<b>1t</b> Exposición docente:	Actividad 6. Proyecto integrador	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		que conforman el diseño de un personaje y analiza cómo los aspectos físicos contribuyen a conformar su personalidad	Fisonomía  Accesorios  Paleta de color	conforman el diseño de un personaje  Analizar cómo los aspectos físicos contribuyen a conformar la personalidad (aspectos psicológicos), de un personaje	Analítica  Adaptabilidad al cambio tecnológico	personajes y <i>props</i> (inicio)		aspectos psicológicos de un personaje y diseño de su apariencia	Etapa 2: diseño y arte conceptual de los personajes (inicio)	
10		Diseña el arte conceptual de un personaje a partir de las cualidades que le hayan sido asignadas, según el <i>storytelling</i> y	Hoja de perfil del personaje	Analizar las cualidades que le hayan sido asignadas a un personaje, según el <i>storytelling</i> y argumento narrativo del videojuego	Propositiva  Creativa  Innovadora  Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Creación y desarrollo de personajes y <i>props</i> (cierre)	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: arte conceptual de personajes  <b>2t</b> Seguimiento y resolución de dudas para el	Actividad 6. Proyecto integrador Etapa 2: diseño y arte conceptual de los personajes (cierre)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Creación y desarrollo de personajes y <i>props</i>

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		argumento narrativo del videojuego		arte conceptual de un personaje en función de sus cualidades e historia				desarrollo de la Etapa 2 del proyecto integrador		

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Velasco, L. (5 de marzo de 2021). Proceso de Diseño y creación de Personajes para Videojuegos   Por Ramón Acedo. <i>Notodoanimacion.es</i> [sitio web]. Recuperado de <a href="https://www.notodoanimacion.es/diseno-y-creacion-de-personajes-para-videojuegos/">https://www.notodoanimacion.es/diseno-y-creacion-de-personajes-para-videojuegos/</a></p> <p>Historia del cine. (s.f.). El Viaje del Héroe de Joseph Campbell en 12 pasos + ejemplos [sitio web]. Recuperado de <a href="https://historiadecine.es/glosario-terminos-cinematograficos/viaje-heroe-joseph-campbell-12-pasos-ejemplos/">https://historiadecine.es/glosario-terminos-cinematograficos/viaje-heroe-joseph-campbell-12-pasos-ejemplos/</a></p> <p>Brookes Eggleston - Character Design Forge. (31 de diciembre de 2019). <i>How To Make Character TURNAROUNDS and Sheets!</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=chTb_ic-oVI">https://www.youtube.com/watch?v=chTb_ic-oVI</a></p> <p>Centro Pixels. (29 de abril de 2022). <i>Aprende CONCEPT ART para PERSONAJES – Parte 1</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=91qiT-ST8Qk&amp;list=PL1KGMZ70ltRs6Bm2xRSFHdZn1RnPXi0i1">https://www.youtube.com/watch?v=91qiT-ST8Qk&amp;list=PL1KGMZ70ltRs6Bm2xRSFHdZn1RnPXi0i1</a></p>	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 4. Diseño de niveles</b> 4.1 Ambientes y entornos 4.2 Psicología de la luz 4.3 Construcción y diseño de mapas 4.4 Escalas y proporciones 4.5 Funcionalidad y coherencia 4.6 Desarrollo técnico	Diseñar el ambiente de un nivel para un videojuego 3D utilizando diferentes herramientas digitales a fin de integrar diversos elementos espaciales, de iluminación y texturas, de acuerdo con lo establecido en el arte conceptual.	6	3	9.9	18.9

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
11		Distingue los componentes visuales que integran el arte conceptual de un mundo virtual a fin de aplicarlos en el diseño de un entorno	Ambientes y entornos Atmósferas Psicología de la luz	Distinguir los componentes visuales que integran el arte conceptual de un mundo virtual	Analítica Proactiva Creativa Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Diseño y desarrollo de escenas o niveles (inicio)	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: diseño y arte conceptual de mundos	Actividad 7. Proyecto integrador Etapa 3: diseño y arte conceptual del mundo (inicio)	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
12		Diseña un entorno y nivel para el desarrollo de un videojuego a partir de un <i>storytelling</i> y argumento narrativo determinado, cuidando la funcionalidad y los aspectos técnicos	Construcción y diseño de mapas  Funcionalidad  Desarrollo técnico	Analizar la funcionalidad y aspectos técnicos de un nivel para el diseño de su entorno  Diseñar un entorno y nivel para el desarrollo de un videojuego a partir de un <i>storytelling</i> y argumento narrativo determinado	Propositiva  Creativa  Analítica  Innovadora  Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Diseño y desarrollo de escenas o niveles (cierre)  <b>2t</b> Seguimiento y resolución de dudas para el desarrollo de la Etapa 3 del proyecto integrador	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: diseño de mapas y funcionalidad  <b>2t</b> Seguimiento y resolución de dudas para el desarrollo de la Etapa 3 del proyecto integrador	Actividad 7. Proyecto integrador Etapa 3: diseño y arte conceptual del mundo (cierre)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Diseño y desarrollo de escenas o niveles
13		<b>SEGUNDO PARCIAL</b>								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Riot Games. (13 de diciembre de 2018). <i>So You Wanna Make Games?? / Episode 4: Environment Art</i> [archivo de video]. Recuperado de	

	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=37LVhP15zGw">https://www.youtube.com/watch?v=37LVhP15zGw</a>	
--	---	--

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL</b>	
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje</b>
Evaluación continua en escenario	<b>40%</b>
Plenaria grupal: importancia del <i>storytelling</i> y del diseño de personajes en la experiencia del usuario	8%
Práctica: Creación y desarrollo de personajes y <i>props</i>	14%
Práctica: Diseño y desarrollo de escenas o niveles	18%
Examen Parcial actividades en Teams	<b>10%</b>
Actividades Independientes en Blackboard	<b>50%</b>
<b>Calificación Parcial</b>	<b>100%</b>

## CONTENIDOS TERCER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 5. Elementos y accesorios (ítems y assets)</b> 5.1 Elementos decorativos (assets) 5.2 Elementos mecánicos y dinámicos 5.3 Componentes interactivos 5.4 Diseño y propósito de ítems 5.5 Diseño y funcionalidad de props	Crear los conceptos de los distintos elementos y activos ( <i>assets</i> ) que conforman un entorno, y desarrollarlos utilizando diferentes herramientas digitales, bajo un enfoque creativo y propositivo.	8	4	23.1	25.2

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
14		Distingue los tipos de componentes que forman parte de la estética y jugabilidad de un videojuego a fin de generar el arte conceptual correspondiente	Elementos decorativos, mecánicos y dinámicos en un videojuego	Generar el arte conceptual de los diferentes tipos de componentes que forman parte de la estética y jugabilidad de un videojuego	Analítica  Creativa  Propositiva  Innovadora	N/A	<b>1d</b> Plenaria grupal: arte conceptual y diseño de elementos decorativos	<b>1t</b> Exposición docente: diseño de elementos mecánicos y dinámicos en un videojuego	Actividad 8. Proyecto integrador Etapa 4: diseño y arte conceptual de elementos decorativos, ítems, <i>props</i> y <i>assets</i> (inicio)	<b>1d</b> Rúbrica para evaluar plenaria grupal

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
15		Diseña el arte conceptual de los componentes interactivos de un videojuego con base en la funcionalidad que tendrán	Componentes interactivos	Analizar la funcionalidad de los componentes interactivos en un videojuego  Diseñar el arte conceptual de los componentes interactivos de un videojuego con base en su funcionalidad	Creativa Propositiva Innovadora Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Integración y colocación de <i>props</i> , interacciones y eventos (inicio)	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: funcionalidad, diseño y producción de componentes interactivos	Actividad 8. Proyecto integrador Etapa 4: diseño y arte conceptual de elementos decorativos, ítems, <i>props</i> y <i>assets</i> (cierre)	N/A
16		Realiza el diseño y arte conceptual de los componentes ( <i>ítems</i> y <i>props</i> ) que	Diseño de <i>ítems</i> y <i>props</i>	Identificar los componentes que formarán parte del desarrollo de un videojuego	Creativa Resolutiva Innovadora Adaptabilidad al	<b>1p</b> Integración y colocación de <i>props</i> , interacciones y eventos (desarrollo)	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: diseño de <i>ítems</i> y <i>props</i>	Actividad 9. Proyecto integrador Etapa 5: producción del mundo (inicio)	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		forman parte de un videojuego	con base en su funcionalidad	cambio tecnológico	Realizar el diseño y arte conceptual de los componentes ( <i>ítems</i> y <i>props</i> ) que forman parte de un videojuego					
17		Crea un entorno virtual tridimensional con base en los elementos y características definidas en el <i>concept art</i> de la propuesta de	Producción de elementos, accesorios y componentes para un videojuego de mundo abierto	Producir un entorno virtual tridimensional con base en los elementos y características definidas en el <i>concept art</i>	Creativa Resolutiva Innovadora Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Integración y colocación de <i>props</i> , interacciones y eventos (cierre)	N/A	<b>1t</b> Exposición docente: herramientas de modelado y desarrollo de gráficos para videojuegos  <b>2t</b> Seguimiento y	Actividad 9. Proyecto integrador Etapa 5: producción del mundo (cierre)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Integración y colocación de <i>props</i> , interacciones y eventos

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		videojuego , en función del storytelling						resolución de dudas para el desarrollo de la Etapa 5 del proyecto integrador		

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Riot Games. (13 de diciembre de 2018). <i>So You Wanna Make Games??   Episode 2: Concept Art</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FqX-UMVTLHI">https://www.youtube.com/watch?v=FqX-UMVTLHI</a></p> <p>Centro Pixels. (15 de febrero de 2018). <i>Tutorial concept art #17- Creación de Props</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y4G_js07aIE">https://www.youtube.com/watch?v=Y4G_js07aIE</a></p> <p>Aura Prods. (15 de octubre de 2021). <i>💡 ¿Cómo crear tu ENTORNO 3D en Blender? - Fácil y rápido</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=75HStWPg29o">https://www.youtube.com/watch?v=75HStWPg29o</a></p> <p>Eme Uve. (27 de febrero de 2020). <i>Crea una ciudad 3D en pocos minutos</i> [Tutorial Blender español para principiantes] [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xn983mDvp1E">https://www.youtube.com/watch?v=Xn983mDvp1E</a></p>	

UNIDAD DE CONTENIDO	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD
---------------------	--------------------------	------------------

(Temas y subtemas)		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 6. Documento de diseño de juego (<i>game design document</i> o GDD) y concepto libro (<i>concept book</i>)</b> 6.1 Desarrollo de un GDD 6.2 Elementos de un <i>concept book</i>	Integrar los diseños conceptuales, así como los elementos narrativos y técnicos que conforman un videojuego 3D en un libro de arte conceptual, mediante el uso de herramientas tecnológicas de maquetación digital, bajo un enfoque creativo e innovador.	6	3	9.9	18.9

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)		
20			<b>EVALUACIÓN PROYECTO FINAL</b>								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Iván HITBOX. (3 de octubre de 2019). <i>GAME DESIGN DOCUMENT BÁSICO para tu JUEGO [LO NECESITAS]</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z97ys0TDwDI">https://www.youtube.com/watch?v=z97ys0TDwDI</a></p> <p>iVisualFormacion. (22 de junio de 2022). Cómo redactar un GDD para Videojuegos [sitio web]. Recuperado de <a href="https://ivisualformacion.com/como-redactar-un-gdd-para-videojuegos">https://ivisualformacion.com/como-redactar-un-gdd-para-videojuegos</a></p>	

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN TERCER PARCIAL	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	<b>40%</b>
Plenaria grupal: arte conceptual y diseño de elementos decorativos	6%
Práctica: Integración y colocación de <i>props</i> , interacciones y eventos	17%
Práctica: Integración y desarrollo del GDD ( <i>Game Design Document</i> )	17%
Examen Parcial actividades en Teams	<b>10%</b>
Actividades Independientes en Blackboard	<b>50%</b>
<b>Calificación Parcial</b>	<b>100%</b>

## INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL

INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL	
Evaluación	Porcentaje
<b>Primer Parcial</b>	<b>16.66%</b>
<b>Segundo Parcial</b>	<b>16.67%</b>
<b>Tercer Parcial</b>	<b>16.67%</b>
<b>Evaluación final</b>	<b>50%</b>
<b>Calificación Final</b>	<b>100%</b>

### REGLAMENTO

#### REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIANTES DEL TIPO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

Artículo 1. El presente Reglamento se emite en términos de lo dispuesto por el artículo 59 del Estatuto General de la Universidad del Valle de México y tiene por objeto establecer las relaciones de esta casa de estudios con sus aspirantes, estudiantes, egresados, del tipo superior en todos sus niveles y modalidades en lo que concierne a la admisión, ingreso, reingreso, permanencia, evaluación de los aprendizajes, derechos, obligaciones, su egreso y titulación.

<https://uvm.mx/reglamentos-uvm-vigentes>

Para las áreas que lo requieran deberán hacer mención de la normativa correspondientes (Talleres, laboratorio gastronómico, sala de juicios orales, laboratorio de estructura y función, clínica veterinaria, etc.)

## **NOMBRE DE ALUMNOS Y FIRMA DE ENTERADOS**

