**DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del curso: Programación de Videojuegos  **Modalidad: MIXTA**  Seriación: ninguna  Horas semestre presencial: 48  Horas semestre virtual: 96  Carreras en las que se imparte: IPM  Semestre: Octavo  Nombre del maestro: Jesús Francisco Caro Cota  Fecha de elaboración: Febrero del 2020 | **Competencia del Bloque Curricular al que pertenece la asignatura**:  Aplicar los conceptos de programación de videojuegos en 2D/3D para el desarrollo de aplicaciones y la resolución de problemas prácticos que sirvan para aplicar los diversos aspectos de la programación relacionados con la ingeniería, considerando de forma ética el bienestar de la sociedad.  **Competencia de la Asignatura**.  Utilizar los conocimientos de la computación de gráficos avanzados para la creación de aplicaciones multimedia orientadas al entretenimiento electrónico aplicando los valores humanos de universidad la Salle Noroeste.  **Competencias genéricas que apoyará**. |

**POLÍTICAS DEL CURSO EVALUACIÓN**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * No se toman en cuenta las faltas, mas sin embargo si no hay trabajo en clase tu asistencia no contará. * No entregar proyecto final implicará la reprobación inmediata de la materia. * No presentar portafolio online en Github o cualquier manejador público de repositorios en línea con sus proyectos y tareas implicará la reprobación inmediata de la materia. * Los trabajos incompletos no se reciben, no importa si no está hecho de la manera correcta, si está completo, puedes entregarlo. * Tareas e investigaciones usan el formato APA. * No se permiten referencias menores al año 2015 a menos que se dé una excepción especial por parte del instructor. * La iniciativa y la cooperación voluntaria entre compañeros será tomada en cuenta con un puntaje extra según como el instructor lo decida en el momento. | **PERIODO POR EVALUAR** | **Evidencia**  **(Producto alineado desempeños)** | **Instrumentos de evaluación** | **Entrega**  **Virtual**  **Presencial** | **Porcentaje** |
| Unidad de Competencia I- |  |  |  |  |
| Unidad de Competencia II- |  |  |  |  |
| Unidad de Competencia III- |  |  |  |  |

**RECURSOS DE CONSULTA PARA EL APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| PERIODO | DESCRIPCIÓN |
| Primera unidad de competencia | Material básico: |
| Segunda unidad de competencia | Material básico: |
| Tercera unidad de competencia | Material básico: |

**PLAN DE CLASE**

| **UNIDAD DE COMPETENCIA** | **HORAS ESTIMADAS** | | **TEMAS Y SUBTEMAS** | **DESEMPEÑOS (DECLARATIVOS, PROCEDIMENTALES Y ACTITUDINALES)** | **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE** | **EVIDENCIA**  **/PRODUCTO** | **Modalidad de Entrega** | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Presencial** | **Virtual** | **Presencial** | **Virtual** |
|  |  |  |  | **Declarativos**:  **Procedimentales**:  **Actitudinales** |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **Declarativos**:  **Procedimentales**:  **Actitudinales** |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **Declarativos**:  **Procedimentales**:  **Actitudinales** |  |  |  |  |

**AGENDA**

| **UNIDAD DE COMPETENCIA** | **SEMANA** | **TOTAL DE**  **HORAS** | | **FECHAS** | | **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE** | **PUNTOS PARA CALIFICACIÓN** | **FECHA PARA LA RETROALIMENTACIÓN VIRTUAL** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Presencial** | **Virtual** | **Sesión Presencial** | **Límite de entrega de actividad virtual** |
| **Unidad de Competencia 1** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | | | | | |  |  |  |
| **Unidad de Competencia 2** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | |  |  |  |
| **Unidad de competencia 3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  | | | | | **Total** | 100% |  |