



Universidad
Católica del Norte



PROYECTO INTRODUCCIÓN A LA INGENIERÍA II

ECIN 00305

ESCUELA DE INGENIERÍA
UCN

Contacto

Cristian Chiang
cchiang@ucn.cl

Horario Atención
Viernes Bloque B

Oscar Flores
oscar10.fz@gmail.com
Horario Ayudantía
A definir



OBJETIVOS

Este curso en modalidad Proyecto, tiene como objetivo que los estudiantes **desarrollen la habilidad de resolución de problemas** y fortalezcan el **pensamiento crítico**, la **creatividad** y el **trabajo en equipo** a través de la implementación de un prototipo de juego.

La modalidad del curso será **aprendizaje orientado a proyectos** y en algunos casos, dependiendo del proyecto, **aprendizaje más servicio**. Está dirigido a los estudiantes de ingeniería civil en computación e informática.



Evaluación

PROYECTO

- 3 Presentaciones P1, P2 y P3.
 - Estas incluyen la presentación y el avance del proyecto.
- Desafíos grupales/individuales semanales.
- $\text{Nota 1} = (0,2 * \text{Desafíos} + 0,3 * \text{Software Videojuego} + 0,5 * \text{Presentación})$
- $\text{Nota 2} = (0,2 * \text{Desafíos} + 0,4 * \text{Software Videojuego} + 0,4 * \text{Presentación})$
- $\text{Nota 3} = (0,2 * \text{Desafíos} + 0,5 * \text{Software Videojuego} + 0,3 * \text{Presentación})$
- $\text{Promedio Final} = \text{Nota 1} * 0,3 + \text{Nota 2} * 0,3 + \text{Nota 4} * 0,4$

Evaluación

OTRAS CONSIDERACIONES

- Evaluaciones semanales de avances del proyecto.
- Cápsulas de Desafíos obligatorios e individuales o grupales.
- Ausencia sin justificación es evaluada con nota 1 en el desafío correspondiente.
- No presentación a una presentación es evaluada con nota 1 y reprobación del ramo.
- Entregar documentos o códigos (dependiendo del desafío) al Ayudante.
- Cualquier reclamo o duda con respecto a los desafíos debe aclararlo con el Ayudante.

Calendario Presentaciones



Por Definir

Presentación 1

Diseño de un Videojuego



Por Definir

Presentación 2

Prototipo funcional del Videojuego



Por Definir

Presentación 3

Videojuego version Gold

Bibliografía



Manuales y tutoriales en línea de Unity.

Game Programming Patterns, Robert Nystrom, First Edition, 2014.

Diseño de Juegos en América Latina: Teoría y Práctica -
Estructura Lúdica, Durgan A. Nallar, Primera edición, 2015.

Políticas y Normas

Asistencia

100%

(Ramo de proyecto)

Códigos

Código de Honor de EIC

Reglamento Docencia de Pregrado

Uso de Celular

Prohibido



Comunicación

Medio Oficial Educ@



Copia

Nota 1 en la Evaluación

Reprobación del Ramo



Justificación

Inasistencia

Hasta 48 Hr después



Atraso

No Existe