



Datos generales

- Fecha del Examen Extraordinario: **14 de diciembre, 2024.**
- Nombre del profesor(a): Jimena Yisel Caballero Contreras
- Correo electrónico del profesor (a): jimenayisel@politicas.unam.mx
- Clave de la materia: 2025
- Nombre de la materia: Diseño y Producción de videojuegos
- Licenciatura: Ciencias de la Comunicación
- Semestre al que pertenece: 06, 07, 08
- Carácter de la materia (obligatoria u optativa): Optativa
- Número de créditos: 08

Características del examen

- **Temario**
- Unidad 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.
- Unidad 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
- Unidad 3. Antropología del videojuego
 - 3.1. El juego como práctica social.
 - 3.2. El juego y el ritual.3.3.
 - El juego y el aprendizaje.
- Unidad 4. Imaginario y videojuegos
 - 4.1. La simulación.
 - 4.2. La representación y el juego.
 - 4.3. La narratología y el juego.
- Unidad 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.

- Unidad 6. Psicología del videojuego

- 6.1 Motivación y videojuegos
- 6.2. Ludopatías
- 6.3. Gamificación

- Unidad 7 Documentación del diseño de juego

- 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.

- Unidad 8 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.

- **Bibliografía básica**

Press. BONENFAT, M. (2015). Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique. Montréal.

CHAMPAN A. (2016). Digital Games as History: How Videogame Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Oxon. Routledge.

HUIZINGA J. (1972). Homo ludens. Madrid. Alianza.

NAVARRO, R. V. (2016). Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de los videojuegos. Santander. Shangrila.

PEÑATE, F. (2017). Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades.

PÉREZ LATORRE P. O. (2012a). El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego. Barcelona. Laertes.



1. Actividades:

- a) Ensayo.
- b) Diseño de videojuego.

Los documentos deberán entregarse vía correo electrónico a jimenayisel@politicas.unam.mx colocando en el correo Nombre del alumno o alumna y número de cuenta. La fecha de entrega será el sábado 14 de diciembre.

Examen

EXTRAORDINARIO, DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS.

El presente examen tiene la finalidad de reconocer las habilidades teóricas-críticas de los alumnos y las alumnas, así como el desarrollo de habilidades prácticas en el proceso creativo de desarrollo de videojuegos; para ello el examen consta de dos evaluaciones.

a) Ensayo

*Guía para la elaboración de un ensayo:

https://www.unipiloto.edu.co/descargas/archivo_administracion_de_empresas/guia_ensayos.pdf

- Ver el documental “La era del videogame” links:

Parte 1 https://www.youtube.com/watch?v=5VvM_2_0F2A&t=1449s

Parte 2 <https://www.youtube.com/watch?v=2FvB4NVeEsw>

- Leer el capítulo 1 del libro “Aportes para la construcción de teorías del videojuego” <http://ciid.politicas.unam.mx/www/libros/teoriadevideojuegos.pdf>

- Elaborar ensayo que analice cómo la tecnología y la investigación en el sector de los videojuegos ha evolucionado con el tiempo. El ensayo debe incluir una propuesta propia de investigación que responda a la pregunta ¿qué me gustaría investigar sobre los videojuegos?

- **Características de presentación del trabajo**

- Incluir un título propio.
- Normas de citación APA séptima edición.
- Extensión mínima 2,500 palabras (no se contarán referencias y carátula).
- Tipo de letra: Times 12. Interlineado doble.
- Utilizar bibliografía complementaria.
- Queda prohibido el uso de inteligencia artificial para su elaboración, todas las entregas se evaluarán bajo software de detección de plagio.



b) Diseño de videojuego

Elaboración de documento de diseño de juego (GDD)

Temática y formato libre. Extensión libre.

Consultar para su elaboración:

<http://ciid.politicas.unam.mx/www/libros/9786073079747.pdf>

<http://www.rubensolerferrer.com/guia-para-crear-un-game-design-document/>

<https://desarrollodesoftware.home.blog/2019/03/18/disenar-juegos-para-moviles-con-un-documento-de-diseno-de-juego/>

- **Características de presentación del trabajo**

- Incluir carátula.
- El nombre del videojuego debe ser original.
- Incluir diseños propios (hechos a mano o en formato digital).
- Incluir al menos un diagrama de flujo (para diseño de nivel o para diseño de narrativa).
- No incluir discursos de odio dentro del videojuego.

Criterios de acreditación

Forma de evaluación

50% ensayo

50% diseño de videojuego

Características a evaluar en los entregables:

- Ortografía y redacción.
- Creatividad.
- Capacidad crítica.
- Originalidad.