Centro Universitario de Tonalá

PROGRAMA DE ESTUDIOS					
Nombre de la unidad de aprendizaje					
Juegos Serios					
Modalidad:					
Presencial					
Departamento:					
Departamento de Ciencias de la Información y Desarrollos Tecnológicos					
Academia					
Academia de Computación Aplicada					
Área de Formación					
Área de Formación Especializante Obligatoria					
Clave de la materia:	**Nivel:**	**Prerrequisitos**	**Co-requisitos**	**Tipo de asignatura**	**Tipo de curso:**
I4901	Licenciatura	Desarrollo de Videojuegos I			C= curso
Hrs. /semestre	**Horas semana**	**Horas de teoría:**	**Horas de práctica:**	**Total de horas:**	**Valor de créditos:**
	4	**60**	**20**	**80**	**9**

Objetivo de la asignatura
Que el alumno conozca el concepto de gamificación y su aplicación en los ámbitos comercial, educativo, de entretenimiento y en la sensibilización de políticas públicas
Aportación de la asignatura al perfil de egreso
Campo de aplicación profesional
Perfil deseable del docente para impartir la asignatura

UNIDAD 1
Introducción
OBJETIVO
Que el alumno conozca los conceptos de juego serio y ramificación y que identifique aquellos juegos existentes que encajan en el modelo.
CONTENIDO

1.1	Concepto de juego
1.2	Concepto de juego serio
1.3	Características de un juego serio
1.4	Mitos y realidades de los videojuegos
1.5	Ejemplos históricos y actuales de juegos serios

Referencias a fuentes de información

Sawyer, B. and Smith, P. (2008). "Serious Game Taxonomy". http://www.seriousgames.org/presentations/ serious-games-taxonomy-2008_web.pdf

Referencias a fuentes de información complementarias

Zeda, M. (2005). "From Visual Simulation to Virtual Reality to Games". In Computer Vol. 38, No. 9, pp. 25-32. IEEE Computer Society. Alamitos, California, 2005.

UNIDAD 2

Juegos con propósitos publicitarios

OBJETIVO

Que el alumno conozca las características de un juego publicitario y construya un pequeño juego enfocado al marketing

CONTENIDO

2. Juegos publicitarios
2.1Características de un juego publicitario
2.2 Fundamentos de mercadotecnia
2.3 Juegos en línea y las islas publicitarias
2.4 Construcción de un prototipo publicitario

Referencias a fuentes de información

Referencias a fuentes de información complementarias

UNIDAD 3

Juegos educativos

OBJETIVO

Que el alumno conozca las características de un juego educativo y construya un pequeño juego educativo

CONTENIDO

3. Juegos educativos
3.1 Características de un juego educativo
3.2 Edutainment
3.3 Introducción al diseño instruccional
3.3.1 Identificación y contexto del aprendiendo
3.3.2 Conocimientos previos
3.3.3 Estrategia instruccional
3.3.4 Cambio esperado

3.4 Construcción de un prototipo educativo
Referencias a fuentes de información
W. Dick, L. Carey, and J. Carey, The systematic design of instruction, Fifth Edition. Addison-Wesley Educational Publishers, 2001.
Referencias a fuentes de información complementarias

UNIDAD 4
Juegos para la salud pública y la política social
OBJETIVO
Que el alumno conozca las características de un juego encaminado a socializar las políticas públicas en salud e inclusión social
CONTENIDO
4. Juegos para la socialización de políticas públicas 4.1 Características 4.2 El impacto social de los videojuegos 4.3 Los videojuegos como instrumento de la política pública 4.4 Construcción de un prototipo
Referencias a fuentes de información
Roger, S. (2009) Effective serious games. In proceedings of ITEC 2009. Jarvis, S. and de Freitas, S. (2009). Evaluation of an Immersive Learning Programme to Support Triage Training. In proceedings of Conference in Games and Virtual Worlds for Serious Applications pp. 117-122. IEEE Computer Society, 2009.

Actividades de aprendizaje
Material y ambiente del aprendizaje
W. Dick, L. Carey, and J. Carey, (2001) The systematic design of instruction, Fifth Edition. Addison-Wesley Educational Publishers, 2001. • S. Rabin, Ed., AI Game Programming Wisdom. Charles River Media, 2002. • Begoña Gros. (2004). Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela". Bilbao: Desclée de Brower • Eloísa Montero, María Ruíz y Beatriz Días. (2010) Aprendiendo con videojuegos: Jugar es pensar dos veces. Madrid. Narcea: instituto de formación del profesorado, investigación e innovación educativa, D. L. 2010.

Evaluación del aprendizaje

Centro Universitario de Tonalá
Licenciatura en

Criterio de evaluación	Porcentaje
Prácticas	(50%)
Proyecto	(50%)

Participantes en la elaboración del programa		
Código	Nombre completo	Fecha de elaboración del programa
2944934	Dr. César Alejandro García García	10/dic/2015
2956540	Mtro. Salvador Castellanos Pacheco	

Aprobó y revisó la academia de:	Fecha de aprobación	Fecha de próxima revisión
Computación aplicada	08/dic/2017	01/jun/2018