

## Sílabo del Curso

### DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO

Emitido por: lisacabe

Carrera: Computación

#### 1. Código y nombre del curso

CCPG1022 - DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO

#### 2. Créditos y horas dirigidas por el profesor

3 créditos y 3 horas de docencia

#### 3. Nombre del coordinador o instructor del curso

SIXTO ERNESTO GARCIA AGUILAR

#### 4. Texto guía, título, autor y año

- Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses (Tercera Edición)

a. Otro material suplementario

- Millington, I., Funge, J.. Artificial Intelligence for games (Segunda Edición)

#### 5. Información específica del curso

- a. Breve descripción del contenido del curso (descripción del catálogo)

Este curso permite que estudiantes con diferentes habilidades, no solo de programación, sino también con habilidades narrativa, creativas y de diseño puedan participar en el diseño y desarrollo de un prototipo de un juego de video. Se inicia con la creación de un juego de mesa para luego tomar sus elementos y transformarlos a un juego de video. Para esta transformación se revisan los principios de diseño de un juego de video, las características de las interfaces según el o los géneros de juegos de video utilizados, así como la integración con algoritmos y métodos de inteligencia artificial propias para estos ambientes virtuales. Se toma mucha consideración en la mecánica de juego necesaria para que el juego permita un balance entre las habilidades que el jugador desarrolla o debe desarrollar a lo largo de las etapas del juego y las dificultades o desafíos que él va enfrentando, de tal forma que el juego sea divertido y se produzca inmersión.

- b. Este curso es: Complementario

#### 6. Objetivos específicos del curso

- a. Resultados específicos de aprendizaje

1.- Diseñar un prototipo de juego de video considerando las dimensiones propias de los géneros utilizados para su desarrollo

2.- Comprender las repercusiones o impactos de los elementos constitutivos de un juego de video en la vida o comportamiento de sus usuarios o jugadores para el diseño de un juego de video

3.- Integrar a un prototipo de juego de video los algoritmos de inteligencia artificial necesarios para la interacción entre los elementos del juego y el jugador

- b. Indique explícitamente cuáles de los resultados de aprendizaje listados en el Criterio 3,



## Sílabo del Curso

### DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO

Emitido por: lisacabe

Carrera: Computación

o cualquier otro resultado, son desarrollados en el curso

#### 7. Lista resumida de los temas a cubrir

- 1.- Introducción a los juegos de vídeo
- 2.- Historia y evolución de juegos de video
- 3.- Géneros de juegos de video y tipos de jugadores
- 4.- Principios e interfaces de diseño
- 5.- Tópicos de diseño por género
- 6.- Introducción de Inteligencia Artificial en juegos de video
- 7.- Ética en juegos de video

