

02^{er}

José C. Paz, 12 ABR 2019

VISTO:

El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución del entonces MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584 del 17 de marzo de 2015, el REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA aprobado por Acta N° 2 del citado Consejo de fecha 26 de marzo de 2018, el Expediente Nro. 117/2019, del Registro de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que por el Expediente del VISTO tramitan las propuestas de programas de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos, correspondientes a las siguientes asignaturas: Historia del Cine (03), Cultura Lúdica (09), Recursos y Liderazgo Estratégico (11) y Diseño Lúdico III (22).

Que es competencia de este CONSEJO DEPARTAMENTAL aprobar y supervisar los programas curriculares de las carreras a su cargo, garantizando que aquellos se ajusten a los contenidos mínimos definidos en los correspondientes Planes de Estudios.

Que habiendo sido puesto a consideración del CONSEJO DEPARTAMENTAL en la Sesión N° 10, de carácter ordinaria, registrada en el Acta N° 10 del 18 de marzo de 2019, este Cuerpo Colegiado compartió los términos y contenidos de los

UNPAZ



referidos instrumentos, por lo que resulta necesario aprobar los respectivos programas de las asignaturas detalladas.

Que la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por los artículos 77, inciso f), del Estatuto de la UNIVERSIDAD, y 1º, inciso d) y 7º, inciso c), del Reglamento de Funcionamiento de este Consejo Departamental.

Por ello,

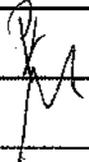
**EL CONSEJO DEPARTAMENTAL
DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ**

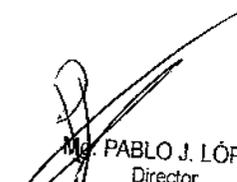
DISPONE:

ARTÍCULO 1º.- Apruébanse los programas de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos que se adjuntan como Anexo a la presente, correspondientes a las siguientes asignaturas: Historia del Cine (03), Cultura Lúdica (09), Recursos y Liderazgo Estratégico (11) y Diseño Lúdico III (22).

ARTÍCULO 2º.-Establécese que los programas aprobados precedentemente, tendrán DOS (2) años de vigencia, contados a partir del semestre siguiente al de su aprobación.

ARTÍCULO 3º.-Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y cumplido, archívese.

UNPAZ



Mg. PABLO J. LÓPEZ
Director
Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz


Lic. Santiago Monaco
Director de Coordinación
de Órganos de Gobierno
Secretaría general UNPAZ

02°

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Departamento	ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s	TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCION Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
Nombre de la unidad curricular	HISTORIA DEL CINE	Código	03
Docente responsable	MARÍA IRIBARREN		
Año de presentación del programa	2019		
1. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales clases teóricas	28
		Horas totales clases prácticas	24
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	12
2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios			
Denominación			Código
3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios			
<p>Introducción a una historia del cine: conceptos, antecedentes (juguetería filosófica), representaciones y primeros experimentos. Del dispositivo cinematográfico al lenguaje audiovisual. El cine sonoro. Del cinematógrafo al cine digital: del deseo escópico a la sociedad del espectáculo. El cine clásico. El cine moderno (Neorrealismo, Nouvelle Vague, Free Cinema, Nuevo Cine Alemán, Nuevo Cine Latinoamericano). El cine posmoderno: pastiche e hibridación. El cine en la cultura: el concepto de séptimo arte, las vanguardias y el Psicoanálisis. La imagen cinematográfica y el mundo real. Ficciones documentales. Cine y resistencia. Manifiestos y polémicas. Las ideas cine. Festivales, premios y mercado. Producción, circulación y consumo: el rol del Estado en el fomento de la producción cinematográfica. Nuevo Cine Argentino: la cámara culta. ¿El cine murió? Plataformas de visualización online: ¿e-cinema? Preservación del patrimonio audiovisual: cinemateca, estándares y regulación.</p>			

B



Redes horizontales y asociativas para abordar la producción y distribución.

4. Fundamentación

¿Qué relevancia tendría la historia del cine para el desempeño de una/un futurxs productorxs de medios o una/un diseñadorxs de videojuegos?

A priori, definir qué es el cine implica ya un principio de delimitación formal, estética, industrial y comercial del campo audiovisual, lo que ayudará a comprender la especificidad de una práctica, así como el origen y el devenir de la industria cultural "modelo" del siglo XX.

Sin embargo, estudiar la historia del cine a partir de cómo ese lenguaje configuró la percepción de los hechos (cualquiera sea su carácter o espesor) que ocurren en el "mundo real", también aportará a lxs estudiantes herramientas para comprender el límite que separa los acontecimientos y la experiencia, de su representación.

Asimismo, recapitular la transformación del lenguaje (el arte), de los dispositivos (la tecnología), de las lógicas de distribución y circulación (el mercado, la industria) de películas, informará de los procesos y las tensiones que atraviesan y modelan la práctica cinematográfica aún en el presente, por un lado.

Mientras que, por otro, servirá para entender las tradiciones estéticas y lxs realizadorxs que se convirtieron en referencias ineludibles entre lxs desarrolladorxs de videojuegos.

Finalmente, a través del estudio del "séptimo arte" esperamos demostrar que algunas películas y ciertos autores acompañaron "las épocas". Y que, en ocasiones, incluso involuntariamente, aspectos de la historia social quedaron impresos en el celuloide.

5. Objetivos

1 Generales

Nuestro propósito fundamental es que lxs estudiantes aprendan cómo nació y se desarrolló una de las industrias culturales de mayor potencia y popularidad en el mundo. Que, al cabo de la cursada, sean capaces de ponderar, de manera crítica, la influencia fabulosa que el cine y el campo audiovisual en general, aún hoy ejercen en la configuración de lo que percibimos como "mundo real" en la vida cotidiana.

En este sentido, estamos persuadidxs de que la visualización y el análisis de películas bajo una perspectiva histórica, les enseñará el rol que jugaron y juegan en la historia de la cultura lxs productorxs de estos bienes simbólicos singulares. Así como la responsabilidad que conlleva el mostrar u ocultar imágenes (no sólo en términos artísticos sino, sobre todo, sociales y políticos), el replicar modelos convencionales o ensayar formas nuevas de expresión audiovisual, que interpelen a las

audiencias más allá del placer o el aburrimiento que pueda provocarles la mera contemplación.

2 Objetivos específicos

Promocionarán la materia, lxs alumxns que sean capaces de:

- a) Reconocer los diferentes períodos que constituyen la historia del cine
- b) Identificar los límites de esos períodos, sus características principales, así como las películas y los autores más representativos de cada uno de ellos
- c) Articular la evolución histórica de las tres dimensiones del cine: dispositivo tecnológico, lenguaje audiovisual y campo de tensión artístico-industrial
- d) La influencia y el uso del cine como matriz de configuración de prácticas y consumos, así como de lo que entendemos por "realidad"

Agregamos a los objetivos específicos de la materia (en tanto asignatura que integra el "tramo común" de las Tecnicaturas en industrias culturales), la aprehensión de los conceptos de "representación", grados de representación, realismo (tipos de realismo) y devenir histórico.

6. Contenidos (organizados por unidades)

La estrategia para alcanzar los objetivos (generales y específicos) será hacer girar el programa en torno a un eje temático: la relación que el cine (en sus tres dimensiones) estableció a lo largo de su historia con la realidad (lo que denominamos los modos del "realismo").

A tal efecto, hemos redactado cuatro cuadernillos introductorios a cada una de las cuatro unidades del programa. Estos materiales que a partir de 2019 agregamos a la bibliografía, proponen resúmenes de los antecedentes históricos y culturales, así como de algunos debates teóricos, que acompañaron, facilitaron o influenciaron los distintos períodos del cine, a lo largo del siglo XX y lo que va del XXI.

Las primeras dos unidades del programa conforman dos bloques temporales. El primero (conformado por las unidades UNO y DOS), abarca desde la invención del cinematógrafo (1895) hasta la generalización del cine sonoro (aproximadamente, en 1930).

El segundo bloque (integrado por las unidades TRES y CUATRO), abarca desde la universalización del modelo industrial de producción cinematográfica y la institucionalización del modo de representación realista según la matriz hollywoodense, hasta el presente.

UNIDAD UNO

Explicación y definición de conceptos fundamentales: cine, representación, ficción/documental,





transparencia/opacidad.

Precine =

- Fotografía
- Ilusión de Movimiento
- Proyección

Dispositivo científico-tecnológico/Entretenimiento.

Linterna mágica, fotografía, cronofotografía, Reynaud y Edison.

El nacimiento de los dos campos de representación de lo real: los hermanos Lumière y Georges Méliès.

Cine primitivo. Exploración de las posibilidades técnico-expresivas del "aparato". Espectáculo.

Pioneros (1895-1908): Escuela de Brighton. Edwin Porter. Alice Guy. Segundo de Chomón. Cine primitivo argentino.

David W. Griffith (1908-1929): articulación de un lenguaje. Desarrollo industrial del espectáculo.

Ricciotto Canudo (1908-1911): el estatuto artístico. Film d'art = el "arte cinematográfico" mal entendido.

UNIDAD DOS

El antirrealismo: otra forma de (no) relación con lo real. El tercer campo de la "representación".

Repaso del contexto histórico de su surgimiento. Definición de vanguardia.

Las características comunes de los grupos:

Libertad absoluta

Diluir el límite entre el arte y la vida

Espíritu provocador.

Futurismo | Dadaísmo | Surrealismo | Expresionismo | Impresionismo | Cine absoluto

La vanguardia soviética: Kuleshov, Pudovkin, Vertov, Eisenstein.

El cine como medio de propaganda política: URSS, Alemania, EUA.

UNIDAD TRES

Introducción al segundo bloque del programa: la transición del mudo al sonoro. La consolidación e implantación mundial de un "tipo" de cine. La ruptura de la post guerra.

Los pilares industriales del cine clásico: sistema de estudios, star-system, sistema de géneros. El Modo de Representación Institucional (MRI). Las fases del período clásico.

Orson Welles: el anticipo del agotamiento. El clasicismo fuera de Hollywood: realismo poético francés, realismo socialista.

PK

Neorrealismo: nace el cine moderno. Formas de la modernidad: Nouvelle vague | Free cinema | New American Cinema | Nuevo Cine Alemán.

El cine moderno en Latinoamérica: política y vanguardia. Cinema Novo. Nuevo Cine Latinoamericano. Cine argentino moderno.

UNIDAD CUATRO

Hollywood: de la modernidad tardía a la posmodernidad. La industria se reinventa. Formas de la posmodernidad en el cine mundial.

Nuevo Cine Argentino. Poscine: de la digitalización de la imagen a la virtualización de la realidad.

7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

UNIDAD UNO / Bibliografía obligatoria

Iribarren, María; Valle, Roberto (2019). Cuadernillo Introdutorio. Unidad 1: Separados al nacer: El realismo y el fantástico.

Costa, Antonio (1997). Saber ver el cine. Editorial Paidós, Barcelona.

UNIDAD UNO / Filmografía obligatoria

Selección de cortometrajes de los hermanos Lumière, Georges Méliès y otros pioneros.

The cameraman (Edward Sedgwick y Buster Keaton, EUA, 1928).

UNIDAD UNO / Bibliografía complementaria

Balázs, Béla (2913). El hombre invisible, o la cultura del cine. El cuenco de plata, Buenos Aires.

Bazin, André (1999). ¿Qué es el cine? Ediciones Rialp, Madrid.

Benjamin, Walter (2017). "La obra de arte en la época de su reproductividad técnica", en Escritos de cine. Abada Editores, Madrid.

Bordwell, David. Staiger, Janet. Thompson, Kristin (1997). El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960. Paidós, Barcelona.

Burch, Noël (1987). El tragaluz infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico.

Editorial Cátedra, Madrid. Gubern, Román (1991). Historia del Cine. Editorial Lumen, Barcelona.

Gubern, Román (1991). Historia del Cine. Editorial Lumen, Barcelona.

Magny, Joël (2004). Vocabularios del Cine. Paidós, Barcelona.

Oubiña, David (2009). Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital. Editorial Manantial, Buenos Aires.

Powdermaker, Hortense (1955). Hollywood. El mundo del cine visto por una antropóloga. Fondo de Cultura Económica, México.

Ruiz, Luis Enrique (2000). Obras pioneras del cine mudo (1895-1917). Ediciones Mensajero, Bilbao.

Russo, A. Eduardo (2003). Diccionario de Cine. Estética, crítica, técnica, historia. Paidós, Buenos Aires.

UNIDAD DOS / Bibliografía obligatoria

Iribarren, María; Valle, Roberto (2019). Cuadernillo Introdutorio. Unidad 2: La edad de oro: vanguardia histórica y antirrealismos.

R

Costa, Antonio (1997). Saber ver el cine. Editorial Paidós, Barcelona.
Selección de manifiestos cinematográficos realizada por la cátedra.

UNIDAD DOS / Filmografía obligatoria

Selección de cortometrajes y/o fragmentos de películas realizadas por las vanguardias europeas.
El hombre de la cámara (Dziga Vertov, U.R.S.S., 1929).

UNIDAD DOS / Bibliografía complementaria

Artaud, Antonin (1994). El cine. Alianza editorial, Buenos Aires.
Breton, André (1974). Manifiestos del surrealismo. Guadarrama, Madrid.
Crocí, Paula; Kogan, Mauricio (2003). Lesa Humanidad. El nazismo en el cine. Ediciones La Crujía, Buenos Aires.
Eisenstein, Sergei (1995). La forma del cine. Siglo XXI Editores, México.
Gubern, Román (1991). Historia del Cine. Editorial Lumen, Barcelona. Konigsberg, Ira (2004). Diccionario técnico Akal de Cine. Ediciones Akal, Madrid.
Kracauer, Siegfried (1985). De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán. Paidós, Barcelona.
Leyda, Jay (1965). Kino. Historia del cine ruso y soviético. EUDEBA, Buenos Aires.
Russo, A. Eduardo (2003). Diccionario de Cine. Estética, crítica, técnica, historia. Paidós, Buenos Aires.
Sánchez-Biosca, Vicente (2004). Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras. Paidós, Barcelona.
Sánchez-Biosca, Vicente (1990). Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933. Verdoux, Madrid.
Schobert, Walter (1989). El cine alemán de vanguardia de los años veinte. Goethe-Institut, München.
Thompson, Kristin (1991). Primeras alternativas al modo de producción de Hollywood: Implicancias para las vanguardias europeas. Revista Archivos de la Filmoteca, Nº 10. Octubre/Diciembre. Filmoteca Generalitat Valenciana, Valencia.
Vertov, Dziga (2018). Memorias de un cineasta bolchevique. La marca editora, Buenos Aires.

UNIDAD TRES / Bibliografía obligatoria

Iribarren, María; Valle, Roberto (2019). Cuadernillo Introdutorio. Unidad 3: Tierra en trance: del realismo institucionalizado al real cinematográfico.
Costa, Antonio (1997). Saber ver el cine. Editorial Paidós, Barcelona.

UNIDAD TRES / Filmografía obligatoria

Nace una estrella (William A. Wellman, EUA, 1937)
El desprecio (Jean-Luc Godard, Francia, 1963)

UNIDAD TRES / Bibliografía complementaria

Biskind, Peter (2009). Moteros tranquilos, toros salvajes. Editorial Anagrama, Barcelona.
Castello, Giulio Cesare (1965). El cine neorrealista italiano. EUDEBA, Buenos Aires.
AA.VV (2002). En torno a la Nouvelle Vague. Rupturas y horizontes de la modernidad. Institut Valencia de Cinematografía, Valencia.
Gubern, Román (1991). Historia del Cine. Editorial Lumen, Barcelona. Memba, Javier (2009). La nouvelle vague. La modernidad cinematográfica. T&B Editores, Madrid.

B

AA.VV (1988). Hojas de cine. Testimonios y documentos del Nuevo Cine Latinoamericano. Volumen I, Centro y Sudamérica. Fundación Mexicana de Cineastas. México D.F.
Losilla, Carlos (2003). La invención de Hollywood. O cómo olvidarse de una vez por todas del cine clásico. Paidós, Barcelona.
Powdermaker, Hortense (1955). Hollywood. El mundo del cine visto por una antropóloga. Fondo de Cultura Económica, México.
Rocha, Glauber (2011). La revolución es una ezetyka. Por un cine tropicalista. Caja Negra Editora, Buenos Aires.
Ruiz, Luis Enrique (2000). Obras pioneras del cine mudo (1895-1917). Ediciones Mensajero, Bilbao.
Russo, A. Eduardo (2003). Diccionario de Cine. Estética, crítica, técnica, historia. Paidós, Buenos Aires.

UNIDAD CUATRO / Bibliografía obligatoria

Iribarren, María; Valle, Roberto (2019). Cuadernillo Introdutorio. Unidad 4: Final Fantasy: autorreferencialidad e imagen sintética.
Costa, Antonio (1997). Saber ver el cine. Editorial Paidós, Barcelona.
Jameson, Fredric (1999). El giro cultural. Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998. Editorial Manantial, Buenos Aires.

UNIDAD CUATRO / Filmografía obligatoria

El artista (Michel Hazanavicius, Francia, 2011)

UNIDAD CUATRO / Bibliografía complementaria

Comolli, Jean-Louis (2010). Cine contra espectáculo, seguido de Técnica e Ideología (1971-1972). Editorial Manantial, Buenos Aires.
Gubern, Román (1991). Historia del Cine. Editorial Lumen, Barcelona.
Lyotard, Jean-François (1987). La condición posmoderna. rei argentina, Buenos Aires.
Martel, Frédéric (2014). Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas. Editorial Alfaguara, Buenos Aires.
Peña, Fernando Martín (2003). 60/90 Generaciones. Fundación Eduardo F. Constantini, Buenos Aires.
Prividera, Nicolás (2014). El país del cine. Para una Historia Política del Nuevo Cine Argentino. Editorial Los Ríos, Córdoba.
Russo, A. Eduardo (2003). Diccionario de Cine. Estética, crítica, técnica, historia. Paidós, Buenos Aires.

8. Metodología de trabajo

Las clases serán teóricas y prácticas (según consta en el cronograma). Incluirán la visualización y el análisis de películas, la realización de trabajos grupales e individuales, el debate en clase acerca de la bibliografía y la filmografía propuestas.

La lectura de los cuadernillos y de los textos que se detallan en la bibliografía obligatoria, así como el visionado de la filmografía (también obligatoria), son condiciones irrevocables para aprobar la materia.

En el transcurso de las clases, los docentes podrán proponer trabajos prácticos sin aviso previo

B

(escritos u orales) referidos a esas lecturas y/o visionados.

En cuanto a la bibliografía, se solicitará la lectura comprensiva y el análisis comparativo de los textos. Lo mismo para el caso de las películas.

La mención o referencia a textos o películas por fuera de las incluidas en este programa, deberá estar acompañada de los datos biblio o cinematográficos correspondientes.

Lxs estudiantes deberán familiarizarse con la búsqueda de información fidedigna (contrastada y chequeada) a través de bases de datos, sitios, blogs y revistas digitales especializados en historia del cine.

9. Evaluación (Requisitos de aprobación y criterios de evaluación)

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción,
- b) Examen integrador, o bien
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

Metodología de evaluación:

El primer parcial será presencial e individual. Mientras que el segundo parcial, también será individual y consistirá en un trabajo práctico escrito, de carácter domiciliario. Dicho trabajo requerirá, en primer



lugar, la visualización comparativa de fragmentos de películas y videojuegos. Por último, el o la estudiante deberán responder una serie de consignas referidas al eje del "realismo".

10. Instancias de práctica (opcional)

11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	Lectura conjunta del programa y el cronograma de actividades. Exposición de la línea de tiempo que resume la historia del cine, desde su fundación (1895) hasta el presente. Distribución de los cuatro cuadernillos introductorios.
Semana 2	Unidad Uno: clase teórica
Semana 3	Unidad Uno: clase práctica
Semana 4	Unidad Dos: clase teórica
Semana 5	Unidad Dos: clase teórico-práctica
Semana 6	PRIMER PARCIAL (presencial) / Introducción al segundo bloque del programa (Unidad Tres)
Semana 7	Unidad Tres: clase teórica
Semana 8	RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL / Unidad Tres: clase práctica
Semana 9	Unidad Tres: clase teórica
Semana 10	Unidad Tres: clase práctica / Distribución temas y explicaciones metodológicas Segundo parcial (domiciliario)
Semana 11	Unidad Tres: clase práctica
Semana 12	Unidad Cuatro: clase teórica
Semana 13	Unidad Cuatro: clase práctica
Semana 14	ENTREGA SEGUNDO PARCIAL / Unidad cuatro: clase práctica
Semana 15	FERIADO
Semana 16	DEVOLUCIÓN / RECUPERATORIO SEGUNDO PARCIAL / Síntesis del programa / Repaso para examen integrador
<i>A partir de aquí a completar únicamente para unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	

P



Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma docente responsable	
Firma Departamento Académico	

B

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Departamento	ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s	TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
Nombre de la unidad curricular	CULTURA LÚDICA	Código	09
Docente responsable	BERNARDO MALLAINA		
Año de presentación del programa	2019		
1. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales clases teóricas	40
		Horas totales clases prácticas	24
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	
2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios			
Denominación			Código
3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios			
Definiciones de Juego. El juego en las sociedades históricas. Alcances y limitaciones del carácter lúdico. El juego y la actualidad. El juego como expresión creadora. Estructura de un juego. Concepto sistémico de un juego. Motivaciones, recompensas y objetivos. Suerte, estrategia y simulación.			
4. Fundamentación			
Además de los conocimientos técnicos requeridos por cada disciplina implicada, la riqueza de un perfil vinculado a la actividad de desarrollo de videojuegos se ve impactada por su aptitud para recrearse, adaptarse y aventurarse a lo nuevo; ser creativo. A fin de alimentar esta riqueza como profesional, es importante ampliar los conocimientos teóricos en relación al juego, estudiar sus orígenes e indagar			

B



sobre qué implicancias tiene éste sobre nuestra vida más allá del entretenimiento.

La presente asignatura se propone trabajar sobre los primeros pasos de la teoría del juego, trasladando ésta a la modernidad del juego virtual para entender que el desarrollo de su medio, el videojuego, es mucho más que un mero "pasatiempo", sino una compleja producción cuya actividad influye en la educación, la economía y la forma en que nuestra cultura transita.

5. Objetivos

La cursada se propone introducir a los alumnos al trabajo teórico respecto al juego, trasladando este conocimiento al mundo de los videojuegos modernos y su consumo. En el proceso, se buscará pensar el juego como una actividad cuya estructura y funcionamiento está presente en muchas más áreas de la vida moderna de las que creemos.

6. Contenidos (organizados por unidades)

- UNIDAD 1: Introducción al estudio formal del juego
- -Concepto informal y formal de "juego". Historia de algunos juegos famosos (y su relación con los videojuegos). Los diferentes niveles de complejidad. Géneros.
- -Introducción a la teoría de juego (Johan Huizinga, Roger Caillois). Relación del juego y la cultura, características, reglas, tramposo y aguafiestas, concepto de juego en distintas culturas, categorías fundamentales, paidia y ludus, corrupción de juego.
- -Motivaciones, recompensas y objetivos (desde su sano curso hasta el desarrollo de Ludopatía).
- -Categorías de juego de Roger Caillois (Illinx y Alea, el vertigo de la simulación y el factor suerte como definidor del juego)

- UNIDAD 2: Impacto de los videojuegos en la cultura
- -La presencia del juego, de lo lúdico, en diferentes aspectos de nuestra vida. El juego (incluidos los videojuegos) en la educación. El impactante crecimiento de la industria de los videojuegos. El coleccionismo.
- -Análisis sistémico del juego: las unidades mecánicas mínimas e indivisibles, dinámica de los procesos que involucran a las mecánicas y el impacto integral de la experiencia de juego
- -Proceso íntegro de desarrollo de un juego (desde su comienzo a final, su progresión)
- -Juegos cooperativos, juegos competitivos. E-Sports. Los Youtubers y su impacto. Perfil y lugar del videojugador en la sociedad (y su evolución).
- -Transculturación, los videojuegos en el mundo globalizado. El multijugador a nivel mundial. Cultura local y videojuegos. El videojuego como medio de expresión artística. La prensa de los

Handwritten signature or mark.



videojuegos.

- UNIDAD 3: Retrospectiva, análisis y debate
- -Evolución del concepto de "juego" a lo largo de la cursada. La teoría del juego y los videojuegos (homo videoludens). El juego en relación a los avances tecnológicos.
- -Análisis de juegos (o ideas para juegos) en relación a los contenidos trabajados. Análisis de diversos materiales para relacionar la teoría a la actualidad de la industria de los videojuegos. El desarrollo de videojuegos.
- -Conclusión y debate.

7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

- Huizinga, Johan. (1938) Homo Ludens, Alianza editorial/Emecé editors.
- Caillois, Roger. (1967) Los juegos y los hombres – La mascara y el vértigo, Fondo de Cultura Económica - México.
- Scolari, Carlos A. (2008) Homo Videoludens 2.0. Eumo Editorial.

8. Metodología de trabajo

Clases expositivas y explicativas con una constante búsqueda de participación por parte del alumnado. Apertura de espacios de debate. Ejercicios varios (orales y escritos) a modo de repaso y/o práctica. Investigación y búsqueda de información en relación a varios tópicos. Evaluación de los alumnos encuentro a encuentro. Ejercicios de relación de los temas entre unidades.

9. Evaluación (Requisitos de aprobación y criterios de evaluación)

Requisitos de evaluación:

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción,
- b) Examen integrador, o bien
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien

indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

Esta materia puede rendirse en condición de examen libre, en el que se evaluará la totalidad de los contenidos.

Metodología de evaluación

Evaluación constante a través de la participación y el debate en clase, la realización de trabajos prácticos y el trabajo de relación, análisis y/o investigación en relación a los temas desarrollados.

Generación esporádica de espacios propicios para que los alumnos puedan compartir ideas y opiniones sobre los conocimientos adquiridos. Al final de cada unidad se dará lugar a una evaluación práctica u oral (individual y/o grupal) para precisar con mayor detalle el nivel de apropiación de los contenidos alcanzado por los alumnos.

Evaluación escrita con nota numérica en dos instancias de la cursada, la primera con todo el contenido teórico revisado de Johan Huizinga y Roger Caillois, la segunda en relación a la defensa de un trabajo práctico sobre el lugar del juego en la cultura actual (con la intervención de lo desarrollado en el material de Carlos Scolari).

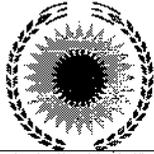
10. Instancias de práctica (opcional)

- Realización de un trabajo de interpretación y aplicación de la teoría revisada en Homo Ludens
- Realización de un trabajo de interpretación y aplicación de la teoría revisada en Los Juegos y los Hombres
- Exposición de una presentación sobre "Cultura Lúdica del perfil de un desarrollador de videojuegos" con una selección de juegos que debería conocer y la justificación de dicha elección
- Realización de un trabajo práctico en relación a la visualización de la película "Juegos de Guerra"





11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas	
Semana 1	Introducción a la materia y presentación de los materiales a utilizar
Semana 2	Introducción al Homo Ludens de Johan Huizinga
Semana 3	Unidad 1 de Homo Ludens
Semana 4	Unidad 2 de Homo Ludens
Semana 5	Unidad 3 de Homo Ludens y conclusiones de la lectura
Semana 6	Presentación del trabajo de Cultura Lúdica de un game developer
Semana 7	Introducción a Los Juegos y los Hombres de Roger Caillois
Semana 8	Unidad 1 de Los Juegos y los Hombres
Semana 9	Unidad 2 de Los Juegos y los Hombres junto a conclusiones de la lectura
Semana 10	Primer instancia de evaluación parcial
Semana 11	Recuperatorio
Semana 12	Visualización y análisis de la película "Juegos de Guerra"
Semana 13	Lectura y análisis del capítulo 3 de Homo-Videoludens 2.0
Semana 14	Presentación de los trabajos sobre la película (evaluado) y debate general
Semana 15	Segunda instancia de evaluación parcial
Semana 16	Recuperatorio
<i>A partir de aquí a completar únicamente para unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	



Semana 31	
Semana 32	

Firma docente responsable	
Firma Departamento Académico	



PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Departamento	Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica.		
Carrera/s	Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos		
Nombre de la unidad curricular	Recursos y liderazgo estratégico	Código	11
Docente responsable	Lic. Fernando Spina		
Año de presentación del programa	2019		
1. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales clases teóricas	32
		Horas totales clases prácticas	32
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	0

2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Códig.

3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios
Definición y categorización de recursos. Técnicas de relevamiento. Selección y distribución de

24



recursos. Técnicas colectivas de financiamiento. Formatos de cooperativa. Modelos de asociación y vinculaciones. Gestión de recursos.

Optimización vinculada al desarrollo. Formatos de gestión por línea de tiempo y formatos circulares. Concepto de Liderazgo. Clasificación de estilos de liderazgo. Teorías de contingencia del liderazgo. El modelo de contingencia de Fiedler. Ruta-meta- Robert House. Participación del líder - Vroom - Yetton. Teorías contemporáneas del liderazgo. El modelo de la atribución del liderazgo. Líder carismático. Líder transaccional y transformador. Líder visionario. Líder de equipo. Líder estratégico. Comportamientos de liderazgo. Arbol de decisiones. Creación de una cultura de confianza y credibilidad.

Formación de equipos de desarrollo. Gestión de equipos coordinados de desarrollo. Dinámicas de equipo. Diseño colectivo.

4. Fundamentación

La producción de videojuegos es una actividad grupal, y como tal, está sujeta a la dinámica que sus integrantes puedan o deseen darle. Muchas veces los grupos de trabajo sufren de retrasos, malos entendidos o incluso separaciones por el simple hecho de no entender bien como se trabaja en un grupo operativo. Conocer estas dinámicas dota al productor de videojuegos de una herramienta invaluable a la hora de crear o formar parte de un grupo, y poder llevar adelante al equipo y al proyecto. Esta materia corresponde al primer cuatrimestre del segundo año de la carrera, donde los alumnos comienzan a trabajar ya con la formación específica en videojuegos. Esta asignatura en particular busca situar al alumno en la posición del productor cultural y en las tareas que éste debe llevar adelante. Los contenidos trabajados a lo largo de esta cursada serán retomados y profundizados posteriormente en la asignatura Plan de Negocios, del segundo cuatrimestre del segundo año de la Carrera.

5. Objetivos

Esta materia tiene como objetivo dotar al alumno de herramientas básicas en el entendimiento de las mecánicas de grupo y liderazgo, entendiendo como tal la capacidad de

PV



Llevar, inspirar y guiar a otros durante un proyecto informático que, en su seno, es un intercambio de ideas y valores netamente humano.

Es también objetivo fomentar el pensamiento crítico y el debate sobre las características necesarias con las que debe formarse un grupo operativo para el desarrollo de un videojuego.

6. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1:

Definición y categorización de recursos.

Técnicas de relevamiento. Selección y distribución de recursos.

Técnicas colectivas de financiamiento. Formatos de cooperativa. Modelos de asociación y vinculaciones. Gestión de recursos.

Optimización vinculada al desarrollo.

Formatos de gestión por línea de tiempo y formatos circulares.

UNIDAD 2:

Concepto de Liderazgo. Clasificación de estilos de liderazgo. Teorías de contingencia del liderazgo.

El modelo de contingencia de Fiedler. Ruta-meta- Robert House.

Participación del líder - Vroom - Yetton.

Teorías contemporáneas del liderazgo. El modelo de la

atribución del liderazgo. Líder carismático. Líder transaccional y

transformador. Líder visionario. Líder de equipo. Líder estratégico. Comportamientos de liderazgo.

Arbol de decisiones.

UNIDAD 3:

Creación de una cultura de confianza y credibilidad.

Formación de equipos de desarrollo.

Gestión de equipos coordinados de desarrollo.

Dinámicas de equipo.

Diseño colectivo.

7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

UNIDAD 1:

Sergio Hernández y Rodríguez. (2006). Introducción a la administración. 4ta ed. Nueva York: McGraw Hill.

Ry

UNIDAD 2:

Pichon Riviere, Enrique. (1997) El proceso grupal. Nueva visión. Buenos Aires. Argentina.

Zimmerman, Eric. Salen, Katie. (2003) Rules of Play. Cambridge: MIT Press.

UNIDAD 3:

Stoner, Freeman, Gilbert. (1996). Administración 6ta Edición. Madrid: Pearson Educación.

8. Metodología de trabajo

La asignatura está constituida por 3 unidades, las cuales se dictarán durante un cuatrimestre en clases teóricas y prácticas, con presentación de trabajos individuales y grupales por parte de los alumnos.

Teórica: Clases expositivas y explicativas, buscando lograr que los alumnos debatan las ideas presentadas. Ejercicios de análisis en clase, grupales e individuales. Trabajos de investigación con relación a tópicos pertinentes a la unidad en curso.

Práctica: Los trabajos prácticos, tanto individuales y grupales, apuntarán a contrastar la teoría aprendida con la realidad cotidiana de un grupo operativo cuyo objetivo es el desarrollo de un videojuego a nivel independiente, o siendo parte de un estudio. Conceptos como liderazgo, formación de grupos, o diseño colectivo serán los ejes principales de los trabajos prácticos, haciendo hincapié en la experimentación de estos conceptos en primera persona.

9. Evaluación (Requisitos de aprobación y criterios de evaluación)

Por su carácter, esta materia admite examen libre.

Evaluación constante clase a clase a través de la participación y realización de trabajos prácticos.

Generación esporádica de espacios propicios para que los alumnos puedan compartir ideas y opiniones sobre los conocimientos adquiridos. Al finalizar la primera y tercera unidad se dará lugar a un espacio

Dy



de evaluación parcial para precisar con mayor detalle el nivel de apropiación de los contenidos alcanzado por los alumnos, así como también el desempeño individual y grupal en lo práctico.

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción,
- b) Examen integrador, o bien
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

10. Instancias de práctica (opcional)

--

11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

--

PV



Semana 1	Introducción al concepto de recursos: definición, categorización.
Semana 2	Selección, distribución, relevamiento y gestión de recursos. Recursos dentro del desarrollo de un videojuego.
Semana 3	Técnicas colectivas de financiamiento. Formatos de cooperativa. Modelos de asociación y vinculaciones.
Semana 4	Optimización de recursos vinculada al desarrollo. Viabilidad, casos.
Semana 5	Formatos de gestión por línea de tiempo y formatos circulares. Ejemplos.
Semana 6	Parcial
Semana 7	Recuperatorio - Concepto de Liderazgo. Clasificación de estilos de liderazgo. Teorías de contingencia del liderazgo.
Semana 8	El modelo de contingencia de Fiedler. Ruta-meta- Robert House. Participación del líder - Vroom - Yetton. Concepto de liderazgo en el desarrollo. Directores, jefes, líderes.
Semana 9	Teorías contemporáneas del liderazgo. El modelo de la atribución del liderazgo. Líder carismático. Líder transaccional y transformador. Líder visionario. Líder de equipo. Líder estratégico.
Semana 10	Comportamientos de liderazgo. Arbol de decisiones.
Semana 11	Creación de una cultura de confianza y credibilidad. Formación de equipos de desarrollo. Confianza creada a partir de la habilidad.
Semana 12	Grupos operativos , creación de un grupo.
Semana 13	Dinámicas de equipo. Diseño colectivo.
Semana 14	Gestión de equipo coordinados de desarrollo.
Semana 15	Parcial
Semana 16	Recuperatorio
<i>A partir de aquí a completar únicamente para unidades curriculares con régimen anual</i>	

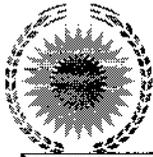
PV



Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma docente responsable	
Firma Departamento	

R



UNPAZ
Universidad Nacional de José C. Paz

02^a

Académico

B

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Departamento	Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica.		
Carrera/s	Tecnatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos		
Nombre de la unidad curricular	Diseño Lúdico III	Código	22
Docente responsable	Lic. Fernando Spina		
Año de presentación del programa	2019		
1. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales clases teóricas	32
		Horas totales clases prácticas	32
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	0

2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios		
Denominación	Código	
Diseño Lúdico II		

3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

PS



Monetizar videojuegos: sus elementos y mecanismos. Modelos de diseño no lineales. Concepto de pulido. Sistemas de testeo.

Mantenimiento de sistemas de puntaje. Diseño modular. Diseño circular. Concepto de curva de aprendizaje. Implementación de curva de aprendizaje. Concepto de curva de dificultad. Implementación de curva de dificultad. Sistemas de gestión del diseño. Diseño del contenido renovable. Diseño de contingencia. Diseño en contextos de comunicación y expresión. Definición y estructura de Game Design Document (GDD). Definición y estructura de NDA (non-disclosure agreement).

4. Fundamentación

Luego de que los alumnos hayan dominado los conceptos básicos del diseño y la producción de videojuegos, se torna necesaria la adquisición de herramientas para tornar un prototipo o un juego básico en la mejor versión de sí mismo. Es por esto que Diseño Lúdico III apunta a desarrollar herramientas para testear, cambiar y pulir los productos realizados, brindando la posibilidad de iterar, mejorar y alcanzar su máxima potencialidad.

Durante los últimos años, el panorama de la producción de videojuegos ha cambiado radicalmente, y es esencial que los alumnos estén al tanto de las últimas tendencias en producción, alcance y herramientas de uso cotidiano dentro del ámbito profesional. Se hace de máxima importancia entonces, que los alumnos posean un espacio para asimilar estas herramientas, y pensar su uso, sus capacidades y alcance, así como también cuestionar su uso y buscar soluciones a los problemas que este nuevo panorama plantea al profesional.

5. Objetivos



Introducir al alumnado a diferente material bibliográfico pertinente al análisis, producción y mantenimiento de una producción de videojuegos.

Brindar al alumno nuevas herramientas con el objetivo de lograr un aumento en la calidad de sus producciones.

Desarrollar una mirada crítica de cara a las metodologías existentes de monetización, sus usos, abusos, y sus responsabilidades a la hora de implementarias.

Adquirir conocimiento de los diferentes enfoques a la hora de comenzar un diseño, desarrollarlo y efectuar diferentes tipos de testeos, según las necesidades puntuales del alumno como productor.

6. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1: HERRAMIENTAS AVANZADAS DE DISEÑO

Definición y estructura de Game Desing Document

Sistemas de gestion del diseño.

Sistemas de gestion del diseño: Modelos de diseño no lineales y diseño del contenido renovable. Diseño de contingencia.

Diseño en contextos de comunicación y expresión.

Definición y estructura de NDA (non-disclosure agreement).

UNIDAD 2: TESTEO Y DIFICULTAD

Concepto de pulido. Pulido de gameplay vs. pulido de calidad estética.

Sistemas de testeo. Testeo A/B. Bugtesting. Playtesting.

Concepto de curva de aprendizaje. Implementación de curva de aprendizaje. Concepto de curva de dificultad.

Implementación de curva de dificultad.

UNIDAD 3: MONETIZACION

Monetización en juegos clásicos. Elementos y mecanismos.

Modelos freemium. Modelos pagos. Modelos por suscripción.

Loot boxes. Antecedentes históricos. Psicología del jugador. Taxonomía de Bartle.

7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

BV



UNIDAD 1:

Schell, Jesse. (2008) The Art of Game Design: A Book of Lenses, Morgan Kaufmann Publishers, California, EUA.

Boterman, Jack. (2008) The book of games, Strategy, tactics and history, Sterling Publishing; EUA.

UNIDAD 2:

Schultz, Charles. (2011). Game Testing: All in one (2da Edición) . Vancouver: Mercury Learning & Information;

UNIDAD 3: Madigan, Jaimie. (2015). Getting Gamers: The Psychology of Video Games. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers

8. Metodología de trabajo

La asignatura está constituida por 3 unidades, las cuales se dictarán durante un cuatrimestre en clases teóricas y prácticas, con presentación de trabajos individuales y grupales por parte de los alumnos.

Teórica: Clases expositivas y explicativas, buscando lograr que los alumnos debatan las ideas presentadas. Ejercicios de análisis en clase, grupales e individuales. Trabajos de investigación con relación a tópicos pertinentes a la unidad en curso. **Práctica:** Los trabajos prácticos, tanto individuales y grupales, apuntarán al relevo de datos a partir de videojuegos clásicos y propios, funcionando como testeo de las diferentes métricas aprendidas en clase. A partir de lo relevado, se procederá a presentar proyectos de pulido para mejorar el producto estudiado.

9. Evaluación (Requisitos de aprobación y criterios de evaluación)

Evaluación constante clase a clase a través de la participación y realización de trabajos prácticos. Generación esporádica de espacios propicios para que los alumnos puedan compartir ideas y opiniones sobre los conocimientos adquiridos. Al final de cada unidad se dará lugar a un espacio de evaluación (individual y/o grupal) para precisar con mayor detalle el nivel de apropiación de los contenidos alcanzado por los alumnos, así como también el desempeño individual y grupal en lo práctico. Además, se llevarán a cabo a lo largo del cuatrimestre dos instancias de parcial obligatorias.

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban

Handwritten signature or mark.

mediante:

- a) Promoción,
- b) Examen integrador, o bien
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

~~Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.~~

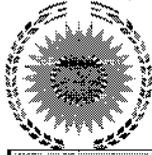
10. Instancias de práctica (opcional)

--

11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

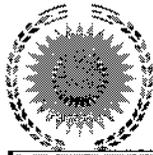
--

P



Semana 1	Game Design Document. Importancia, utilización, redacción y mantenimiento. Aproximación práctica.
Semana 2	Análisis en clase de Megaman 1. Gestión de diseño. Diseño clásico vs. Diseño moderno.
Semana 3	Diseño lineal. Diseño no lineal. Géneros. Diseño a partir del género.
Semana 4	Diseño de contingencia. Diseño de contenido renovarle. Trabajo práctico unificador.
Semana 5	Diseño comercial vs. Diseño expresivo. Diferencias en gameplay. Diferencias en enfoque y producción. Definición y estructura de NDA (non-disclosure agreement).
Semana 6	Parcial
Semana 7	Recuperatorio
Semana 8	Pulido. Gameplay vs. Estética. Testeo. Bugtesting. Playtesting. Testeo A/B. Trabajo práctico.
Semana 9	Curva de aprendizaje y curva de dificultad . Implementación
Semana 10	Monetización en juegos clásicos. Elementos y mecanismos.
Semana 11	Psicología del jugador. Taxonomía de Bartle
Semana 12	Modelos freemium. Modelos pagos. Modelos por suscripción.
Semana 13	Loot boxes. Antecedentes históricos.
Semana 14	Repaso
Semana 15	Parcial
Semana 16	Recuperatorio
<i>A partir de aquí a completar únicamente para unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	

B



Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma docente responsable	
Firma Departamento Académico	

B