

**DISPOSICIÓN CDEPeIT N° 02**

**JOSÉ C. PAZ, 11 MAY 2021**

**VISTO:**

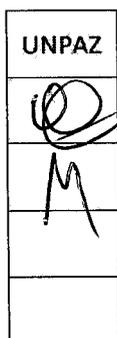
El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución del entonces MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584 del 17 de marzo de 2015, el REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, aprobado Disposición del citado CONSEJO N° 01 del 26 de junio de 2020, el Expediente Nro. 83/2021, del Registro de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

**CONSIDERANDO:**

Que por el Expediente del VISTO tramita las propuestas de los programas de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos correspondiente a las siguientes asignaturas: *Realización I (13)*, *Realización II (21)*, *Legislación y Propiedad Intelectual (25)* y *Plan Estratégico Comunicacional (19)*.

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 el programa *Legislación y Propiedad Intelectual* fue aprobado mediante la Disposición N° 3 del 19 de diciembre de 2018 mientras que los restantes fueron aprobados a través de la Disposición N° 13 del 21 de diciembre de 2018.



Que, asimismo, el artículo segundo de dichas Disposiciones establece que los programas deben ser revisados cada dos años para proceder a su ratificación o rectificación.

Que en los casos señalados anteriormente, y debido a las pautas académicas en período de emergencia sanitaria, los citados programas deben ser rectificadas.

Que habiendo sido puestos a consideración del Consejo DEPARTAMENTAL en la Sesión N° 23, de carácter ordinaria, registrada en el Acta N° 23 del 04 de marzo de 2021, este Cuerpo Colegiado compartió los términos y contenidos de los referidos instrumentos, por lo que resulta necesario aprobar los respectivos programas de las asignaturas detalladas.

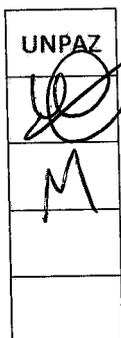
Que la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por los artículos 77, inciso f), del Estatuto de la UNIVERSIDAD, y 1º, inciso d) y 7º, inciso c), del Reglamento de Funcionamiento de este Consejo Departamental.

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, correspondiente a las siguientes asignaturas: *Realización I (13), Realización II (21), Legislación y Propiedad Intelectual (25) y Plan Estratégico*



*Comunicacional (19).*

ARTÍCULO 2°.- Déjese sin efecto a las Disposiciones de este CONSEJO DEPARTAMENTAL N° 3 del 19 de diciembre de 2018 y N° 13 del 21 de diciembre de 2018 en cuanto a éstos programas se refiere.

ARTÍCULO 3°.- Establécese que los programas aprobados precedentemente, tendrán DOS (2) años de vigencia, contados a partir del semestre siguiente al de su aprobación.

ARTÍCULO 4°.- Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y cumplido, archívese.

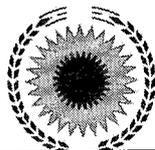


UNPAZ
M

**DISPOSICIÓN CDEPeIT N° 02**



<b>PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR</b>			
Departamento	<b>ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA</b>		
Carrera/s	<b>TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS</b>		
Nombre de la unidad curricular	<b>REALIZACIÓN I</b>	Código	13
Docente responsable	<b>Marisa Elena Conde</b>		
Año de presentación del programa	<b>2021</b>		
<b>1. Carga horaria</b>			
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.)	
<b>2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios</b>			
Denominación			Código
<b>3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios</b>			
Diseño y planeación de proyecto de juego de mesa. Etapa creativa. Definición de historia y mecánica de juego. Prototipado en papel. Investigación y búsqueda artística.			
<b>4. Fundamentación</b>			
En la actualidad los videojuegos se encuentran inmersos en nuestra sociedad y cumplen un rol importante tanto en la cultura nacional, como en la internacional.  Las aproximaciones teóricas acompañadas del trabajo de campo que ofrece este trayecto de formación superior tiene como objetivo la conformación de una base en el desarrollo de la cultura			



lúdica, y la importancia de la misma a la hora de encarar y/o analizar un videojuego.

En la actualidad los juegos de mesa no han perdido su vigencia, si bien los videojuegos permiten otra forma de interactuar a distancia existe una nueva corriente de cultura lúdica que prefiere los encuentros cara a cara por lo que requiere. Según las estadísticas del mercado del universo total de juguetes, los juegos de mesa representan aproximadamente el 15 por ciento, lo que abre una perspectiva de desarrollo muy interesante.

#### 5. Objetivos

Que el alumno pueda reconocer y analizar la deconstrucción de un juego de mesa no solo como producto sino como recurso y como obra.

Que el alumno pueda utilizar el lenguaje técnico apropiado a la hora del análisis y de la presentación de un producto.

Despertar en los alumnos el espíritu crítico.

Que el alumno pueda profundizar sobre opciones más avanzadas en el uso de las aplicaciones aprendidas para la elaboración y desarrollo de trabajos preestablecidos.

#### 6. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1 – Historia de los Juegos de Mesa Historia de los juegos de mesa. Géneros de Juegos- Clasificación- Características

Colaboración Interdisciplinaria. Estructuras Narrativas. Narrativa Transmedia- Argumento – Mecánicas – Dinámicas – Estéticas. Aventuras interactivas

UNIDAD 2 – PROTOTIPADO -Por qué prototipar? Presentación de Proyectos de Prototipado.

-Prototipado en papel. Tableros - Diseño de Niveles de Juego. Los minijuegos. Editores de imagen: Prácticas en computadora de software de edición de imagen.

UNIDAD 3 – PROTOTIPADO ANALÓGICO

-Herramientas de Prototipado 2d. Selección del Recurso correcto para la presentación del proyecto.

-Prototipado. Uso de diferentes plantillas, tableros, cartas, materiales. -Diseño de Niveles de Juego.

-Beta Testing. -Publicación. - Aspectos Legales – Registro propiedad intelectual- ¿Cómo funciona el copyright?

Unidad 4: Testing- Matriz FODA ¿Cómo se utiliza?

#### 7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Unidad 1

Nallar, D (2017) Diseño de juegos en América latina, teoría y práctica II: Historia: Florida, Prov de Bs As. Argentina. Imprenta Digital SRL,



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

Scolari, Carlos A. (2014) . Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Collecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

González Sánchez J. L, Padilla ZeaN , Gutiérrez F . L, y Cabrera JM (2014) De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador , publicación en (IX Congreso Internacional Interacción, Albacete 9-11 de Junio de 2008 Grupo LoUISE-Universidad de Castilla-La Mancha)

#### Unidad 2

Morales, H., Plested, M. y Aedo, J. (2015) El Coco-Game un juego de mesa para co-crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo. Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 13 (1), 57-76 El Coco-Game un juego de mesa para co-crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo Huber H. Morales1 María C. Plested2 José E. Aedo Cobo3

#### Unidad 3

Palomar Millán, G. (2013) LOS JUEGOS DE MESA. CREACIÓN Y PRODUCCIÓN. Ciudad Granada : Universidad de Granada <http://hdl.handle.net/10481/29363>

Nallar, D (2016) Diseño de juegos en América latina, teoría y práctica I: Estructura lúdica:Florida, Prov de Bs As. Argentina. Imprenta Digital SRL,

Nallar, D (2017) Diseño de juegos en América latina, teoría y práctica II: Estructura lúdica: Florida, Prov de Bs As. Argentina. Imprenta Digital SRL,

### **8. Metodología de trabajo**

En cada clase se analizarán juegos de mesa de forma grupal y se completará a manera de trabajo práctico una ficha de análisis en el que está contenido el marco teórico. Se utilizará el aula virtual dónde los estudiantes subiran sus trabajos prácticos realizados en clase.

Los trabajos de investigación se realizarán en forma individual sobre temas específicos en los que se les pedirá una producción escrita que entregarán en el aula virtual.

Están previstas dos entrevistas una presencial y otra virtual en ambas los estudiantes formularán preguntas a los entrevistados.

En el aula virtual se les propocionará diversos materiales tanto de bilbiografía como de recursos específicos (pnatillas y/o software) para poder dar cumplimiento a los requerim ientos planteados

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

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

a) Promoción,



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

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. Clases explicativas, expositivas y prácticas.

Modalidad: En cada clase se analizan íntegramente tres juegos de mesa y se analizan con una ficha diseñada donde se integra toda la teoría. Al finalizar cada clase cada equipo entregará la ficha realizada.

El trabajo en el aula virtual permitirá realizar en seguimiento continuo de los alumnos, animándola a desplegar su creatividad.

El parcial presencial abordará una situación de análisis de uno de los juegos trabajados en la cursada.

El parcial domiciliario consistirá en la presentación de un juego incluyendo las reglas, tablero, fichas y el packaging, junto con la entrega del propio análisis del juego utilizando la ficha elaborada para ese fin. Deberán entregar un video donde se pareciará el testing realizada de tres partidas diferentes y la entrega de una Matriz FODA analizando el proyecto.

\* Nota 2021: Durante el período de vigencia de las "Pautas Académicas" en período de emergencia sanitaria, la evaluación estará sujeta a la normativa que surja en respuesta a dichas pautas.

#### 10. Instancias de práctica (opcional)

Todas las clases serán teórico prácticas



11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas	
Semana 1	Historia de los Juegos de Mesa- Géneros de Juegos- Clasificación- Características- Evolución- Investigación- Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de tablero
Semana 2	-Colaboración Interdisciplinaria. Estructuras Narrativas.- Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de tablero
Semana 3	Narrativa Transmedia- Argumento – Mecánicas – Dinámicas – Estéticas. Aventuras interactivas Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de tablero
Semana 4	-¿Por qué prototipar? Presentación de Proyectos de Prototipado.-Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de tablero
Semana 5	-Publicación. - Aspectos Legales – Registro propiedad intelectual- ¿Cómo funciona el copyright? Prototipado en papel. Tableros - Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de tablero
Semana 6	-Diseño de Niveles de Juego. Los minijuegos- Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de tablero. Entrevista al creador de juegos de mesa Román Fiszman- La misma se realizará en la UNPAZ
Semana 7	Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de diferentes géneros
Semana 8	Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de diferentes géneros. Entrevista vía streaming con el creador de juegos de mesa Julian Bracco
Semana 9	Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de diferentes géneros Parcial
Semana 10	Análisis de Juegos de mesa. Utilización de ficha pedagógica. Juegos de diferentes géneros Recuperatorio de Parcial
Semana 11	Herramientas de Prototipado 2d. Diseño en computadora herramientas básicas en Corel-Inkscape- Photoshop-Gimp 2.0 enfocadas a los propios proyectos de diseño.s
Semana 12	Herramientas de diseño 3d para elaborar fichas. Diseño y prototipado con Lápis 3d e Impresora 3d



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

Semana 13	Herramientas de Prototipado 2d. Diseño en computadora herremientas básicas en Corel-Inkscape- Photoshop-Gimp 2.0 enfocadas a los propios proyectos de diseño.
Semana 14	Análisis grupal de los proyectos de los estudiantes (parcial domiciliario). Beta Testing
Semana 15	Entrega parcial domiciliario: Presentación, defensa y beta testing de proprotipos por parte de los estudiantes.
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	

<b>Firma docente responsable</b>	
<b>Firma Departamento Académico</b>	



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Departamento	ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s	Tecnatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos		
Nombre de la unidad curricular	REALIZACIÓN II	Código	21
Docente responsable	GONZALEZ TULIAN GERARDO MARTIN		
Año de presentación del programa	2021		
<b>1. Carga horaria</b>			
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.)	
<b>2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios</b>			
Denominación			Código
PRÁCTICAS SOCIALES COMUNITARIAS I			17
<b>3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios</b>			
Diseño y planeación de proyecto de prototipo de videojuego. Etapa creativa. Definición de historia y mecánica de juego. Prototipado digital. Investigación y búsqueda artística.			
<b>4. Fundamentación</b>			
La alta calidad técnica de los videojuegos actuales ha creado un mercado cada vez más exigente a nivel estético, funcional y narrativo.			
Es importante que los alumnos puedan desarrollar la creatividad y la mecánica de los video juegos, pero en el mismo nivel de importancia se encuentra la algoritmia y programación.			
Aprender y conocer conceptos de algoritmos y programación ayudará a los alumnos a realizar			



proyectos de video juegos con mayor calidad proporcionado un diferencial en el aspecto social y en el mercado laboral.

En este marco los contenidos abordados durante el desarrollo de la asignatura no sólo serán utilizados frecuentemente en otras materias específicas de la carrera, sino que también revisten importancia significativa para que el futuro egresado pueda desempeñarse eficazmente en un ámbito profesional.

#### **5. Objetivos**

Formar el razonamiento para la resolución de distintos problemas que nos presenta la elaboración de un proyecto de videojuego, aplicando la solución más creativa y adecuada al proyecto.

Adquirir habilidad en la resolución de los problemas de programación orientada a video juegos.

Aplicar conceptos en Programación estructurada en el desarrollo de video juegos.

Resolver problemas lógicos de baja y mediana complejidad.

Conocer las herramientas de la programación que pueden ser utilizadas para el desarrollo de video juegos.

Incentivar el espíritu de investigación, búsqueda creativa e incursión en diversos lenguajes de programación aplicado a los video juegos.

#### **6. Contenidos (organizados por unidades)**

##### **UNIDAD I: Introducción a los algoritmos**

Concepto de algoritmo. Distintas técnicas de representación de algoritmos. Diagramas Estructurados. Pseudocódigo. Etapas en la construcción y prueba de algoritmos. Resolución de problemas. Propiedades de los Algoritmos. Representación de los algoritmos.

##### **UNIDAD II: Programación Estructurada**

Concepto de Programa. Función main. Formatos. Operadores, Palabras Claves. Compilador, Preprocesador.

Datos. Variables. Alcance de las variables, globales y locales. Constantes. Identificadores de variables. Datos escalares o simples. Tipos de Datos. Declaraciones.

Algoritmos lineales. Ruptura de la secuencialidad. Enunciación de las estructuras de control. Estructuras de decisión. Decisión simple. Decisiones anidadas. Decisión múltiple. Estructuras iterativas. Estructura "repetir-mientras". Estructura "mientras-hacer". Estructura "para-hacer". Iteraciones anidadas. Condiciones que deben cumplirse.

##### **UNIDAD III: Arrays Unidimensionales y Matrices**



Arrays unidimensionales o vectores. Generación. Almacenamiento de datos en Vectores, recorrido y procesamiento. Vectores de Caracteres o Strings.

Matrices. Generación. Almacenamiento de datos en Matrices, recorrido, procesamiento y operaciones con matrices.

#### UNIDAD IV: Modularización, Funciones y dinamica en Video Juegos

Implementar funciones o procedimientos, según corresponda. Definir subprogramas, diferenciar los tipos de variables que se pueden implementar y utilizar parámetros para los mismos de manera eficiente.

Módulos. Ventajas de la programación modular. Desarrollo de programas de forma modular.

Procedimientos. Funciones estándar.

Diferencias y semejanzas entre procedimientos y funciones.

Aplicación de Funciones en Video Juegos.

### 7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Obligatoria - UNIDADES I, II, III y IV

Deitel, H. M. & Deitel, P. J. (2012). Como Programar en C ( 9na Edición). Madrid: Pearson Educación.

Kernighan, B. W. & Ritchie, D. M. (1991). El lenguaje de programación C. (2da Edición). Mexico: Person Educación.

Aguilar, L. J. & Zahonero Martinez, I. (2004). Algoritmos y estructuras de datos: una perspectiva en C. Madrid: McGrawHil Interamericana de España.

De consulta: UNIDADES I, II, III Y IV

Aguilar, L. J. (1993) Programación en turbo Pascal Versiones 5.5, 6.0 y 7.0 (2da. Edición). Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España S.A.

### 8. Metodología de trabajo

La asignatura está constituida por 4 unidades, las cuales se dictarán durante un cuatrimestre en clases teóricas y prácticas, con resolución de problemas a cargo de los alumnos.

Teórica: 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 con relación a varios tópicos.



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

Las prácticas se realizarán en laboratorio de computadoras relacionadas a la unidad temática de la asignatura, donde clase a clase se realizarán trabajos grupales en los que, además de la entrega, se busca desarrollar la versatilidad y capacidad de adaptación de los participantes (rotando los miembros e incitando a la co-creación por sobre la individualidad).

Guía de ejercicios: En sincronía con los temas que se vayan dando en cada unidad, existe la guía de ejercicios que ayuda a consolidar los conocimientos vistos en la clase teórica. La intención es que el alumno desarrolle ejercicios cortos y enfocados en cada tema específico, según dicte la unidad que se esté viendo.

#### 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

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 o sus respectivos recuperatorios. 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.

Por su carácter de materia-taller, Realización II no 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.

\* Nota 2021: Durante el período de vigencia de las "Pautas Académicas" en período de emergencia sanitaria, la evaluación estará sujeta a la normativa que surja en respuesta a dichas pautas.

**10. Instancias de práctica (opcional)**

**11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas**

Semana 1	Introducción a los Algoritmos. Orígenes del Lenguaje de Programación con orientación a Video Juegos
Semana 2	Tablas lógicas de Verdad, Variables, Tipos de Datos, Operadores. Estructuras de Decisión Simple. Práctica de Tablas de Verdad con el Ejercicio de Triángulo
Semana 3	Operadores y Expresiones, Estructuras de Control. Algoritmos Lineales. Práctica algorítmica desarrollo de programas simples utilizando Variables y Operadores
Semana 4	Estructura "repetir-mientras". Estructura "mientras-hacer". Estructura "para-hacer". Iteraciones anidadas, Condicionales Anidados, Ciclos Anidados, Selección Múltiple. Desarrollo de Ejercicios Prácticos de Ingreso de Información y cálculo de contadores Acumuladores y Promedio.
Semana 5	Operadores Resto de la división Entera, función módulo, Estructura de Ciclos Invertidos. Práctica de programación de ejercicios de la Guía de Trabajos prácticos. Presentación y Enunciado del TP Número 1 que deben realizar los Alumnos.
Semana 6	Realización del TP Número 1 durante la Clase. Respuesta a las consultas y orientación sobre los problemas que se le presenten a los alumnos.
Semana 7	Evaluación Primer Parcial Individual. Entrega y Corrección de los TP en forma Grupal. Devoluciones y correcciones individuales del Trabajo Práctico.
Semana 8	Introducción a los Array Unidimensionales de Números Enteros. Propiedades, índice y Valor. Acceder al valor a través del índice y determinar en qué índice se encuentra un determinado valor. Recorrido, procesamiento y operaciones. Realización de Ejercicios Prácticos con ambos tipos de Vectores.
Semana 9	Solución práctica de un conjunto de ejercicios de la Guía de Trabajos Prácticos aplicando los conceptos relacionados al parcial.



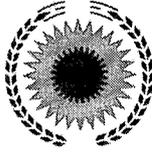
	Recuperatorio del Primer Parcial individual.
Semana 10	String. Propiedades de los Arrays Unidimensionales de caracteres. Índice, valor y Recorrido. Procesamiento y operaciones. Ejercicio de palíndromos y corte de palabras. Expresiones Regulares.
Semana 11	Introducción a las Matrices de Dos dimensiones. Propiedades de Matrices. Recorrido, procesamiento y operaciones varias con Matrices. Investigación y Práctica de propiedades adicionales por parte de los Alumnos.
Semana 12	Módulos. Ventajas de la programación modular. Desarrollo de programas de forma modular. Procedimientos. Funciones estándar. Funciones definidas por el usuario. Diferencias y semejanzas entre procedimientos y funciones. Resolución de Ejercicios con funciones.
Semana 13	Presentación del Trabajo Práctico del Juego del Ahorcado. Prototipo del Juego. Planteo de la Estrategia y Algoritmia que se debe utilizar para jugar al Ahorcado. Definiciones gráficas a utilizar. Comienzo del Desarrollo del Trabajo.
Semana 14	Segundo Parcial Desarrollo Grupal del Trabajo práctico Juego del Ahorcado en clase por los Alumnos. Debate e intercambio de funcionalidades
Semana 15	Entrega y Corrección de los TP en forma Grupal. Evaluación individual sobre el trabajo práctico. Devoluciones individuales del Trabajo Práctico y de la Evaluación
Semana 16	Recuperatorio Segundo Parcial, Cierre de Notas. Encuentra de la Materia y Debate sobre mejoras de la Materia. Cierre final
<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	



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

<b>Firma docente responsable</b>	
<b>Firma Departamento Académico</b>	



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Departamento	ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s	TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
Nombre de la unidad curricular	LEGISLACIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	Código	25
Docente responsable	Profesor DR. EDUARDO ERNESTO GARCIA TORCHIA		
Año de presentación del programa	2021		
1. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales clases teóricas	50
		Horas totales clases prácticas	14
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	0

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

3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios
Concepto de Propiedad Intelectual. Registros de marcas. Registros de propiedad intelectual. Organismos de registro. Derechos de autor y "creación de la mente". Registro de Software. Ley de medios. Piratería. Nuevos modelos de consumo. Legislación y modelos de monetización. El valor de intangible. Concepto de propiedad intelectual desde el valor creativo. Concepto de patente e invenciones.

4. Fundamentación
-------------------



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

La materia "Legislación y Propiedad Intelectual", se dicta en el tercer y último año de la Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño De Videojuegos en el segundo cuatrimestre, dicha Tecnicatura orienta el perfil de sus egresados hacia la elaboración de juegos digitales que representan uno de los consumos culturales más importante de la actualidad. Son utilizados por personas de distintos rangos etarios y variados estratos sociales. A través de los mismos se producen y reproducen los rasgos culturales que nos identifican como miembros de la sociedad a la que pertenecemos y extrapolan el conocimiento de otras culturas. La elaboración de estos productos involucra por parte de los autores, un conocimiento relacionado con los deberes y derechos que generan estas creaciones intangibles y valiosas desde el punto de vista filosófico y económico.

Los conocimientos que se desarrollarán en esta materia se orientan hacia el debate concerniente a los derechos de la propiedad intelectual, la naturaleza de estos derechos al igual que los derechos de patente y su relación con el derecho de propiedad intelectual.

La flamante y pujante industria de los videojuegos puede considerarse diferente a otras industrias denominadas creativas que utilizan elementos o propiedades de la tecnología y el arte para consolidar obras particulares, debido a que la creación de videojuegos además , instituye los códigos informáticos que se encuentran profundamente insertos en la mecánica de los mismos, los I.P son los encargados de Plasmear las ideas ricas en expresiones artísticas visuales, auditivas, literarias como así también las mecánicas de programación específicas. Cada una de estas expresiones artísticas posee un derecho de autor particular, independiente del derecho que posee la obra completa.

Estos nuevos productos culturales tienen representación se despliegan en distintos dispositivos como consolas, teléfonos, P.C. etc. Los juegos electrónicos que emulan una sensación 3"d, posibilitan al usuario introducirse en las distintas escenas y sentir sensaciones de supuesta realidad y de inmersión dentro del juego. (Greenspan, 2014) además de posibilitar al jugador ser artífice de su accionar dentro de un escenario propuesto, siendo de esta forma un usuario activo capaz de proyectarse en el protagonista de la historia y elegir escenarios, otros personajes y niveles de complejidad.

"Los principales problemas jurídicos a que se enfrentan las entidades del ecosistema de los videojuegos (creadores, financieros, editores y distribuidores) se relacionan con el establecimiento de un marco normativo adecuado que permita la creación, la financiación y la distribución de los videojuegos. Si bien la seguridad y privacidad de los datos, la reglamentación y comercializaciones de los contenidos revisten gran importancia (y están abarcadas en la publicación), la formulación de una estrategia proactiva de P.I. para la protección de los derechos de I.P. es un factor determinante para el éxito de las empresas creadoras como también lo es la protección de patentes, diseños y marcas comerciales, y derechos de autor". David Greenspan

Es importante para los creadores de las distintas manifestaciones artísticas que componen un video



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

juego como para los gestores del producto terminado, tener un entero conocimiento de los derechos y deberes que la autoría de estos productos para resultados comercial y jurídicamente exitosos.

### 5. Objetivos

Que el estudiante de la carrera de Tecnicatura Universitaria en producción y diseño de videojuegos, conozca y reconozca los deberes y derechos que la legislación vigente exige y ofrece respecto a la creación, elaboración, diseño, distribución y venta de videojuegos o de los I.P. que corresponden a las áreas que lo componen.

Que el estudiante de la carrera de Tecnicatura Universitaria en producción y diseño de videojuegos conozca y reconozca las leyes, decretos y actualizaciones de la Ley Nacional 11.723 referida al del Régimen Legal de la Propiedad Privada y los derechos de autoría.

#### Objetivo General

Que el Técnico Universitario en producción y diseño de videojuegos conozca y domine los saberes relacionados con los derechos y deberes que le permitan desempeñarse en distintas áreas de, diseño, producción, creación, investigación, comercialización, difusión de actividades que conciernan al desarrollo de su futura profesión.

#### Objetivos Específicos

Que el Técnico Universitario en producción y diseño de videojuegos pueda integrarse en los equipos de trabajo interno y pueda desempeñarse adecuadamente con los públicos externos a través de políticas comerciales adecuadas y efectivas.

Que el Técnico Universitario en producción y diseño de videojuegos pueda comprender la realidad legal de su contexto laboral y comercial y sea capaz de desempeñarse en forma apropiada en contextos de gran competitividad, que posea la claridad necesaria para realizar consultas profesionales con especialistas en derecho y redacción de solicitudes de patentes, derechos de la propiedad intelectual, registros de patentes etc.

### 6. Contenidos (organizados por unidades)

Desde esta materia proponemos desarrollar contenidos que se relacionen con el conocimiento, ejercicio y práctica de los derechos y deberes que deben conocer todos los egresados de la carrera de la Tecnicatura Universitaria en Producción de videojuegos para desarrollar su ejercicio profesional, tanto para hacer valer sus derechos en cuanto a las patentes, derechos de autor y trámites de registro



de la propiedad intelectual como de la limitación del uso de las creaciones realizadas y registradas por otros autores, como solicitar el uso de otras creaciones a través de acuerdos entre las partes, etc.

Planteamos el cursado de la materia en tres unidades de aproximadamente un mes y medio de duración cada una. Se incluyen dos evaluaciones parciales una que se realizará en la mitad de la cursada y otra al final de la misma. Al concluir la cursada, se evaluará a través de un trabajo práctico con defensa oral en formato de ateneo integrador de los conocimientos desarrollados. Existirán dos instancias de recuperación correspondientes a cada uno de los parciales nombrados.

Las instancias de regularidad, recuperación, aprobación y promoción se atenderán estrictamente al REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y PREGRADO, aprobado por resolución n°: 238 con fecha 13 de julio de 2015 por el señor rector de la Universidad Nacional de José Clemente Paz.

#### UNIDAD 1 "CONCEPTOS DEL DERECHO Y LA PROPIEDAD INTELECTUAL"

- Fuentes del derecho
- Derecho Internacional Privado
- Derecho internacional público
- Concepto de Propiedad intelectual.
- Sujetos de la propiedad intelectual.
- Sujetos de derecho de autor.
- Registros de una marca.
- Registro de una marca original
- Organismos de registro.
- Ley 11.723 Régimen Legal de la Propiedad intelectual

#### UNIDAD 2 "VALOR Y RESGUARDO DE LOS DERECHOS DE AUTOR

- Propiedad intelectual y comercio electrónico.
- Titularidad de los sitios web.
- Titularidad de los IP.
- Acuerdos a tener en cuenta a la hora de titularizar los derechos de autor.
- Creación de la mente.
- El valor intangible.
- Piratería de los derechos de autor, infracción a los derechos.
- Monetización.
- Legislación y Modelos de Monetización.

Registros de software

UNIDAD 3 "NUEVOS MODELOS DEL CONSUMO CREATIVO"

- Ley de Medios.
- Nuevos modelos de consumo
- Concepto de propiedad intelectual desde el valor creativo.
- Concepto de patente e invenciones.
- Búsqueda de artículos referidos a la Ley de Medios.
- Análisis crítico del proceso de implementación, como se encuentra marchando en la actualidad

**7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)**

Bibliografía obligatoria

- Ley 11.723 - régimen legal de la propiedad intelectual
- Tesis Doctoral Autor García Ruiz Ignacio, Universidad Internacional de Catalunya. Barcelona (2014): Estudio y Características de Marcas de Videojuegos mediante Análisis de la Producción de Patentes y El desarrollo Técnico de Software para plataformas de Videojuegos..
- Farrand , B (2012). La emulación es la forma de adulación más sincera: Videojuegos, distribución de ROM y Derechos de autor. DP , 19 - 33

Bibliografía complementaria

Bibliografía Complementaria correspondiente a la unidad n°1

- Garcia. E (29 de junio de 2017). Teseo Universidad de Extremadura España. Recuperado el 25 de julio de 2017, de <https://www.educacion.gob.es/teseo/listarBusqueda.do>
- Greenspan, D. (2014). Los videojuegos y la P.I.: perspectiva mundial. OMPI , 4-6.
- González J, (1999) Invención patentes e innovaciones España Contemporánea: Oficina Española de Patentes y Marcas.
- Gross Salvat, (2000) Edutec revista Electrónica Educación . , La dimensión socioeducativa de los videojuegos.
- Hernández Cerdán, (2003) análisis de la innovación a través de las patentes, universidad complutense de Madrid Departamento de estructura económica.
- KURUK, P.; "El derecho consuetudinario en África y la protección del folclore", en [www.portal.unesco.org/culture/es/](http://www.portal.unesco.org/culture/es/)
- Navarrete Alvarez, L. (2006) Derecho de ¿autor? El debate hoy. Editorial de ciencias sociales. La Habana,
- Patricio S, (2005). Investigación y desarrollo: Patentes. Estadísticas históricas de España. Siglo XIX-XX, 2, 835-872.

Bibliografía complementaria correspondiente a la unidad n°2.

- SMIERS, J: "Originalidad dudosa", en [www.porlacultura.net/TEXT/diversidad%20cultural/ORIGINALIDAD%20DUDOSA.html](http://www.porlacultura.net/TEXT/diversidad%20cultural/ORIGINALIDAD%20DUDOSA.html).





**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

- Glaser, A.. (1987). «Video Voodoo: Copyright in Video Game Computer Programs. 38 Fed. Comm.L. J. 103.
- Caballero, J. (2009) Derecho de autor para autores, Fondo de la cultura económica. México.

Bibliografía complementaria correspondiente a unidad n°3.

- Rodriguez Simon, F ( 2015),Clarín y la ley de medios. (PP 552) Buenos Aires, Argentina, Planeta.
- Ley 11.723 - régimen legal de la propiedad intelectual.
- Ley 13.133 /03,Código provincial de implementación de los derechos del de los consumidores y usuarios, <http://www.gob.gba.gov.ar/legislacion/legislacion/l-13133.html>
- Morgan,L (1976) Desenvovimiento del concepto de Propiedad. En antropología y economía,(PP356) Barcelona, España, Anagrama.

## 8. Metodología de trabajo

### •Unidad 1

Desarrollo de contenidos teóricos en clases colaborativas y reflexivas.

- Ejemplos prácticos extraídos de los medios de comunicación de actualidad.
- clases invertidas (flipped classrom)
- Lectura comprensiva de textos actualizados
- Crítica grupal de las lecturas particulares de artículos.

Parfraseo de textos relacionados con los contenidos.

### Unidad 2

- Confección de "paper" con las interpretaciones de los textos y artículos.
- Búsqueda de registros de la propiedad intelectual relacionados con los videojuegos.
- Análisis de las búsquedas de registros.
- Escritura de resúmenes que se editarán en un reservorio del aula
- Proyección, evaluación y crítica de videos de publicidades y hechos.

Lectura comprensiva de textos actualizados.

Parfraseo de textos relacionados con los contenidos.

### Unidad 3

Búsqueda de artículos referidos a la Ley de Medios.

- Análisis crítico del proceso de implementación, como se encuentra marchando en la actualidad.
- Observación y análisis de legislación relacionada con los nuevos bienes culturales.
- Análisis y desarrollo de conceptos de patentes e invenciones.
- Construcción, escritura y defensa colectiva de los análisis realizados.

Lectura comprensiva.

Parafraseo de artículos relacionados con los contenidos.

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

Requisitos de evaluación:

Las instancias de regularidad, recuperación, aprobación y promoción se atenderán estrictamente al REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y PREGRADO, aprobado por resolución n°: 238 con fecha 13 de julio de 2015 por el señor rector de la Universidad Nacional de José Clemente Paz.

- a) Promoción directa.
- 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 directa los estudiantes deben haber obtenido una calificación de 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas, sean éstas parciales o sus recuperatorios, debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una de éstas.

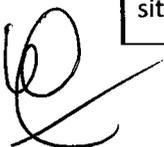
Podrán aprobar la UC mediante examen final los/as estudiantes que: hayan mantenido su condición de regularidad al final del curso conforme lo previsto en el artículo 21; hayan obtenido una calificación entre 4 (cuatro) y 6 (seis) en los respectivos exámenes parciales y/o sus recuperatorios, pero no hubieren aprobado o asistido a la instancia del examen integrador.

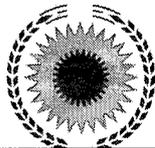
Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

Metodología de evaluación:

Se realizarán evaluaciones de proceso a lo largo de todo el desarrollo de la cursada, valorando trabajos prácticos áulicos y domiciliarios.

A media cursada se tomará un parcial teórico práctico que incluye el desarrollo de los contenidos vistos y trabajados en la unidad 1 y parte de la unidad 2. Al finalizar la materia se tomará un segundo examen parcial que incluirá parte de los contenidos de la unidad n°2 y la unidad 3 completa. Se evaluará además, la realización y defensa de un trabajo final que será un proyecto dirigido a emular situaciones de un contexto real. Ambos parciales podrán ser recuperados de acuerdo a





**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

especificaciones descritas en el REGIMEN GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y PREGRADO de la Universidad Nacional de José C Paz.

Esta materia admite aprobación mediante examen libre.

\* Nota 2021: Durante el período de vigencia de las "Pautas Académicas" en período de emergencia sanitaria, la evaluación estará sujeta a la normativa que surja en respuesta a dichas pautas.

#### 10. Instancias de práctica (opcional)

No

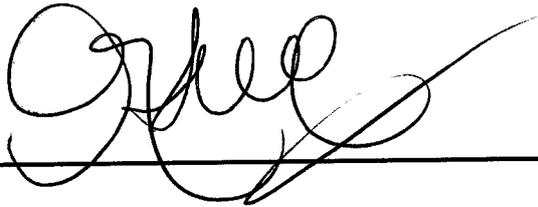
#### 11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	Presentación de la Materia, Fuentes del derecho Derecho Internacional
Semana 2	Derecho Internacional Privado, Derecho internacional publico
Semana 3	Concepto de Propiedad intelectual, Sujetos de la propiedad intelectual
Semana 4	Sujetos de derecho de autor, - Registros de una marca.
Semana 5	Organismos de registro, - Ley 11.723 Régimen Legal de la Propiedad intelectual.
Semana 6	Propiedad intelectual y comercio electrónico
Semana 7	Primer Parcial Unidades 1 y 2 ////////// Titularidad de los sitios web, -Titularidad de los IP
Semana 8	Acuerdos a tener en cuenta a la hora de titularizar los derechos de autor.
Semana 9	Recuperación 1° parcial ///// Creación de la mente. El Valor intangible, Legislación y modelos de monetización, Registro de Software.
Semana 10	Ley de Medios, Búsqueda y análisis de artículos de referencia
Semana 11	Concepto de la propiedad intelectual desde el valor creativo, Concepto de patentes e invenciones,
Semana 12	2° parcial Unidades 2 y 3 ////////// Análisis crítico del proceso de implementación de la ley de Medios.
Semana 13	Teoría de la elaboración del trabajo final, elección de los temas, configuración de los equipos, delimitación de objetivos, contenidos y cierres de las exposiciones.
Semana 14	Recuperación del 2° parcial//////////
Semana 15	Exposición de los trabajos finales integradores.
Semana 16	Cierre de la materia, evaluación del desarrollo de la misma, estado de situaciones de



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

	cada estudiante en particular, plan de acción para la obtención del conocimiento y aprobación.
<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	

<b>Firma docente responsable</b>	
<b>Firma Departamento Académico</b>	





<b>PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR</b>			
Departamento	<b>ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA</b>		
Carrera/s	<b>TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS</b>		
Nombre de la unidad curricular	<b>PLAN ESTRATEGICO COMUNICACIONAL</b>	Código	19
Docente responsable	<b>Profesor DR. EDUARDO ERNESTO GARCIA TORCHIA</b>		
Año de presentación del programa	<b>2021</b>		
<b>1. Carga horaria</b>			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales clases teóricas	50
		Horas totales clases prácticas	14
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	0
<b>2. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios</b>			
Denominación			Código
PLAN DE NEGOCIOS			15
			0
			0
			0
			0
			0
			0
			0
<b>3. Contenidos mínimos según Plan de Estudios</b>			
Planeación estratégica. Comunicación efectiva. Comunicación interna. Comunicación externa. Implementación de medios. Definición de comunidades. Gestión de comunidades. Definición de públicos objetivo (target). Tendencias de comunicación. La comunicación del proceso y el diseño. Diarios de desarrollo. Comunicación a colegas. Relevamiento de medios de comunicación. Selección y categorización de medios de comunicación formales e informales. Gestión de prensa. Inversión comunicacional. Análisis de formadores de opinión. Análisis del periodismo crítico. Estrategias de comunicación no convencional.			
<b>4. Fundamentación</b>			



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

La Tecnicatura Universitaria en producción de videojuegos orienta su labor hacia la elaboración de juegos digitales que representan uno de los consumos culturales más importante de la actualidad. Son utilizados por personas de distintos rangos etarios y variados estratos sociales. A través de los mismos se producen y reproducen los rasgos culturales que nos identifican como miembros de la sociedad a la que pertenecemos. Un adecuado estilo de comunicación utilizado en la elaboración de productos masivos y culturales puede reforzar nuestros valores, costumbres y virtudes.

Las distintas definiciones de comunicación estratégica que en la actualidad circulan en el mundo académico le otorgan una dimensión de paradigma emergente que surge como respuesta a los muchos interrogantes que quedaban sin responder en el ámbito de las comunicaciones interpersonales e institucionales (Meyer, 2009).

La comunicación estratégica contempla los escenarios sociales y culturales como variables a tratar a la hora de planificar tácticas comunicacionales, también estudia la transmutación de lo real a lo intangible en términos de imagen y correspondencia, incorpora el pensamiento sistémico poniendo énfasis en la imagen y por lo tanto en la percepción subjetiva, además de la información objetiva, como factor de credibilidad. Contempla la importancia de la comunicación humana para el logro de soportes organizacionales y culturales (Echeverría, 2008).

La comunicación estratégica propone un marco ético para la realización de distintas actividades que promuevan y aseguren el refuerzo de una conciencia ecológica tendiente a mejorar el actual estado del ecosistema y las relaciones humanas.

Esencialmente la comunicación es un proceso que se produce entre personas que comparten conocimientos, saberes y reconocen mutuamente sus culturas y experiencias con el objetivo de obtener acuerdos útiles para el crecimiento y la mejora comunitaria. En ese sentido este tipo de comunicación es por sí misma estratégica.

Las personas y organizaciones se comunican hacia su interior y con su entorno, en razón de necesidades básicas, de relación, superación y desarrollo.

Podemos realizar una analogía entre la comunicación oral, que es considerada como la más efectiva a nivel lógico intelectual y la implementación o creación de programas informáticos, ya que ambas conforman algoritmos o secuencias lógicas correlativas que permiten resolver problemas tanto de comunicación humana como con los ordenadores. Los videojuegos son programas informáticos que además contienen distintos lenguajes simbólicos como artísticos, icónicos, verbales, escritos, gestuales, pictóricos que se combinan e interactúan para lograr que el usuario del juego se encuentre prestando el nivel máximo de atención, en esos momentos, sus capacidades y habilidades se despliegan al máximo de su potencialidad permitiendo a la vez ejercitar los mecanismos de atención, organización y memoria, (García, 2017).



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

Para acceder al juego digital o a la creación del mismo, es necesario recurrir a relatos que nos permitirán ir recordando y recorriendo caminos adecuados para alcanzar objetivos exitosos, estos relatos son formas de comunicaciones verbales o lógicas creadas o utilizadas por los usuarios videojugadores, la importancia de conocer y desempeñar comunicaciones eficaces redundará en resultados correlativos tanto en los juegos como en las programaciones.

Esta materia guarda relación con "Introducción a los Medios de Comunicación" 02 porque la comunicación estratégica se dirige tanto a los públicos internos como externos y esta última estrategia comunicativa se lleva adelante a través de los MMC. Consideramos que guarda relación con la materia "Liderazgo Estratégico" porque los líderes de las instituciones despliegan sus estrategias a través de la comunicación atendiendo al contenido y a la relación, orientados a la concreción de objetivos convenientes y necesarios.

Desde esta materia proponemos desarrollar contenidos que se relacionan con el conocimiento, ejercicio y práctica de estrategias de comunicación destinadas a mejorar y desarrollar nuevos estilos comunicacionales que puedan convertir el actual paradigma en formatos dinámicos y efectivos para lograr una mejora en la promoción y realización de acuerdos. Sabemos que para efectivizar los acuerdos los mismos se deben plantear en un clima de confianza mutua entre las partes y para ello hacemos hincapié en los contenidos comunicacionales y a las relaciones interpersonales.

Consideramos que una comunicación estratégica adecuada será útil y necesaria para el desempeño personal y profesional de los Técnicos Universitarios en producción y diseño de videojuegos en ámbitos formales e informales. Les otorgará el marco ético conveniente para el planeamiento y ejecución de negocios prósperos y permitirá la difusión de valores destinados a la mejora de la sociedad.

## 5. Objetivos

### Objetivo General

Que a través del desarrollo de la materia el Técnico Universitario en producción y diseño de videojuegos se apropie y domine distintas técnicas y habilidades comunicacionales que le permitan desempeñarse en distintas áreas de producción, investigación y administración de la documentación necesaria para la creación y comercialización de videojuegos.

### Objetivos Específicos

Que el estudiante de la materia pueda realizar informes escritos, papers y artículos, socializando los conocimientos en forma grupal y colectiva.



**6. Contenidos (organizados por unidades)**

**UNIDAD 1 "COMUNICACIÓN EFECTIVA Y COMUNICACIÓN EFICIENTE"**

21 hs clase

- Definición de "Planeación estratégica".
- Comunicación efectiva.
- Comunicaciones internas e internas. Organigramas como líneas de comunicación formal
- Implementación de medios.
- Análisis de distintos lenguajes de la comunicación.
- Gestión de comunidades selección de públicos
- Definición de target de acuerdo a distintos parámetros
- Comunicaciones Distorsionadas

**UNIDAD 2 "COMUNICACIÓN, PUBLICOS Y ESTRATÉGIAS SOCIALES"**

21 hs clase

- Revisión de las actuales tendencias de comunicación.
- La comunicación analizada como proceso y tratada como diseño.
- Apropiación del uso del diario personal como forma de desarrollar el autoconocimiento y clarificar las metas personales y grupales.
- Comunicación interna y externa en instituciones y grupos

**UNIDAD 3 "COMUNICACIÓN DE MASAS"**

21 hs clase

- Relevamiento de medios de comunicación. Clasificación de los medios formales e informales.
- Gestión de prensa, diseño e implementación de comunicaciones digitales.
- Inversión comunicacional análisis y riesgos. Costo beneficio.
- Análisis de formadores de opinión. El rumor como estrategia.
- Análisis del periodismo crítico.
- Algoritmo semiótico.

Nota: Durante el desarrollo de la unidad n° 3, los estudiantes divididos en grupos pequeños y aplicando conocimientos desarrollados en la materia, deberán diseñar un Proyecto de Comunicación Estratégica destinado a los públicos internos y externos de una empresa de videojuegos existente o ideal cuyo objetivo sera la promoción y venta de un videojuego.

El proyecto de comunicación deberá incluir: La descripción de la empresa seleccionada donde se



realizará el desarrollo de un videojuego o la mejora de uno existente; descripción del tamaño de la compañía (tomando como parámetros el volumen económico que genera la misma o la cantidad de personas que la integran); deberán realizar la selección de públicos al que va dirigido el videojuego a partir del nivel socioeconómico y la preferencia al cuál la empresa dirige su producto; deberán identificarse los puntos geográficos donde el producto se distribuirá con mayor intensidad, Se seleccionarán los medios de comunicación a través de los cuáles se difundirá el producto, la propaganda y la publicidad que se empleará; se deben destacar las ventajas diferenciales del producto respecto a otras versiones anteriores u otros juegos similares que existen en el mercado; Se realizarán análisis de eficiencia de los mensajes antes del lanzamiento de la campaña a través de pruebas piloto, focus group y encuestas de satisfacción; Se llevará a cabo un plan de evaluación de la eficiencia de los mensajes externos contemplando los resultados obtenidos..

Específicamente la comunicación interna se define como la necesidad de que los públicos internos obtengan la comunicación necesaria y conveniente para que puedan desarrollar sus actividades de una manera eficiente y eficaz, para lo cuál los estudiantes deberán realizar un organigrama de la empresa ; análisis de las líneas comunicacionales formales; los asesoramientos internos y externos. Los mensajes y la fluidez de las comunicaciones.

El proyecto se expondrá en una clase abierta y se generarán espacio de críticas y sugerencias.

#### **7. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)**

##### Bibliografía Obligatoria

- Berlo, D. (2001). El proceso de la comunicación . Buenos Aires: Ateneo.
- Martínez, M (2006), El paradigma emergente. Hacia una nueva teoría de la racionalidad. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Buenaventura, El pensamiento estratégico en el DirCom, en Autores, varios. (2005). Master DirCom. Los profesores tienen la palabra. Barcelona: Design Grupo Editorial. España.
- Watzlawick, P (1991) El proceso de la comunicación humana, Barcelona, Heder.
- Apuntes de la cátedra de Plan estratégico comunicacional 2017.

##### Bibliografía complementaria correspondiente a unidad n°1

- Buenaventura, El pensamiento estratégico en el DirCom, en Autores, varios. (2005). Master DirCom. Los profesores tienen la palabra. Barcelona: Design Grupo Editorial. España.
- Nosnik, Abraham. La comunicación en las organizaciones de la aldea global, en revista Razón y Palabra No. 4. Año I. Septiembre-noviembre de 1996. 10 páginas.
- Rizo, Martha (2006). La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica, en Análisis. Quaderns de Comunicació Cultural, No. 33, 2006, Páginas 45-62. Artículo disponible en <http://ddd.uab.es/pub/analisi/02112175n33p45.pdf>



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

Bibliografía complementaria correspondiente a unidad n°2.

-Agüero, F., (2002), La Responsabilidad Social Empresarial en América Latina: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México y Perú, Escuela de Estudios Internacionales, Universidad de Miami (sin publicar), Grupo RSE-CHILE.

-Augustine I., (2001), Communication style in the information age. Corporate Communications, 6(4), 199-204. Retrieved, from ABI/INFORM Global database. (Document ID: 149006581).

Cortina, A., (1997), Rentabilidad de la ética para la empresa, España, Fundación Argentaria.

De la Cerda, J., y Núñez, F., (1993), La administración en desarrollo. problemas y avances de la administración en México, México, Instituto Internacional de Capacitación y Estudios

Bibliografía complementaria correspondiente a unidad n°3.

-Capriotti, P., y Moreno, A., (2005), El tratamiento de la información sobre Cerutti, M. (2000). Proprietarios, empresarios y empresas en el norte de México: Monterrey, de 1848 a la globalización. Mexico: Siglo XXI

-Pasquali, A., (1972). Comunicación y cultura de masas. Caracas: Monte Ávila. Venezuela.

## **8. Metodología de trabajo**

Las actividades y producciones prácticas que se proponen desarrollar desde la materia, guardan relación con los contenidos teóricos descritos en las unidades temáticas y se orientan a emular situaciones de la futura vida profesional de los estudiantes.

### •Unidad 1

- Desarrollo de contenidos teóricos en clases colaborativas y reflexivas a través de lecturas y proyección de videos.

- Ejemplos prácticos extraídos de los medios de comunicación de actualidad. Lectura de periódicos, lectura de medios etc

- Clases invertidas (flipped classrom) Los estudiantes prepararán las clases en sus domicilios y luego se compartirán los conocimientos en formatos de ateneo.

- Proyección, evaluación y crítica de videos de publicidades y hechos históricos.

- Análisis de propagandas institucionales y políticas. Se proyectarán trailers de publicidades y propagandas, se leerán revistas y artículos para ejercitar la lectura profunda y crítica, a partir de este trabajo se realizarán informes escritos.

- Análisis del impacto de los medios y las comunicaciones en la sociedad y las comunidades. Se analizarán las repercusiones de las comunicaciones y las informaciones que se emiten desde los MMC.

- Técnicas y dinámicas del rumor. Se desarrollará una actividad de dinámica grupal destinada a analizar en situación de laboratorio el fenómeno de distorsión de la comunicación y el posterior análisis de la

misma experiencia.

- Crítica grupal de las lecturas particulares de artículos. Se leerán en grupo las producciones particulares y en formato de ateneo se evaluarán las mismas.

Parafraseo de textos relacionados con los contenidos. Se pedirá que los estudiantes realicen el parafraseo de pequeños textos para obtener mejoras en la lectura y escritura.

#### Unidad 2

- Análisis de medios de distintos países, lectura crítica de las comunicaciones. Se realizarán lectura de medios que contempla la posterior interpretación y crítica.

- Desarrollo teórico de bibliografía existente y práctica de comunicación. Se leerán textos específicos de la materia que se extrajeron de seminarios y congresos referidos a la temática de Planes Estratégicos Comunicacionales.

- Práctica en el uso de herramientas que faciliten la creatividad y la criticidad de actitudes personales e institucionales. Se mostrarán y utilizarán grillas de evaluación que facilitan los análisis de los oradores del discurso.

- Desarrollo y práctica comunicacionales destinadas a públicos internos. Desarrollo de prácticas oratorias llevadas a cabo a través de las lecturas de las producciones de los estudiantes.

Lectura comprensiva de textos actualizados. Lecturas e interpretaciones grupales.

Parafraseo de textos relacionados con los contenidos. Se le pedirá a los estudiantes que reemplacen las palabras, la sintáxis y otros elementos del contenido original, respetando el significado, para que no se pierda información y el proceso.

#### Unidad 3

- Búsqueda de información estadística en organismos especializados nacionales e internacionales y su posterior puesta en común. se pedirá que los estudiantes busquen información en las redes informáticas y otros soportes digitales y analógicos.

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

Requisitos de evaluación:

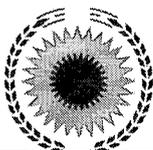
Las instancias de regularidad, recuperación, aprobación y promoción, se atenderán estrictamente al REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y PREGRADO, aprobado por resolución n°: 238 con fecha 13 de julio de 2015 por el señor rector de la Universidad Nacional de José Clemente Paz.

a) Promoción directa.

b) Exámen integrador, o bien.

c) Examen Final





**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

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

Para aprobar la asignatura por promoción directa los estudiantes deben haber obtenido una calificación de 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas, sean éstas parciales o sus recuperatorios, debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una de éstas.

Podrán aprobar la UC mediante exámen final los/as estudiantes que: hayan mantenido su condición de regularidad al final del curso conforme lo previsto en el artículo 21; hayan obtenido una calificación entre 4 (cuatro) y 6 (seis) en los respectivos exámenes parciales y/o sus recuperatorios, pero no hubieren aprobado o asistido a la instancia del exámen integrador.

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

Metodología de evaluación:

Se realizarán evaluaciones de proceso a lo largo de todo el desarrollo de la cursada, valorando trabajos prácticos áulicos y domiciliarios.

A media cursada se tomará un parcial teórico práctico que incluye el desarrollo de los contenidos vistos y trabajados en la unidad 1 y parte de la unidad 2. Al finalizar la materia se tomará un segundo exámen parcial que incluirá parte de los contenidos de la unidad n°2 y la unidad 3 completa. Se evaluará además, la realización y defensa de un Proyecto final que será un ejercicio dirigido a emular situaciones de un contexto real y el objetivo será el diseño de la comunicación estratégica necesaria para promocionar y vender un videojuego. Ambos parciales podrán ser recuperados de acuerdo a especificaciones descriptas en el RÉGIMEN GENERAL DE ESTUDIOS DE GRADO Y PREGRADO de la Universidad Nacional de José. C. Paz.

Esta materia admite aprobación mediante examen libre.

\* Nota 2021: Durante el período de vigencia de las "Pautas Académicas" en período de emergencia sanitaria, la evaluación estará sujeta a la normativa que surja en respuesta a dichas pautas.

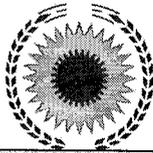
#### 10. Instancias de práctica(opcional)

No

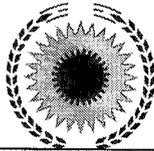
#### 11. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1

Presentación de la Materia,Definición de Planeación estratégica. Comunicación



	efectiva Unidad 1
Semana 2	Comunicaciones internas e internas. implementación de medios Unidad 1 .
Semana 3	Análisis de distintos lenguajes de la comunicación. Gestión de comunidades selección de públicos Unidad 1.
Semana 4	Definición de target de acuerdo a distintos parámetros, Comunicaciones Distorsionadas Unidad 1
Semana 5	Revisión de las actuales tendencias de comunicación Unidad 2
Semana 6	La comunicación analizada como proceso y tratada como diseño Unidad 2.
Semana 7	Primer Parcial Unidades 1 y 2 ////////// Apropriación del uso del diario personal como forma de desarrollar el autoconocimiento y clarificar las metas personales y grupales. Unidad 2
Semana 8	Comunicación interna en instituciones y grupos Unidad 2
Semana 9	Recuperación 1° parcial //// Como se especifica en el sector de "CONTENIDOS" en la unidad n° 3, paralelamente al desarrollo de los contenidos de esta unidad, se realizarán distintos proyectos de Comunicación Estratégica. Contenido: Relevamiento de medios de comunicación. Clasificación de los medios formales e informales. Proyecto: Comienzo del proyecto Unidad 3
Semana 10	Contenido: Gestión de prensa, diseño e implementación de comunicaciones digitales . Proyecto: Descripción de, tamaño de la empresa. Unidad 3.
Semana 11	Contenido: Inversión comunicacional análisis y riesgos. Costo beneficio. Proyecto: Identificación de los puntos de distribución y los medios adecuados Unidad 3.
Semana 12	2° parcial Unidades 2 y 3 ////////// Contenido: Análisis de formadores de opinión. El rumor como estrategia Proyecto: Discriminar y exponer las ventajas diferenciales del producto. Unidad 3
Semana 13	Contenido: Análisis del periodismo crítico . Proyecto: Pruebas de eficiencia a través de instrumentos como el focus group, encuestas, pruebas piloto en pequeñas poblaciones pertenecientes a los receptores de los mensajes. Unidad 3.
Semana 14	Recuperación del 2° parcial //////////



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

	Contenidos: Algoritmo semiótico. Proyecto: creación de un organigrama que representa las líneas de comunicación internas. Unidad 3
Semana 15	Proyecto: Entrega de trabajos finales..
Semana 16	Cierre de la materia: Exposición de un proyecto de Comunicación Estratégica realizado por los estudiantes divididos en grupos pequeños en el que se mostrará el diseño completo de un Plan de Comunicación implementado en una empresa y destinado a los públicos internos y externos, cuyo objetivo será la promoción y venta de un videojuego nuevo o la actualización de uno existente.
<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	

<b>Firma docente responsable</b>	
----------------------------------	--



**UNPAZ**  
Universidad Nacional de José C. Paz

<p>Firma Departamento Académico</p>	