

RESOLUCIÓN N° 620JOSÉ C. PAZ, **04 NOV 2022****VISTO**

El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, el Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución de C.S N° 93 del 05 de noviembre de 2020, el Expediente N° 1124/2022, el Expediente N° 1295/2022 del Registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que las funciones sustantivas de la UNIVERSIDAD son la enseñanza, la investigación, la extensión, la transferencia y la producción, adecuadas a solucionar problemática local, regional, nacional e internacional. (v. art. 6º, inc. f, Estatuto Universitario).

Que la vinculación con la comunidad local es una de las tareas principales que se propone la UNIVERSIDAD. La misma se realizará a través de actividades de tipo cultural, de cursos de capacitación y proyectos de extensión que alienten la participación de los ciudadanos en estas actividades (v. art. 19º, Estatuto Universitario).

Que mediante la Resolución N° 93/2020 se aprobó el Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNPAZ, en la cual se

UNPAZ

establece que la política de extensión se encuentra a cargo del CONSEJO SUPERIOR a través de la SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN CON LA COMUNIDAD Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA.

Que el DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA propuso la realización del CURSO DE INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS.

Que desde esa perspectiva, la SECRETARÍA DE INTEGRACIÓN CON LA COMUNIDAD Y EXTENSIÓN UNIVERSITARIA a través de la DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y VOLUNTARIADO UNIVERSITARIO impulsó la realización del CURSO.

Que la propuesta formativa fue remitida a la DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR, de la SECRETARÍA ACADÉMICA, quien remitió su informe técnico, de conformidad al artículo 51 del Reglamento aprobado por Resolución 93/2020.

Que la DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y VOLUNTARIADO UNIVERSITARIO realizó el informe previsto en el artículo 53 del Reglamento antedicho, señalando particularmente que el Curso cumple con todos los requisitos establecidos en el Apartado C del Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNPAZ.

Que la SECRETARÍA GENERAL tomó conocimiento e intervención.

Que la DIRECCIÓN DE ASUNTOS JURÍDICOS, de la SECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA, ha tomado la intervención de su competencia.

Que la presente medida se adopta en el ejercicio de las atribuciones

UNPAZ

conferidas por el artículo 46 del Reglamento de Extensión, Voluntariado y Propuestas Formativas de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución C. S N° 93 de fecha 05 de noviembre de 2020.

Por ello,

EL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Apruébese el CURSO DE INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS, conforme a las Pautas y Fundamentos previstos en el ANEXO I que forma parte integrante de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, comuníquese y publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ. Cumplido, archívese.



Abog. DARIO KUSINSKY
RECTOR
Universidad Nacional de
José Clemente Paz

RESOLUCIÓN N° 620

UNPAZ

**ANEXO
RESOLUCIÓN N° 620**

ANEXO

PROPUESTA FORMATIVA (PF):

1. Tipo: Curso
2. Nombre de la propuesta:

Introducción al desarrollo integral de videojuegos

3. Localización de la oferta.
Universidad Atlántida Argentina (Mar de Ajó) para encuentro en modalidad presencial. Campus virtual de la Universidad Nacional de José Clemente Paz para encuentros en modalidad a distancia.
4. Unidad organizadora:
Universidad Nacional de José Clemente Paz
5. Destinatarias/os:
Público en general convocado por la Universidad Atlántida Argentina
6. Requisitos de admisión:
Personas mayores de 16 años con educación primaria completa y conocimientos básicos de informática
7. Fundamentación
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 tienen como objetivo la conformación de una base para el desarrollo de videojuegos, resaltando la importancia de la misma a la hora de encarar y/o analizar un videojuego no solo como producto, sino también como recurso y como obra. Este trayecto de formación propone trabajar sobre los procesos básicos del diseño, arte y programación de

videojuegos, entendiendo al desarrollo como una compleja producción multidisciplinaria.

8. Objetivos

General:

Que el participante adquiera nociones introductorias al desarrollo de videojuegos, experiencia práctica inicial en la creación de un prototipo y conocimiento básico de publicación online.

Específicos:

- Desarrollar capacidades básicas en algunas de las disciplinas centrales del desarrollo de videojuegos (Diseño lúdico, arte 2D y programación)
- Incorporar terminología técnica introductoria del campo de desarrollo de videojuegos
- Reconocer la complejidad de cada una de las disciplinas abordadas y su alcance en el ámbito profesional
- Aplicar el conocimiento adquirido en una práctica integral en forma de desarrollo de un prototipo de videojuego
- Reconocer la importancia del trabajo en equipo para un campo multidisciplinar como son los videojuegos
- Desarrollar capacidades básicas sobre la publicación de juegos online y realizar la publicación de un proyecto

UNPAZ

9. Contenidos:

Unidad 1

INTRODUCCIÓN ¿Qué es un videojuego? Disciplinas que intervienen en el desarrollo de un videojuego (arte/sonido, programación, diseño lúdico, producción). Equipos de trabajo.

Unidad 2

Introducción al GameDesign. Análisis de videojuegos. Tipos de videojuegos (géneros), plataformero, vista superior, runner. Diseño de mecánicas de juego. Diseño de dificultad.

Unidad 3

Introducción al Diseño 2D. Sprites. Pixel Art. Paletas de colores. Introducción a la animación. Planillas de Sprites.

Unidad 4

Introducción a Construct. Interfaz de trabajo. Objetos. Escenas. Propiedades. Comportamientos. Eventos y Acciones.

Unidad 5

Desarrollo de prototipo con Construct. Compilación. Publicación.

10. Modalidad, duración y frecuencia:

Duración: Dos cohortes de tres meses de duración cada una

Modalidad semipresencial: Tres encuentros virtuales sincrónicos al mes y un encuentro presencial al mes

Frecuencia: Una clase semanal de cuatro horas de duración, en modalidad virtual o presencial (según corresponda)

11. Carga horaria (en horas reloj)

UNPAZ

	Hs. semanales	Totales
Horas presenciales	4 (si corresponde presencial)	12
Horas a distancia	4 (si corresponde virtual)	36
Horas totales		48

12. Responsable de la propuesta y unidad de gestión en que se asienta

Bernardo Mallaina, Coordinador de la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos.

Unidad de gestión: Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica.

13. Docente o equipo de docentes a cargo del dictado de la propuesta:

Apellido y nombre	Función en la propuesta	Cargo en UNPAZ (si corresponde)	DNI	Correo electrónico
Nahuel Gallo	Diseño y dictado	Docente	39655719	m.nahuel.gallo@gmail.com
Luca Moyano	Ayudante	Estudiante avanzado	38358748	luca-moyano@hotmail.com

14. Asistencia requerida

75% de asistencia (tanto a encuentros virtuales como presenciales)

15. Modalidad de evaluación/ acreditación:

Al finalizarse el curso cada participante recibirá una evaluación en escala nominal: Aprobado o Desaprobado

Cada unidad del curso tiene su importancia, por lo que en todas ellas se presentarán actividades de aplicación específicas y cuya presentación es de carácter obligatorio.

Finalmente, se presenta una actividad de aplicación, que integra lo visto a lo largo del curso. Esta actividad, en formato de archivo a entregar, deberá ser una producción original y propia, de realización individual, y, además, publicado en la plataforma itch.io.

UNPAZ

Los/as estudiantes que hayan presentado las 5 actividades prácticas y entregado la actividad final integradora habrán aprobado el curso.

Una vez aprobada la tarea final, realizadas las entregas parciales y cumplimentados los requisitos de asistencia, se otorgará el certificado correspondiente a cargo de la Universidad Nacional de José C. Paz.

16. Aranceles: Gratuito

17. Certificación a otorgar

Se otorgarán los siguientes certificados:

- Certificado de Asistencia: 75% de asistencia presencial y virtual.
- Certificado de Aprobación: 75% de asistencia presencial y virtual. Entrega y de las 5 actividades prácticas pautadas y, entrega y aprobación de la actividad final integradora.

Certificado por la UNPAZ.

18. Síntesis de la propuesta

En este trayecto de formación se presentarán los aspectos básicos del desarrollo de videojuegos, incluyendo los principios teóricos, prácticos y profesionales. Los/as alumnos/as deberán poder reconocer recursos teóricos necesarios y 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. Además, adquirir habilidad en la resolución de los problemas de programación, aplicar conceptos en programación estructurada en el desarrollo, resolver problemas lógicos de baja y mediana complejidad, y dentro y fuera de un motor gráfico para desarrollo de videojuegos. La concreción del curso se alcanza al publicar los participantes su producción, un videojuego, en una plataforma online.

UNPAZ