



APRUEBA NUEVO TEXTO PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES

RECTORÍA

D.U.N°2854-2021

Santiago, 19 de noviembre de 2021

TENIENDO PRESENTE:

La proposición del Director de la Escuela de Diseño, la aprobación del Decano y del Consejo de la Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones, lo manifestado por el Director General de Docencia, la opinión favorable del Vicerrector Académico, el pronunciamiento del Consejo Superior en sesión de 11 de agosto de 2021 y la aprobación de la Junta Directiva en sesión de 18 de agosto de 2021

Considerando las razones académicas, expuestas por la Dirección del Programa, tendientes a actualizar el perfil de egreso del Programa de Diseño de Juegos Digitales, lo cual de acuerdo a las normativas internas corresponde a una modificación mayor.

VISTOS

Las facultades que me confiere la reglamentación vigente

DECRETO

Apruébese el nuevo Plan de Estudios de la Carrera de Diseño de Juegos Digitales, perteneciente a la Escuela de Diseño, adscrita a la Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones y que entrará en vigencia el 2022.

**Plan de Estudios
Carrera de Diseño de Juegos Digitales**

**TITULO PRIMERO
Fundamentos, Justificación y Objetivos del Programa**

Artículo 1°.- La carrera de Diseño de Juegos Digitales tiene como misión ofrecer un espacio de desarrollo formativo, académico y profesional en el campo de la disciplina y en sus distintas dimensiones. Es a su vez, un espacio de formación interdisciplinar y de trabajo en equipo donde el estudiante enfrenta desafíos complejos a través de la integración por proyecto, intercambia conocimientos especializados de las distintas disciplinas en un espacio para crear, experimentar, innovar y gestionar las ideas y demandas de las nuevas generaciones.

Artículo 2°.- La innovación curricular se sustenta en la necesidad de adecuar el plan de estudio a las demandas del medio profesional y productivo, así como al desarrollo de las disciplinas asociadas a las carreras, permitiendo otorgar a la propuesta un sello diferenciador, en relación a la oferta de otras instituciones de Educación Superior del país.

Artículo 3°.- La carrera de Diseño de Juegos Digitales tiene como propósito formar profesionales capaces de desarrollar proyectos lúdicos aplicando herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.

Los conocimientos, habilidades y destrezas que necesita el profesional para realizar su práctica, comprenden el desarrollo de capacidades asociativas que le permiten ser, desde su especialidad, parte activa de los procesos sociales, comunicándose en forma efectiva al estudiar, y al concebir y gestionar la implementación de proyectos significativos para la sociedad, la cultura y la creatividad, en el marco de la sustentabilidad y la ética.

Este enfoque se basa en tres áreas de aprendizaje transversal:

- La interdisciplinar, que permite realizar desafíos complejos a través de la integración por proyecto, con la participación de la comunidad, técnicos y profesionales de diversas áreas, y con base en la sinergia de ideas y acciones innovadoras y factibles.
- La gestión, que facilita la organización estratégica y la dirección de procesos orientados a objetivos definidos, haciendo uso eficaz de los recursos humanos, energéticos y materiales disponibles, identificando en forma oportuna las condiciones del entorno, los marcos regulatorios y los nichos de interés, en una sociedad cambiante como la nuestra.
- La internacionalización, que abre el acceso al conocimiento y su difusión mediática, y también a las oportunidades de vinculación en un contexto globalizado, en la creación de redes de contacto y productivas y en la oferta de servicios.

Estas áreas de aprendizaje, asociadas a la interacción disciplinar en un ambiente de comunicación, experimentación, emprendimiento e innovación, que integra desde la intuición al rigor, permiten desarrollar experiencias relevantes para quienes tienen una vocación creativa y quieren adquirir herramientas para liderar un cambio profundo en nuestra comunidad.

Artículo 4°.- El plan de estudios de la carrera de Diseño de Juegos Digitales tiene los siguientes objetivos formativos:

- Formar profesionales con habilidades y competencias orientadas al desarrollo de propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos originales e innovadores de manera responsable con énfasis en el desarrollo de imaginarios locales.
- Preparar profesionales capaces de adaptarse a los cambios continuos del entorno profesional y

la sociedad.

- Estimular la formación de un profesional autónomo, analítico y flexible, que conforme equipos de trabajo interdisciplinarios.

TITULO SEGUNDO

Perfil de Egreso

Artículo 5°.- El (la) Diseñador(a) de Juegos Digitales de la Universidad Andrés Bello es un profesional capaz de desarrollar proyectos lúdicos, de manera ética, mediante la aplicación de metodologías artísticas y tecnológicas, con énfasis en el desarrollo de imaginarios locales. Asimismo, utiliza las disciplinas creativas como herramienta para gestionar el conocimiento a nivel local y global, desarrollando propuestas y emprendimientos desde una perspectiva interdisciplinaria.

El (la) licenciado (a) en Diseño demuestra capacidad para integrar los conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos en las disciplinas del área de su desempeño; haciendo uso de tecnologías análogas y digitales y diseñando soluciones, según los estándares de la cultura del diseño

El plan de estudios de la carrera de Diseño de Juegos Digitales de la Universidad Andrés Bello, organiza sus Resultados de Aprendizaje en los Ámbitos de Acción que se enuncian a continuación:

I. **Ámbito de acción: Proyectos de Cultura Interdisciplinar**

RdA 1.- Integrar en una síntesis los principales fenómenos, discusiones, conflictos y cambios que determinan hoy la reflexión cultural contemporánea en distintos ámbitos del saber.

RdA2.- Evaluar a través de herramientas de gestión, la generación de propuestas innovadoras sostenibles en el desarrollo de proyectos y emprendimientos.

RdA 3.- Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos para desenvolverse e integrarse en contextos disciplinares e interdisciplinares.

RdA 4.- Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos.

II. Ámbito de acción: Diseño de Aplicativos Lúdicos

RdA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.

RdA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.

RdA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.

III. Ámbito de acción: Educación General e Inglés

RdA 1: Desarrollar el pensamiento crítico mediante la argumentación, exponiendo a través de un lenguaje oral y escrito adecuado al ámbito académico y profesional, y utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias.

RdA 2: Relacionar la formación académica con el propio entorno desde un principio de responsabilidad social, considerando la dimensión ética de prácticas y/o discursos cotidianos, y en el ejercicio profesional.

RdA 3: Elaborar proyectos de investigación con sus respectivas consideraciones éticas, de acuerdo a enfoques metodológicos cuantitativos y/o cualitativos reconocidos por su área disciplinar, utilizando de forma eficaz las tecnologías de la información.

RdA 4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas.

Artículo 6º.- El (la) Diseñador de Juegos Digitales (a) de la Universidad Andrés Bello, podrá desempeñarse en ámbitos laborales diversos, ya sea de manera autónoma o en equipo, realizando labores de diseño de juegos, dirección de arte, programación y gestión en organizaciones públicas y privadas, estudios de desarrollo de juegos, agencias de publicidad, instituciones educativas y organizaciones no gubernamentales.

TITULO TERCERO

Grado académico, título profesional, duración de la carrera, evaluación del rendimiento académico.

Artículo 7°.- El grado de Licenciado (a) en Diseño se obtiene una vez cursado y aprobado el plan de estudios de la carrera hasta el octavo semestre inclusive, con excepción de la asignatura CDJD108, Proyecto de Título.

La calificación final del grado académico de Licenciado (a) en Diseño corresponde al siguiente cálculo:

- El 100% corresponderá al promedio ponderado, según créditos UNAB, de todas las asignaturas de la malla curricular establecidas hasta el octavo semestre inclusive, excepto la asignatura CDJD108, Proyecto de Título.

Artículo 8°.- La condición de egresado (a) y el título profesional se obtiene al haber aprobado todas las asignaturas y actividades curriculares hasta el octavo semestre, inclusive. La calificación final para obtener el título profesional de Diseño de Juegos Digitales será calculada aplicando el siguiente criterio:

- El 80% corresponderá al promedio ponderado de las notas, según créditos UNAB, de todas las asignaturas hasta el octavo semestre inclusive, excepto la asignatura CDJD108, Proyecto de Título.
- El 20% corresponderá a la nota final de la asignatura CDJD108, Proyecto de Título.

Artículo 9°.- La duración de la carrera es de 4 años (8 semestres) con asignaturas que se imparten en modalidad presencial.

Artículo 10°.- Para los efectos de evaluación y promoción académica, las actividades académicas se regirán por lo establecido en el Reglamento del Alumno de Pregrado de la Universidad. La evaluación del rendimiento académico de los estudiantes en todas las asignaturas y actividades curriculares del Plan de Estudios se expresará en una escala de notas estándar, desde uno coma cero (1,0) a siete coma cero (7,0), siendo la nota mínima de aprobación cuatro coma cero (4,0).

Artículo 11°.- Las actividades curriculares de la carrera de Diseño de Juegos Digitales de la Universidad Andrés Bello están distribuidas en secuencia por semestres y cursos, y se implementan en modalidad presencial. Esta distribución considera requisitos de cada curso, sus créditos que consideran horas presenciales y de trabajo autónomo. Las horas presenciales pueden ser: teóricas, ayudantías, laboratorios, talleres, terrenos, presenciales y autónomas, y su equivalencia en créditos.

Todas estas especificaciones se señalan en el artículo 12°.

TITULO CUARTO
Itinerario Formativo, Descriptores de los Programas de Asignaturas

Artículo 12°.- Itinerario Formativo. Expresa la carga académica en base al sistema de créditos transferibles, en la UNAB un crédito equivale a 30 horas cronológicas. La carga académica indica la dedicación de horas de estudio semanal, semestral y anual. La carrera de Diseño de Juegos Digitales tiene una duración de 240 (SCT), lo que implica una duración de 4 años.

A. Créditos Transferibles (SCT- Chile)

Primer Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD101	TALLER DE LENGUAJE LÚDICO				7,5			7,5	8	9	INGRESO	
CDJD001	DISEÑO DE JUEGOS	0,75			1,5			2,25	5	4	INGRESO	
CDJD002	ARTE CONCEPTUAL Y DESARROLLO VISUAL	0,75			1,5			2,25	5	4	INGRESO	
CDJD003	PROGRAMACIÓN I	0,75			1,5			2,25	5	4	INGRESO	
CCCR100	SEMINARIO CULTURA I	0,75						0,75	7	5	INGRESO	
CEGHC11	HABILIDADES COMUNICATIVAS				3			3	3	4	INGRESO	
		3	0	0	15	0	0	18	33	30		

Segundo Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD102	TALLER DE PROTOTIPOS DE JUEGOS				7,5			7,5	11	11	CDJD101	
CDJD004	DISEÑO DE PERSONAJES Y PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD002	
CDJD005	HISTORIA DE LOS MEDIOS DE INTERACCIÓN	0,75			1,5			2,25	5	4		
CDJD006	PROGRAMACIÓN II	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD003	
CCCR101	SEMINARIO CULTURA II	0,75						0,75	7	5	CCCR100	
CEGPC13	PENSAMIENTO CRÍTICO				1,5			1,5	2,25	2		
		3	0	0	13,5	0	0	16,5	35,25	30		
Tercer Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD103	TALLER DE PRODUCCIÓN AUTORAL				6			6	12	11	CDJD102	
CDJD007	MODELADO Y DESARROLLO 3D	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD004	
CDJD008	STORYTELLING	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD005	
CCCR102	CULTURA CONTEMPORANEA	1,5						1,5	4	3	CCCR101	
CCCR301	LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO				2,25			2,25	3	3	CCCR100	
ING119	INGLÉS I	4,5						4,5	4,5	5		
		7,5	0	0	11,25	0	0	18,75	33,5	30		
Cuarto Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD104	TALLER DE NARRATIVAS LOCALES				6			6	17	14	CDJD103	
CDJD009	ANIMACIÓN 3D Y CAPTURA DE PERFORMANCE	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD007	
CDJD010	JUEGOS, SOCIEDAD Y CULTURA	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD008	
CCCR302	MERCADO Y ENTORNO				2,25			2,25	3	3	CCCR301	
ING129	INGLÉS II	4,5						4,5	4,5	5	ING119	
		6	0	0	11,25	0	0	17,25	34,5	30		

Quinto Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD105	TALLER DE PRODUCCIÓN PROFESIONAL				6			6	16	13	CDJD001 Y CEGHC11 Y CDJD006 Y CEGPC13 Y CCCR102 Y CDJD104 Y CDJD009 Y CDJD010 Y CCCR302 E ING129 Y CDJD006	
CDJD011	INTEGRACIÓN 3D	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD009	
CCCR201	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 1	0,75			2,25			3	6	5	CDJD104	
CCCR303	CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO				2,25			2,25	3	3	CCCR302	
ING239	INGLÉS III	4,5						4,5	4,5	5	ING129	
		6	0	0	12	0	0	18,00	34,5	30		

Sexto Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CCCR116	TALLER DE PROYECTO INTERDISCIPLINAR				6			6	13	11	CDJD105	
CDJD012	HERRAMIENTAS INTEGRADAS 3D Y FLUJO DE TRABAJO	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD105	
CCCR202	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 2	0,75			2,25			3	6	5	CDJD104	
CCCR203	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 3	0,75			2,25			3	6	5	CDJD104	
ING249	INGLÉS IV	4,5						4,5	4,5	5	ING239	
		6,75	0	0	12	0	0	18,75	34,5	30		

Séptimo Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD107	TALLER DE XR Y PRODUCCIÓN EXPERIMENTAL				6			6	11	10	CDJD105	
CCCR117	TALLER DE VERANO				4,5			4,5	5	6	CCCR116	
CDJD013	METODOLOGÍA	0,75			1,5			2,25	5	4	CDJD105	
CCCR204	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 4	0,75			2,25			3	6	5	CDJD104	
CCCR205	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 5	0,75			2,25			3	6	5	CDJD104	
		2,25	0	0	16,5	0	0	18,75	33	30		

Octavo Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CODIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD108	PROYECTO DE TÍTULO				6			6	11	10	CCCR116 Y CCCR303 Y CCCR117 E ING249 Y CDJD107 Y CCCR117 Y CDJD013	
CDJD597	PRÁCTICA PROFESIONAL					3		3	30	20	CCCR116	
		0	0	0	6	3	0	9	41	30		

OBTIENE EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO EN DISEÑO

EGRESA Y OBTIENE EL TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADOR (A) DE JUEGOS DIGITALES

Resumen de Horas y Créditos SCT Totales del Plan de Estudios

	TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLIN.	HORAS TOTALES DIRECTAS	HORAS TOTALES INDIRECTAS	CRÉDITOS
Licenciatura	621	0	0	1647	0	0	2268	4288,5	210
Egreso y Título	0	0	0	108	54	0	162	738	30
Total Carrera	621	0	0	1755	54	0	2430	5026,5	240

B. Créditos UNAB

Primer Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO. REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD101	TALLER DE LENGUAJE LÚDICO	0	0	0	10	0	0	10	11	21	INGRESO	
CDJD001	DISEÑO DE JUEGOS	1	0	0	2	0	0	3	7	10	INGRESO	
CDJD002	ARTE CONCEPTUAL Y DESARROLLO VISUAL	1	0	0	2	0	0	3	7	10	INGRESO	
CDJD003	PROGRAMACIÓN I	1	0	0	2	0	0	3	7	10	INGRESO	
CCCR100	SEMINARIO CULTURA I	1	0	0	0	0	0	1	9	10	INGRESO	
CEGHC11	HABILIDADES COMUNICATIVAS	0	0	0	4	0	0	4	4	8	INGRESO	
		4	0	0	20	0	0	24	45	69		

Segundo Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD102	TALLER DE PROTOTIPOS DE JUEGOS	0	0	0	10	0	0	10	15	25	CDJD101	
CDJD004	DISEÑO DE PERSONAJES Y PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD002	
CDJD005	HISTORIA DE LOS MEDIOS DE INTERACCIÓN	1	0	0	2	0	0	3	7	10		
CDJD006	PROGRAMACIÓN II	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD003	
CCCR101	SEMINARIO CULTURA II	1	0	0	0	0	0	1	9	10	CCCR100	
CEGPC13	PENSAMIENTO CRÍTICO	0	0	0	2	0	0	2	3	5		
		4	0	0	18	0	0	22	48	70		

Tercer Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD103	TALLER DE PRODUCCIÓN AUTORAL	0	0	0	8	0	0	8	16	24	CDJD102	
CDJD007	MODELADO Y DESARROLLO 3D	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD004	
CDJD008	STORYTELLING	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD005	
CCCR102	CULTURA CONTEMPORANEA	2	0	0	0	0	0	2	5	7	CCCR101	
CCCR301	LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO	0	0	0	3	0	0	3	4	7	CCCR100	
ING119	INGLÉS I	6	0	0	0	0	0	6	6	12		
		10	0	0	15	0	0	25	45	70		

Cuarto Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD104	TALLER DE NARRATIVAS LOCALES	0	0	0	8	0	0	8	23	31	CDJD103	
CDJD009	ANIMACIÓN 3D Y CAPTURA DE PERFORMANCE	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD007	
CDJD010	JUEGOS, SOCIEDAD Y CULTURA	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD008	
CCCR302	MERCADO Y ENTORNO	0	0	0	3	0	0	3	4	7	CCCR301	
ING129	INGLÉS II	6	0	0	0	0	0	6	6	12	ING119	
		8	0	0	15	0	0	23	47	70		

Quinto Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD105	TALLER DE PRODUCCIÓN PROFESIONAL	0	0	0	8	0	0	8	21	29	CDJD001 Y CEGHC11 Y CDJD006 Y CEGPC13 Y CCCR102 Y CDJD104 Y CDJD009 Y CDJD010 Y CCCR302 E ING129 Y CDJD006	
CDJD011	INTEGRACIÓN 3D	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD009	
CCCR201	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 1	1	0	0	3	0	0	4	8	12	CDJD104	
CCCR303	CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO	0	0	0	3	0	0	3	4	7	CCCR302	
ING239	INGLÉS III	6	0	0	0	0	0	6	6	12	ING129	
		8	0	0	16	0	0	24	46	70		

Sexto Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CCCR116	TALLER DE PROYECTO INTERDISCIPLINAR	0	0	0	8	0	0	8	17	25	CDJD105	
CDJD012	HERRAMIENTAS INTEGRADAS 3D Y FLUJO DE TRABAJO	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD105	
CCCR202	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 2	1	0	0	3	0	0	4	8	12	CDJD104	
CCCR203	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 3	1	0	0	3	0	0	4	8	12	CDJD104	
ING249	INGLÉS IV	6	0	0	0	0	0	6	6	12	ING239	
		9	0	0	16	0	0	25	46	71		

Séptimo Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CÓDIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD107	TALLER DE XR Y PRODUCCIÓN EXPERIMENTAL	0	0	0	8	0	0	8	15	23	CDJD105	
CCCR117	TALLER DE VERANO	0	0	0	6	0	0	6	7	13	CCCR116	
CDJD013	METODOLOGÍA	1	0	0	2	0	0	3	7	10	CDJD105	
CCCR204	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 4	1	0	0	3	0	0	4	8	12	CDJD104	
CCCR205	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 5	1	0	0	3	0	0	4	8	12	CDJD104	
		3	0	0	22	0	0	25	45	70		

Octavo Semestre		HORAS DEDICACIÓN									REQUISITOS	
CODIGO	NOMBRE	DIRECTAS							PERS.	CRÉD.	ASIG.	CO-REQ.
		TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLÍN.	TOTAL				
CDJD108	PROYECTO DE TÍTULO	0	0	0	8	0	0	8	15	23	CCCR116 Y CCCR303 Y CCCR117 E ING249 Y CDJD107 Y CCCR117 Y CDJD013	
CDJD597	PRÁCTICA PROFESIONAL	0	0	0	0	4	0	4	40	44	CCCR116	
		0	0	0	8	4	0	12	55	67		

OBTIENE EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO (A) EN DISEÑO

EGRESA Y OBTIENE EL TITULO PROFESIONAL DE DISEÑADOR (A) DE JUEGOS DIGITALES

Resumen de Horas y Créditos Totales del Plan de Estudios

	TEÓ.	AYUD.	LAB.	TALL.	TERR.	CLIN.	HORAS TOTALES DIRECTAS	HORAS TOTALES INDIRECTAS	CRÉDITOS
Licenciatura	828	0	0	2196	0	0	3024	5796	490
Egreso y Título	0	0	0	144	72	0	216	990	67
Total Carrera	828	0	0	2340	72	0	3240	6786	557

Artículo 13º.- A continuación, se incorporan los descriptores de los programas de asignaturas que componen el plan de estudios de la carrera.

Descriptores de Programas de Asignatura

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: TALLER DE LENGUAJE LÚDICO		
Código: CDJD101		
Periodo: Primer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD102	Requisitos previos: INGRESO	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	7,5	8
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	15,5	
Créditos	9	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Proyectos de Cultura Interdisciplinar y tributa al siguiente resultado de aprendizaje:</p> <p>RA 4.- Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos.</p> <p>Además, tributa al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos en el siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.</p>		

Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de determinar las diferentes etapas del proceso creativo para la experimentación y desarrollo de propuestas lúdicas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1: Determinar las características del proceso creativo y comunicacional para ser aplicado en la construcción de propuestas lúdicas.</p> <p>AE 2: Experimentar con la modificación de sistemas de juego existentes para la producción de propuestas lúdicas.</p>		<p>UNIDAD I: CREATIVIDAD Y COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proceso creativo y comunicación. - Búsqueda y análisis de referentes. - Originalidad y remix. - Representación creativa. <p>UNIDAD II: CREATIVIDAD Y EXPERIENCIAS LÚDICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación lúdica. - Diseño a partir de condiciones preestablecidas. - Producción de propuestas lúdicas. 					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - McLuhan, M. (1967) . <i>El medio es el masaje</i>. Paidós. - Flanagan, M. (2013) <i>Critical Play: Radical Game Design</i>. Mit Press. - Catmull, E. (2014) <i>Creatividad</i>. S.A. Conecta. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			10			11	21

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: DISEÑO DE JUEGOS		
Código: CDJD001		
Periodo: Primer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD105	Requisitos previos: INGRESO	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de identificar y analizar las diferentes mecánicas que componen un sistema de juego.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Definir los principios del juego para la distinción de los distintos conceptos de lo lúdico.</p> <p>AE 2: Analizar mecánicas para la comprensión de la interacción de diferentes sistemas de juego.</p>	<p>UNIDAD I: PRINCIPIOS DEL JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> - -Conceptos de juego. - Paidia. Juego libre. - Ludus. Juego estructurado. - -Interacción humano - máquina. - -Matriz MDA. <p>UNIDAD II: MECÁNICAS DE JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bucle de actividades. - Sistemas de mecánica. - Mecánicas emergentes. - Estructuras de datos. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Bogost, I. (2015). <i>How to Talk about Videogames</i>. Univ of Minnesota Press. - Fullerton, T. (2014) <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>. A K Peters/CRC Press. - Hodent, C. (2017). <i>The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design Paperback</i>.CRC Press. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: ARTE CONCEPTUAL Y DESARROLLO VISUAL		
Código: CDJD002		
Periodo: Primer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD004	Requisitos previos: INGRESO	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de identificar formas gráficas básicas mediante el uso de la observación, para una posterior representación en diferentes medios.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Distinguir las formas básicas del objeto observado y las formas de la naturaleza para la representación en un plano bidimensional.</p> <p>AE 2: Hacer uso de los recursos del dibujo para la representación de conceptos propios de la organización visual.</p>	<p>UNIDAD I: PRINCIPIOS DEL DIBUJO</p> <ul style="list-style-type: none"> - -Croquis y observación. - - Perspectiva. - -Formas orgánicas simples. - - Formas orgánicas complejas. - - Formas orgánicas combinadas. <p>UNIDAD II: SÍNTESIS EN LA REPRESENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Síntesis gráfica. - Composición. 						
BIBLIOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> - Elliot J Lilly. (2015) <i>Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students</i>. Design Studio Press. - Thomas Bertling & Scott Robertson (2013). <i>How To Draw: dibujo y bosquejar objetos y entornos desde tu imaginación</i>. Designstudio Press - Solarski, C (2012) <i>Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design</i>. Watson Gutpill. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: PROGRAMACIÓN I		
Código: CDJD003		
Periodo: Primer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJ006	Requisitos previos: INGRESO	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presenten una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de distinguir la estructura de los lenguajes de programación para el desarrollo, a partir de mecánicas de juego, de prototipos lúdicos interactivos de baja complejidad.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS																								
<p>AE 1: Distinguir la estructura de lenguajes de programación para el desarrollo de aplicaciones interactivas lúdicas.</p> <p>AE 2: Aplicar estructuras de construcción de proyectos para la producción de aplicativos lúdicos.</p> <p>AE 3: Desarrollar prototipos de baja complejidad para la puesta en marcha de mecánicas de juego.</p>	<p>UNIDAD I: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Declaraciones, expresiones, variables. - Funciones, lógica, condicionales. - Eventos, variables globales y locales, botones, campos de inputs. - Listas. <p>UNIDAD II: ESTRUCTURA DE PROYECTOS DE PROGRAMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composición y navegación básicas. - Estructura de proyectos. - Creación de objetos. - Herramientas básicas de producción. - Creación de un mundo virtual. - Creación de mecánicas del mundo. <p>UNIDAD III: PROGRAMACIÓN BÁSICA APLICADA A MECÁNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementación de personajes y mecánicas. - Implementación de enemigos y mecánicas, - Desarrollo y testeo de mecánicas emergentes. 																								
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA																									
<ul style="list-style-type: none"> - Scolastici, C. (2015) <i>Unity 2D Game Development Cookbook</i>. Packt Publishing. - Dickinson, C. (2015) <i>Unity 5 Game Optimization</i>. Packt Publishing. - Romero, M (2019) <i>Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine: The faster way to build games using UE4 Blueprints, 2nd Edition</i>. Packt Publishing. 																									
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB																									
<p>Horas pedagógicas:</p> <table border="1" data-bbox="250 1996 1414 2100"> <thead> <tr> <th colspan="6" data-bbox="250 1996 1138 2033">Presencial</th> <th data-bbox="1138 1996 1281 2033">Personal</th> <th data-bbox="1281 1996 1414 2033">Créditos UNAB</th> </tr> <tr> <th data-bbox="250 2033 383 2070">Teórico</th> <th data-bbox="383 2033 550 2070">Ayudantía</th> <th data-bbox="550 2033 717 2070">Laboratorio</th> <th data-bbox="717 2033 850 2070">Taller</th> <th data-bbox="850 2033 1000 2070">Terreno</th> <th data-bbox="1000 2033 1138 2070">Clínico</th> <th data-bbox="1138 2033 1281 2070"></th> <th data-bbox="1281 2033 1414 2070"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="250 2070 383 2100">1</td> <td data-bbox="383 2070 550 2100"></td> <td data-bbox="550 2070 717 2100"></td> <td data-bbox="717 2070 850 2100">2</td> <td data-bbox="850 2070 1000 2100"></td> <td data-bbox="1000 2070 1138 2100"></td> <td data-bbox="1138 2070 1281 2100">7</td> <td data-bbox="1281 2070 1414 2100">10</td> </tr> </tbody> </table>		Presencial						Personal	Créditos UNAB	Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico			1			2			7	10
Presencial						Personal	Créditos UNAB																		
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico																				
1			2			7	10																		

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: SEMINARIO CULTURA I		
Código: CCCR100		
Periodo: Primer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CCCR101	Requisitos previos: INGRESO	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,5	7
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,5	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA1. Integrar en una síntesis los principales fenómenos, discusiones, conflictos y cambios que determinan hoy la reflexión cultural contemporánea en distintos ámbitos del saber. <p>Al finalizar el curso los estudiantes identificarán en una primera aproximación las múltiples y heterogéneas dimensiones de la cultura disciplinar e interdisciplinar. Serán capaces de relacionar en un nivel inicial según distintos contextos los enfoques críticos y campos conceptuales en las diversas disciplinas.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS																						
<p>AE 1: Examinar la vinculación entre la identidad profesional y la evolución de la cultura disciplinar, a través de actividades en torno a los debates culturales contemporáneos.</p> <p>AE 2: Seleccionar variables principales, posiciones que modelan la discusión en torno a un fenómeno cultural contemporáneo.</p> <p>AE 3: Relacionar los paradigmas o conceptos y fenómenos que se manifiestan en el campo de la cultura interdisciplinar.</p>	<p>UNIDAD I: APROXIMACIONES A LA CULTURA DISCIPLINAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cultura como producción de subjetividad e identidad disciplinar <p>UNIDAD II: PERSPECTIVAS EN TORNO A UN FENOMENO CULTURAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Cultura como campo de debate público. <p>UNIDAD III: CULTURA INTERDISCIPLINAR.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cultura como campo de debate interdisciplinar. - Nuevas fronteras de la Cultura. 																						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA																							
<p>-Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega.</p> <p>- Hernández Sampieri, R. (2018). <i>Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta</i>. Universidad de Celaya.</p> <p>- Clanchy, J. & Ballard, B. (2000). <i>Cómo se hace un trabajo académico: guía práctica para estudiantes universitarios</i>. Editores: Universidad de Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza.</p>																							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB																							
Horas pedagógicas:																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6" data-bbox="253 1555 1135 1589">Presencial</th> <th data-bbox="1138 1555 1279 1589" rowspan="2">Personal</th> <th data-bbox="1282 1555 1414 1589" rowspan="2">Créditos UNAB</th> </tr> <tr> <th data-bbox="253 1589 380 1624">Teórico</th> <th data-bbox="383 1589 550 1624">Ayudantía</th> <th data-bbox="553 1589 721 1624">Laboratorio</th> <th data-bbox="724 1589 850 1624">Taller</th> <th data-bbox="854 1589 997 1624">Terreno</th> <th data-bbox="1000 1589 1135 1624">Clínico</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="253 1624 380 1664">1</td> <td data-bbox="383 1624 550 1664"></td> <td data-bbox="553 1624 721 1664"></td> <td data-bbox="724 1624 850 1664"></td> <td data-bbox="854 1624 997 1664"></td> <td data-bbox="1000 1624 1135 1664"></td> <td data-bbox="1138 1624 1279 1664">9</td> <td data-bbox="1282 1624 1414 1664">10</td> </tr> </tbody> </table>		Presencial						Personal	Créditos UNAB	Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico	1						9	10
Presencial						Personal	Créditos UNAB																
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico																		
1						9	10																

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Dirección de Formación General		
Nombre: HABILIDADES COMUNICATIVAS		
Código: CEGHC11		
Periodo: Primer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Área Humanidades y Artes - Sub Área Humanidades (22)		
Requisitos para cursar: CART105	Requisitos previos: INGRESO	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	3	3
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	6	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Curso impartido bajo la modalidad de taller que tiene como objetivo desarrollar en el estudiante habilidades comunicativas orales y escritas, a fin de optimizar su comunicación tanto profesional como en la vida diaria. El estudiante desarrollará las habilidades de tal manera que podrá comprender todo discurso tanto oral como escrito y a la vez producir sus propios discursos de manera coherente, lógica, fluida y con el tono y el estilo adecuado a cualquier circunstancia.</p> <p>Su formación contempla el desarrollo del Resultado de Aprendizaje de Formación General: “Desarrollar el pensamiento crítico a través de la argumentación, exponiendo a través de un lenguaje oral y escrito adecuado al ámbito académico y profesional, y utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias”. Lo anterior se enmarca en el programa de Educación general de la UNAB que tiene por objetivo, dotar a los estudiantes de habilidades de formación transferibles a cualquier área disciplinar.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS						V. CONTENIDOS	
<p>AE 1: Redactar textos de forma coherente y clara, usando las normas lingüísticas y sintácticas, gramaticales y ortográficas del idioma.</p> <p>AE 2: Exponer un tema con propiedad lingüística y comunicativa, haciendo uso de tics.</p> <p>AE 3: Expresar de manera oral y escrita, con solidez argumentativa ideas o posturas, ciñéndose a la estructura del modelo A.R.E. (Afirmaciones+ Razones+ Evidencias).</p>						<p>UNIDAD I: PRODUCCIÓN DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los objetivos de la comunicación, y los lectores a los que va dirigido. - Conocimientos básicos de la comunicación lingüística. - Autocorrección sintáctica, ortográfica y gramatical. <p>UNIDAD II: LA COMUNICACIÓN VERBAL Y NO VERBAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funciones de la comunicación no verbal en la intervención humana. - La importancia de la palabra en relación a la identidad del ser. - Somos lo que hablamos y cómo hablamos. - Pensar antes de hablar. - Factores de la comunicación oral como el discurso corporal, y otros componentes paralingüísticos. - Técnicas básicas de Tics. <p>UNIDAD III: LA ARGUMENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización y estructura de una presentación oral. Argumentativa. - Manejo del raciocinio y la velocidad de pensamiento. - Recursos para una buena comunicación oral., que la disertación sea fluida, interesante y capte la atención del auditorio. - Estructura básica de la argumentación. - modelo ARE. 	
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Araya, Eric. (2013), <i>Abece De Redacción</i>. Editorial Océano. - Castelló, Monserrat (Coord.). (2007). <i>Escribir y comunicar en contextos científicos y académicos</i>. Barcelona: Editorial Graó. - Solé, Isabel. (2005). <i>Estrategias de lectura</i>. Barcelona: Edit. GRAÓ. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			4			4	8

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: TALLER DE PROTOTIPOS DE JUEGOS		
Código: CDJD102		
Periodo: Segundo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD103	Requisitos previos: CDJD101	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	7,5	11
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	18,5	
Créditos	11	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de utilizar patrones y mecánicas de juego ya existentes para la creación de experiencias de juegos en soportes análogos y digitales, mediante el uso de metodologías de diseño iterativo.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Distinguir los elementos constitutivos de una experiencia de juego para la comprensión de las diferentes mecánicas de juego.</p> <p>AE 2: Esquematisar propuestas de mecánicas de juego para ser sometidos a procesos de iteración.</p> <p>AE 3: Utilizar patrones y mecánicas de juego ya existentes para el desarrollo de prototipos de baja complejidad.</p>	<p>UNIDAD I: INTRODUCCIÓN A LAS MECÁNICAS DE JUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mecánicas de juego. - Identificación y parametrización de mecánicas de juego. <p>UNIDAD II: DISEÑO DE MECÁNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptualización de mecánicas de juego. - Diseño iterativo. <p>UNIDAD III: PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prototipado rápido. - Producción con condiciones restrictivas de diseño. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Rogers, Scott. (2014). <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. John Wiley & Sons Inc. - Swink, Steve (2008). <i>Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation</i>. Morgan Kaufmann Game Design Books - Adams, Ernest; Dorman, Joris (2012). <i>Game Mechanics: Advanced Game Design</i>. Editor New Riders. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			10			15	25

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: DISEÑO DE PERSONAJES Y PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN		
Código: CDJD004		
Periodo: Segundo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD007	Requisitos previos: CDJD002	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de identificar los elementos psicológicos y narrativos para la creación de personajes y hacer uso de recursos del dibujo y de la animación para su representación bidimensional.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS																								
<p>AE 1: Determinar las variables psicológicas y narrativas en la creación de personajes.</p> <p>AE 2: Hacer uso de los recursos del dibujo para la representación de las características físicas como psicológicas de personajes ficticios.</p> <p>AE 3: Hacer uso de los recursos de la animación digital para la representación de personajes en movimiento.</p>	<p>UNIDAD I: METARRELATO Y ARQUETIPOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - - Mito y Monomito. - - El Viaje del Héroe. - - Arquetipos Psicológicos. <p>UNIDAD II: DESARROLLO VISUAL DE PERSONAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figura Humana. - La caricatura. - Bases de la psicología del color. <p>UNIDAD III: PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - 12 Principios de la Animación. - Métodos de animación. - Mecánicas del cuerpo. - Comunicación del Movimiento. 																								
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA																									
<ul style="list-style-type: none"> - Richard Williams (2012). <i>The Animator's Survival Kit</i>. Faber and Faber. - Christopher Hart (2008) <i>Cartooning: The Ultimate Character Design Book</i>. Charter Ent. - Peter Parr (2018) <i>Sketching for Animation: Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook</i>. Bloomsbury Academic. 																									
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB																									
Horas pedagógicas:																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="6" data-bbox="250 1505 1135 1540">Presencial</th> <th data-bbox="1138 1505 1279 1540">Personal</th> <th data-bbox="1282 1505 1411 1574">Créditos UNAB</th> </tr> <tr> <th data-bbox="250 1540 380 1574">Teórico</th> <th data-bbox="383 1540 550 1574">Ayudantía</th> <th data-bbox="553 1540 721 1574">Laboratorio</th> <th data-bbox="724 1540 850 1574">Taller</th> <th data-bbox="854 1540 1002 1574">Terreno</th> <th data-bbox="1005 1540 1135 1574">Clínico</th> <th data-bbox="1138 1540 1279 1574"></th> <th data-bbox="1282 1540 1411 1574"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="250 1574 380 1609">1</td> <td data-bbox="383 1574 550 1609"></td> <td data-bbox="553 1574 721 1609"></td> <td data-bbox="724 1574 850 1609">2</td> <td data-bbox="854 1574 1002 1609"></td> <td data-bbox="1005 1574 1135 1609"></td> <td data-bbox="1138 1574 1279 1609">7</td> <td data-bbox="1282 1574 1411 1609">10</td> </tr> </tbody> </table>		Presencial						Personal	Créditos UNAB	Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico			1			2			7	10
Presencial						Personal	Créditos UNAB																		
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico																				
1			2			7	10																		

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: HISTORIA DE LOS MEDIOS DE INTERACCIÓN		
Código: CDJD005		
Periodo: Segundo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD008	Requisitos previos:	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de distinguir y examinar las relaciones históricas de la interacción entre humanos y máquinas lúdicas, mecánicas y electrónicas.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE1: Distinguir las relaciones entre humanos y máquinas, en la historia del juego.</p> <p>AE2: Examinar las relaciones entre el jugador y los dispositivos lúdicos, surgidos a partir de nuevas tecnologías.</p>		<p>UNIDAD I: ORÍGENES DE LA RELACIÓN JUEGO - MÁQUINA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interacción humano - humano. - Interacción humano - máquina. - Máquinas de cómputo e hipertexto. <p>UNIDAD II: MEDIOS ELECTRÓNICOS DE INTERACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computadoras personales. - Máquinas electrónicas de entretenimiento. Video juegos. 					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Bill Moggridge (2007) <i>Designing Interactions</i>. Mit Press. - Steven L. Kent. (2016) <i>La gran historia de los videojuegos</i>. Nova. - Bill Moggridge (2007) <i>Designing Media</i>. Mit Press. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: PROGRAMACIÓN II		
Código: CDJD006		
Periodo: Segundo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: CDJD003	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de diferenciar funciones de programación complejas que incluyen la utilización de scripts y comportamientos, así como manejo de cámara e iluminación, para el desarrollo de aplicativos de mediana complejidad.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Diferenciar funciones de programación complejas para la creación de sistemas de juego avanzados.</p> <p>AE 2: Aplicar comportamientos (scripts) a entidades del aplicativo lúdico, para la implementación de mecánicas y sistemas.</p> <p>AE 3: Desarrollar aplicativos lúdicos, que incluyen manejo básico de posición y animación de cámara, así como iluminación de escena para la generación de una propuesta lúdica.</p>	<p>UNIDAD I: ESTRUCTURAS DE PROGRAMACIÓN AVANZADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Variables, funciones, condicionales, booleanos. - Sintaxis. - Implementación de sistemas (inventarios, puntaje, salud). <p>UNIDAD II: COMPORTAMIENTOS AUTOMATIZADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comportamientos mediante scripts. - Inteligencia Artificial básica. <p>UNIDAD III: PROGRAMACIÓN APLICADA A DISEÑO DE AMBIENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cámara e Iluminación - Partículas, efectos. - Implementación de mecánicas de juego. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Scolastici, C. (2015) Unity 2D Game Development Cookbook. Packt Publishing. - Dickinson, C. (2015) Unity 5 Game Optimization. Packt Publishing. - Romero, M. (2019) <i>Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine: The faster way to build games using UE4 Blueprints, 2nd Edition</i>. Packt Publishing. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: SEMINARIO CULTURA II		
Código: CCCR101		
Periodo: Segundo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CCCR102	Requisitos previos: CCCR100	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,5	7
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,5	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA1. Integrar en una síntesis los principales fenómenos, discusiones, conflictos y cambios que determinan hoy la reflexión cultural contemporánea en distintos ámbitos del saber. <p>Al finalizar el curso los estudiantes identificarán las dimensiones relevantes para el debate de la cultura disciplinar e interdisciplinar. Serán capaces de relacionar en un nivel intermedio según distintos contextos los enfoques críticos y campos conceptuales en las diversas disciplinas.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Examinar la vinculación entre la identidad profesional y la evolución de la cultura disciplinar, a través de actividades en torno a los debates culturales contemporáneos.</p> <p>AE 2: Seleccionar variables principales, posiciones que modelan la discusión en torno a un fenómeno cultural contemporáneo.</p> <p>AE 3: Relacionar los paradigmas o conceptos y fenómenos que se manifiestan en el campo de la cultura interdisciplinar.</p>	<p>UNIDAD I: APROXIMACIONES A LA CULTURA DISCIPLINAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cultura como producción de subjetividad e identidad disciplinar <p>UNIDAD II: PERSPECTIVAS EN TORNO A UN FENOMENO CULTURAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cultura como campo de debate público. <p>UNIDAD III: CULTURA INTERDISCIPLINAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cultura como campo de debate interdisciplinar. - Nuevas fronteras de la Cultura. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<p>-Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega.</p> <p>- Hernández Sampieri, R. (2018). <i>Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta</i>. Universidad de Celaya.</p> <p>- Clanchy, J. & Ballard, B. (2000). <i>Cómo se hace un trabajo académico: guía práctica para estudiantes universitarios</i>. Editores: Universidad de Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza.</p>							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1						9	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Dirección de Formación General		
Nombre: PENSAMIENTO CRÍTICO		
Código: CEGPC13		
Periodo: Segundo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Área Humanidades y Artes - Sub Área Humanidades (22)		
Requisito para cursar: CPUB105	Requisitos previos: CEGCT12	Co - Requisitos: No tiene
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,25
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	3,75	
Créditos	2	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Este curso tributa al resultado de aprendizaje de Formación General “Desarrollar el pensamiento crítico a través de la argumentación, exponiendo a través de un lenguaje oral y escrito adecuado al ámbito académico y profesional, y utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias”. Lo anterior se enmarca en el programa de Educación General de la UNAB que tiene por objetivo, dotar a los estudiantes de habilidades transversales.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1.- Identificar las bases conceptuales del pensamiento crítico para identificar virtudes y estándares intelectuales del pensador crítico y su relevancia en el mundo actual.</p> <p>AE 2.- Analizar las características de una fuente de información, a través de criterios, hechos y evidencias, distinguiendo argumentos razonables de falacias, sofismas, prejuicios y opiniones.</p> <p>AE 3.- Evaluar críticamente discusiones y argumentos relevantes del debate público nacional y/o internacional para la construcción de juicios y opiniones fundadas en la reflexión propia.</p> <p>AE 4.- Elaborar una posición propia y/o solución a un problema relevante para la sociedad actual o su campo disciplinar, a través de argumentos y reflexiones críticas para defenderlas en el marco de un debate o discusión.</p>		<p>UNIDAD I: PENSAMIENTO CRÍTICO (15%)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bases conceptuales de pensamiento crítico. - Valor social del pensamiento crítico. - Estándares y virtudes intelectuales. - Sesgos cognitivos. <p>UNIDAD II: ARGUMENTACIÓN (25%)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipos de razonamiento. - Diferencia entre argumento y opinión. - Modelos de argumentación. - Falacias, sofismas y fallos argumentales. <p>UNIDAD III: REFLEXIÓN CRÍTICA (30%)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelo de evaluación de argumentos. - Modelos de Refutación. - Técnicas de Refutación. <p>UNIDAD IV: TEMAS APLICADOS (30%) Técnicas de debate, producción de textos y discursos argumentativos.</p>					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Toulmin, S., (2007). <i>Los usos de la argumentación</i>, Barcelona, España. Península - Van Eemeren, F., (2007), <i>Argumentación, Comunicación y Falacias. Una perspectiva pragmatológica</i>, Santiago, Chile. Universidad Católica de Chile. - Aristóteles, (1990), <i>Retórica</i>, Madrid, España. Gredos. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			2			3	5

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: TALLER DE PRODUCCIÓN AUTORAL		
Código: CDJD103		
Periodo: Tercer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD104	Requisitos previos: CDJD102	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	6	12
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	18	
Créditos	11	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de desarrollar un prototipo lúdico basado en su contexto personal y social, haciendo uso de metodologías creativas orientadas a destacar procesos de expresión autoral.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Determinar las características de la producción lúdico-autoral como un método de expresión de ideas.</p> <p>AE 2: Valorar sus experiencias personales y sociales para ser utilizadas como referentes en el proceso de diseño de experiencias lúdicas identitarias.</p> <p>AE 3: Desarrollar un prototipo lúdico para la representación autobiográfica y autoral.</p>	<p>UNIDAD I: EL JUEGO COMO OBRA DE AUTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego: signo y símbolo. - El creador como autor. - Juegos de autor. <p>UNIDAD II: EXPLORACIÓN AUTOBIOGRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contexto y referente personal. - Contexto y referente social. - Técnicas creativas. - Producción lúdica identitaria. <p>UNIDAD II: PRODUCCIÓN EXPERIMENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de GDD. - Fase de prueba. - Desarrollo de prototipo. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Zimmerman, Eric . (2004). <i>Rules of Play</i>. Mit Press. - Mary Flanagan. (2013) <i>Critical Play: Radical Game Design</i>. Mit Press. - James Swirsky Lisanne Pajot (2012). <i>Indie Game: The Movie</i>. Blink Works. - 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			8			16	24

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: MODELADO Y DESARROLLO 3D		
Código: CDJD007		
Periodo: Tercer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD009	Requisitos previos: CDJD004	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio	x	x
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal		
Créditos		
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de distinguir los aspectos conceptuales, morfológicos y perceptuales de la escultura digital, haciendo uso de herramientas de software para el modelado y la visualización acabada de estructuras tridimensionales.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Distinguir las variables morfológicas y perceptuales de las figuras en espacios tridimensionales.</p> <p>AE 2: Hacer uso de herramientas digitales para el modelado de estructuras tridimensionales.</p> <p>AE 3: Hacer uso de herramientas digitales para el proceso de visualización y acabado.</p>	<p>UNIDAD I: EL ESPACIO 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistema de coordenadas XYZ. - Formas geométricas 3D. - Formas orgánicas 3D. - Principios de la Iluminación. <p>UNIDAD II: MODELADO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Modelado poligonal de objetos. -Modelado poligonal orgánico. -Generación de UV. <p>UNIDAD III: TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Texturizado. -Iluminación. -Render. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Legaspi, C. (2015) <i>Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for CG Professionals</i>. 3DTotal Publishing. - Blain, J. (2020) <i>The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling & Animation</i>. A K Peters/CRC Press - Baechler, O. (2020) <i>Blender 3D By Example: A project-based guide to learning the latest Blender 3D, EEVEE rendering engine, and Grease Pencil, 2nd Edition</i>. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: STORYTELLING		
Código: CDJD008		
Periodo: Tercer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD010	Requisitos previos: CDJD005	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de elaborar un guion en los formatos estándar de industria, habiendo definido la estructura básica de la narración lineal y hecho uso de los mecanismos básicos de la narración no lineal.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Definir la estructura básica de la narración lineal para la construcción de relatos lineales.</p> <p>AE 2: Hacer uso de los mecanismos básicos de la narración no lineal para la construcción de relatos interactivos.</p> <p>AE 3: Elaborar un guión en los formatos estándar de industria para el desarrollo de juegos narrativos.</p>	<p>UNIDAD I: FUNDAMENTOS DEL STORYTELLING</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un relato? - Tipos de relatos. - Estructura dramática. - El camino del héroe. - Personajes y arquetipos. - Narrativa lineal. <p>UNIDAD II: NARRATIVAS NO LINEALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narrativas interactivas. - Estructura de juego. - Estructura de progreso. - Estructura de historia. - Mecánicas de juego aplicadas a narrativas. <p>UNIDAD III: TÉCNICAS DE ESCRITURA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formatos de guión. - Formatos de guión interactivo. 						
BIBLIOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> - Campbell, J. (1959). <i>El héroe de las mil caras</i>. México: Fondo de Cultura Económica. - McCloud, S. (1994). <i>Understanding comics</i>. New York: HarperPerennial. - Berger, Ross. (2019) <i>Dramatic Storytelling & Narrative Design: A Writer's Guide to Video Games and Transmedia</i>. CRC Press. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: CULTURA CONTEMPORÁNEA		
Código: CCCR102		
Periodo: Tercer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDVT105	Requisitos previos: CCCR101	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	1,5	4
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	5,5	
Créditos	3	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA1. Integrar en una síntesis los principales fenómenos, discusiones, conflictos y cambios que determinan hoy la reflexión cultural contemporánea en distintos ámbitos del saber. <p>Al finalizar el curso los estudiantes construirán una primera aproximación a las múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de la cultura contemporánea. Serán capaces de aproximarse a la comprensión de los principales enfoques, marcos y campos conceptuales culturales/históricos/sociales, materiales e inmateriales, que emergen del campo crítico.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Describir las principales manifestaciones de la cultura contemporánea en el campo de las artes y los medios de comunicación de masas.</p> <p>AE 2: Seleccionar por medio de diversas producciones culturales los principales hitos de la cultura contemporánea.</p> <p>AE 3: Utilizar analogías, reseñas y comparaciones para el desarrollo de una posición crítica respecto a la industria cultural y creativa.</p>	<p>UNIDAD I: APROXIMACIONES A LA CULTURA CONTEMPORÁNEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La pregunta por lo contemporáneo: ¿Qué es lo nuevo? Tensiones entre modernidad y antigüedad; tradición e innovación. - Cultura: Un término impugnable. Discusiones y tensiones en torno al concepto de cultura. - La cultura como objeto de la crítica. ¿Cómo analizar la propia cultura? El distanciamiento crítico como metodología de análisis. <p>UNIDAD II: TENSIONES DE LA CULTURA CONTEMPORÁNEA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cultura y subjetividad: La cultura como producción de subjetividad e identidades: gubernamentalidad, cultura de masas, ciudadanía. - La cultura como proceso productivo: acción humana, industria cultural e industria creativa. <p>UNIDAD III: ARTE, CULTURA Y POLÍTICA: LA CULTURA COMO PRODUCCIÓN DE ARTEFACTOS SIMBÓLICOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desplazamientos en el rol y la definición del arte. La cultura como campo de debate. - Confrontaciones entre y al interior de las culturas. Cultura hegemónica versus culturas periféricas y subculturas. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Stuart, H. (1983). <i>Estudios culturales: dos paradigmas</i>. Paidós editores, España. - Canclini Gracia N. (2009). <i>Consumidores y ciudadanos</i>. Editorial de Bolsillo, Penguin random House. - Bauman, Z. (2015) <i>Modernidad líquida</i>. Fondo de Cultura económica. México. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
2						5	7

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO		
Código: CCCR301		
Periodo: Tercer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Ciencias Sociales. Sub. Área: N° 34 Educación Comercial y Administración		
Requisito para cursar: CCCR302	Requisitos previos: CCCR100	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	2,25	3
Terreno		
Clínica		
Total horas dedicación semanal	5,25	
Créditos	3	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA 2: Evaluar a través de herramientas de gestión, la generación de propuestas innovadoras sostenibles en el desarrollo de proyectos y emprendimientos. <p>Al finalizar el curso los estudiantes desarrollarán habilidades orientadas a ejercer la capacidad de liderazgo y espíritu de equipo. Serán capaces de generar cambios en la manera de enfrentar la realidad, las oportunidades que se presentan y los conflictos que deben ser resueltos, agudizando el juicio crítico con que se valora la propia conducta y la de los demás.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Seleccionar el tipo de liderazgo, para la gestión de proyectos creativos.</p> <p>AE 2: Construir equipos multidisciplinarios de trabajo, para la ejecución de proyectos creativos.</p> <p>AE 3.: Planificar procesos de trabajo, para la optimización de recursos, tanto materiales, como humanos.</p>	<p>UNIDAD I: LIDERAZGO</p> <ul style="list-style-type: none"> - El hombre como ser sociable. - Clasificación y modelos de Liderazgo. - Relaciones Humanas. <p>UNIDAD II: TRABAJO EN EQUIPO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dirección de Equipos. - Gestión de Proyectos. - Mindset. - Gestión de talento. <p>UNIDAD III: PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organigrama y Flujograma. - Supervisión e informes. - Planificación de Equipos. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Isaacson, W. (2014). <i>Steve Jobs. Lecciones de Liderazgo</i>: Editorial: DEBATE. - Maxwell, J. C (2019). <i>El ABC del trabajo en Equipo</i>. Editorial Vergara&Riva. - Palomino Vadilla, M.T. (2013). <i>Liderazgo y Motivación de Equipos de trabajo</i>. Editorial Alfaomega grupo editor, Isbn139786076226698. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
3						4	7

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Departamento de Inglés		
Nombre: INGLÉS I		
Código: ING119		
Periodo: Tercer semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: HUMANIDADES Y ARTES		
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguas y Culturas Extranjeras - Interpretación y Traducción 		
Requisito para cursar:	Requisitos previos:	Co - Requisitos:
ING129		
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (Horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	4,5	4,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de acción IV: Educación General e Inglés en el siguiente resultado de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas. <p>Curso de carácter introductorio, que sienta las bases para la adquisición de las competencias lingüísticas del nivel A1 del Marco Común Europeo de las Lenguas.</p> <p>Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y futuro, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Comunicar efectivamente información personal utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 2: Identificar el significado general y detalles relevantes de una interacción, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 3: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 4: Expresar opiniones respecto a comidas y alimentación, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 5: Expresar gustos y preferencias personales en el contexto de viajes utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 6: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 7: Obtener información acerca de planes presentes y futuros utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD I: “MEET A ROCK STAR”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Be: Affirmative. - Be: Yes/No Questions. - Be: Contractions. <p>UNIDAD II: “AGAINST THE LAW”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Be: Short Answers. - This/That/These/Those. - Crime. <p>UNIDAD III: ENRICHMENT UNIT 1”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Music. - Missing Money. - Can I help? - Be: Tag questions. <p>UNIDAD IV: “AT THE RESTAURANT”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Talk about Food. - Nouns: Singular/Plural. - Nouns: There Is/There Are. - Nouns: Articles. <p>UNIDAD V: “ON A BUSINESS TRIP”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Present Progressive: Affirmative. - Present Progressive: Yes/ No. Questions. - Present Progressive: Short. Answers. <p>UNIDAD VI: “ENRICHMENT UNIT 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Weather. - Americans are eating less Meat. - Bellhop. - Nouns: review. <p>UNIDAD VII: “GOING OUT”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Present Progressive: Negative. - Present Progressive: Wh Questions. - Verbs.

<p>AE 8: Describir personas usando adjetivos y estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 9: Expresar gustos y preferencias en el contexto de compras utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 10: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 11: Comunicar efectivamente ideas sobre viajes y medios de transporte, utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral y escrita.</p> <p>AE 12: Expresar ordenes, solicitudes, instrucciones y sugerencias sobre salud y vida sana, utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral y escrita.</p> <p>AE 13: Conversar acerca de ocupaciones y trabajos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral y escrita.</p>	<p>UNIDAD VIII: “ABOUT PEOPLE”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Be: Negative. - Present Progressive: Spelling. Changes. - Adjectives. <p>UNIDAD IX: “FOR SALE”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nouns: Possessive. - Present Progressive: Contractions. - Shopping. <p>UNIDAD X: “ENRICHMENT UNIT 3”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Call-in. - New Picasso Exhibition. - Italian Restaurant. - Present progressive: Tag Questions. <p>UNIDAD XI: “ON THE MOVE”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pronouns: Subject. - Pronouns: Object. - Pronouns: Possessive. - Transport. <p>UNIDAD XII: “HEALTH AND FITNESS”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recognize and understand imperatives to express commands, requests, instructions, and suggestions. - Talk about ways to keep fit and express preferences. <p>UNIDAD XIII: “OCCUPATIONS”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recognize and understand how to use the Present Simple to talk about daily routines. - Use the Present Simple to talk about what they do or where they work.
<p>BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - English Discoveries, Basic 1, Edusoft (1990-2018) (estudiantes acceden a contenidos en plataforma online) 	

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
6						6	12
I. IDENTIFICACIÓN							
Carrera: Diseño de Juegos Digitales							
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones							
Nombre: TALLER DE NARRATIVAS LOCALES							
Código: CDJD104							
Periodo: Cuarto semestre							
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes							
Requisito para cursar:		Requisitos previos:			Co - Requisitos:		
CDJD105		CDJD103					
II. CARGA ACADÉMICA							
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)						
	Directas			Personal			
Teórico							
Ayudantía							
Laboratorio							
Taller	6			17			
Terreno							
Clínico							
Total horas dedicación semanal				23			
Créditos				14			
III. DESCRIPCIÓN							
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Proyectos de Cultura Interdisciplinar y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA 4.- Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos.</p> <p>Además, tributa al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos en los siguientes resultados de aprendizaje del perfil de egreso:</p>							

RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.

RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.

Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de diseñar aplicativos lúdicos a partir del levantamiento de necesidades de una comunidad local, utilizando herramientas de análisis sociológico.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Seleccionar conceptos provenientes de las ciencias sociales, y su aplicación en el diseño de aplicativos lúdicos interactivos.</p> <p>AE 2: Aplicar herramientas de análisis sociológico, para el levantamiento de necesidades en terreno.</p> <p>AE 3: Diseñar aplicativos lúdicos, a partir de las necesidades recogidas en terreno, para la resolución de requerimientos locales.</p>	<p>UNIDAD I: TERRITORIO E IDENTIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos de comunidad y territorio. - Patrimonio material e inmaterial. - Lo local y lo global. - Representaciones comunitarias e identitarias. <p>UNIDAD II: RECURSOS ETNOGRÁFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de estudio etnográfico. - Trabajo de campo. - Análisis de datos. <p>UNIDAD III: PRODUCCIÓN DE NARRATIVAS LOCALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de GDD. - Fase de prueba. - Desarrollo de prototipo.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- Dylan Holmes. (2012). *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Rosana Guber. (2011). *La Etnografía. Metodo, Campo y Reflexividad*. Siglo XXI Editores.
- Flores, P. (2020). *Ideological Games. Videojuegos e ideología*. Héroes de Papel.

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB

Horas pedagógicas:

Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			8			23	31

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: ANIMACIÓN 3D Y CAPTURA DE PERFORMANCE		
Código: CDJD009		
Periodo: Cuarto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD011 Y CDJD105	Requisitos previos: CDJD007	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio	1,5	2,5
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de construir sistemas de control y hacer uso de los recursos de animación digital para la representación y actuación de personajes tridimensionales.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Construir sistemas de control mediante el uso de esqueletos en personajes tridimensionales.</p> <p>AE 2: Hacer uso de los recursos de la animación digital para la representación y actuación de personajes tridimensionales en movimiento.</p>	<p>UNIDAD I: RIG</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sistema de esqueletos. -Controladores. -Sistema IK-FK. -Controladores faciales. <p>UNIDAD II: ANIMACIÓN 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bases de la animación tridimensional. -Mecánicas tridimensionales del cuerpo. -Actuación. -Métodos de animación. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Alberto Menache. (2011). <i>Understanding Motion Capture for Computer Animation</i>. Morgan Kaufman - Richard Williams (2012). <i>The Animator's Survival Kit</i>. Faber and Faber. - Ricardo Tobon. (2010) <i>The Mocap Book: A Practical Guide to the Art of Motion Capture</i>. Foris Force. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: JUEGOS, SOCIEDAD Y CULTURA		
Código: CDJD010		
Periodo: Cuarto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD105	Requisitos previos: CDJD008	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de analizar los juegos y los videojuegos como representaciones simbólicas y expresivas para el desarrollo de la vida social y cultural.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Describir los juegos como representaciones simbólicas en el desarrollo de la vida social humana.</p> <p>AE 2: Examinar la importancia de los juegos como experiencias estéticas y culturales en la sociedad posmoderna.</p> <p>AE 3: Analizar los videojuegos como representaciones expresivas dentro de la cultura contemporánea.</p>	<p>UNIDAD I: JUEGOS Y SOCIEDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> -Juegos sagrados. -Juegos tradicionales. -Juegos competitivos. -Juegos como entretenimiento. <p>UNIDAD II: JUEGOS Y CULTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Posmodernidad y cibercultura. -Juegos como experiencia estética. -Juegos y sociedad de consumo. <p>UNIDAD III: VIDEOJUEGOS COMO OBJETO CULTURAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -GameArt ArtGame. -Mods. -Serious games. -Juegos, política y memoria. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Flores, P. (2020). <i>Ideological Games. Videojuegos e ideología</i>. Héroes de Papel. - Pérez-Latorre. O. (2012). <i>El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego</i>. Laertes. - Sequeiros, C. & Puente, H. (2020). <i>Democracia, deslegitimación y cambio social: el videojuego como dispositivo de cuestionamiento político</i>. Barataria: revista castellano-manchea de ciencias sociales, (29), 121-127. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: MERCADO Y ENTORNO		
Código: CCCR302		
Periodo: Cuarto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Ciencias Sociales. Sub. Área: N° 34 Educación Comercial y Administración		
Requisito para cursar: CCCR303 y CART105	Requisitos previos: CCCR301	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	2,25	3
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	5,25	
Créditos	3	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA 2: Evaluar a través de herramientas de gestión, la generación de propuestas innovadoras sostenibles en el desarrollo de proyectos y emprendimientos. <p>Al final del curso los estudiantes comprenderán la relación de los factores ambientales externos e internos que influyen e impactan en la relación de intercambio con el mercado. Serán capaces de documentar y reflexionar a partir de casos donde se abordan las variables del micro-entorno y macro-entorno en la actividad económica nacional e internacional.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1: Determinar los componentes que constituyen el micro y macro entorno para el análisis de ambientes competitivos donde se desarrollan emprendimientos.</p> <p>AE 2: Interpretar los factores claves del mercado (entorno) que inciden en beneficio del proyecto creativo.</p> <p>AE 3: Establecer parámetros para la formulación de estrategias competitivas, basadas en la recolección de datos y su posterior análisis.</p>	<p>UNIDAD I: MICRO Y MACRO ENTORNO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investigación de Mercado. - FODA, PESTAL y PORTER. - Escenarios competitivos. <p>UNIDAD II: FACTORES CLAVES DE ÉXITO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mercado, Emprendimiento y tendencias. - Competencias (directa e indirecta). - Modelo de Negocios. - Conducta del consumidor (perfiles). <p>UNIDAD III: DATA ANÁLISIS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulación análisis basados en datos. - Estrategias de georreferenciación. - Presentación de informes y líneas estratégicas de acción. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Porter, M. (2010). <i>Ventaja Competitiva</i>. Editorial Pirámide - Kotler, P. & Armstrong, G. (2008). <i>Fundamentos de Marketing, 8ª Edición</i>. México: Editorial Pearson Prentice Hall. - Hax, A. (2013) <i>El Modelo Delta. Reinventando la Estrategia de tu Negocio</i>. Chile: Editorial UDP. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			3			4	7

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Departamento de Inglés		
Nombre: INGLÉS II		
Código: ING129		
Periodo: Cuarto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: HUMANIDADES Y ARTES		
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguas y Culturas Extranjeras - Interpretación y Traducción 		
Requisito para cursar:	Requisitos previos:	Co - Requisitos:
ING239	ING119	
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	4,5	4,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno		
Clínica		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de acción IV: Educación General e Inglés en el siguiente resultado de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas. <p>Curso de carácter progresivo, que sienta las bases para la adquisición de las competencias lingüísticas del nivel A2 del Marco Común Europeo de las Lenguas</p> <p>Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Expresar gustos y preferencias personales en el contexto de compras utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 2: Identificar el significado general y detalles relevantes de una interacción, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 3: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 4: Obtener información acerca de direcciones e indicaciones utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 5: Expresar gustos y preferencias personales en el contexto de deportes utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 6: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD I: “BUYING AND SELLING”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Be-Past: Statements. - Be-Past: Questions. - Shopping. <p>UNIDAD II: “HEALTHY EATING”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nouns: Non-Count and Quantifiers. - Nouns: Count Nouns and Quantifiers. - In the Kitchen. <p>UNIDAD III: “ENRICHMENT UNIT 1”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Friends. - Camp Maple. - Wrong Number. - Be-Past: Review. <p>UNIDAD IV: “GETTING HELP”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Present Simple: Statements. - Present Simple: Yes/No. Questions. - Present Simple: Wh Questions. - Directions. <p>UNIDAD V: “SPORTS”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparison of Adjectives: Equality. - Comparison of Adjectives: Comparatives. - Comparison of Adjectives: Superlatives. - Sports. <p>UNIDAD VI: “ENRICHMENT UNIT 2”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Drama. - Zippy office help. - We’re closed. - Comparison of adjectives review.

<p>AE 7: Expresar gustos y preferencias en el contexto de comidas utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD VII: "ENJOY YOUR MEAL!"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nouns: Count and Non-Count Nouns. - Nutrition. - In the Restaurant.
<p>AE 8: Describir personas usando adjetivos y estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD VIII: "INTERESTING PEOPLE"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Movie Star. - Past Simple: Regular Verbs. - Past Simple: Irregular Verbs. - Past Simple: Questions.
<p>AE 9: Describir a miembros de la familia utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD IX: "FAMILY LIFE"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Present Simple: Tag Questions. - Modals: Can. - Relationships.
<p>AE 10: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD X: "ENRICHMENT UNIT 3"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ad. - Max's Dream Vacation - The Package - Past Simple: Review
<p>AE 11: Comunicar efectivamente ideas sobre experiencias laborales, utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral y escrita.</p>	<p>UNIDAD XI: "A BAD DAY"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modals: Have To. - Modals: May. - Work.
<p>AE 12: Describir distintos tipos de casas utilizando vocabulario y estructuras básicas, ya sea de forma oral y escrita.</p>	<p>UNIDAD XII: "HOUSING"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Student Housing. - Tiny Homes. - Unusual Homes.
<p>AE 13: Conversar acerca de pasatiempos y tiempo libre utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral y escrita.</p>	<p>UNIDAD XIII: "HOBBIES"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plans for the Weekend. - What Do You Do in Your Spare Time? - Why It's Important to Have a Hobby.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- English Discoveries, Basic 2, Edusoft (1990-2018) (estudiantes acceden a contenidos en plataforma online).

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB**Horas pedagógicas:**

Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
6						6	12

I.- IDENTIFICACIÓN

Carrera: Diseño de Juegos Digitales

Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones

Nombre: TALLER DE PRODUCCIÓN PROFESIONAL

Código: CDJD105

Periodo: Quinto semestre

Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes

Requisito para cursar:

CCCR116

Requisitos previos:

CDJD001 Y CEGHC11 Y CDJD006
Y CEGPC13 Y CCCR102 Y
CDJD104 Y CDJD009 Y CDJD010
Y CCCR302 E ING129 Y CDJD006

Co - Requisitos:**II.- CARGA ACADÉMICA**

Tipo de Actividad	UNAB (horas pedagógicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	6	16
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	22	
Créditos	13	

III.- DESCRIPCIÓN

Esta asignatura forma parte de las experiencias integradoras de la carrera, en la que el estudiante demuestra los conocimientos contenidos en asignaturas previas y el desarrollo de las habilidades y destrezas del futuro egresado en los siguientes ámbitos de acción del perfil de egreso de la carrera.

- **Ámbito I: Proyectos de Cultura Interdisciplinar.**

- **Ámbito II: Diseño de Aplicativos Lúdicos.**

- **Ámbito III: Educación General e Inglés.**

Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de desarrollar un proyecto de video juego de mediana complejidad, asumiendo un rol de producción, dentro de un equipo de trabajo, a partir de un concepto original de video juego.

IV.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE	V.- HABILIDADES TRANSVERSALES
<p>ÁMBITO I: PROYECTOS DE CULTURA INTERDISCIPLINAR:</p> <p>RA 1.- Integrar en una síntesis los principales fenómenos, discusiones, conflictos y cambios que determinan hoy la reflexión cultural contemporánea en distintos ámbitos del saber.</p> <p>RA 2.- Evaluar a través de herramientas de gestión, la generación de propuestas innovadoras sostenibles en el desarrollo de proyectos y emprendimientos.</p> <p>RA 4.- Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos.</p> <p>ÁMBITO II: DISEÑO DE APLICATIVOS LÚDICOS</p> <p>RA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p>	<p>La asignatura tributa el desarrollo de las siguientes habilidades transversales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación oral y escrita. - Pensamiento analítico y crítico. - Manejo de recursos de la información - Responsabilidad Social.

<p>RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.</p> <p>ÁMBITO III: EDUCACIÓN GENERAL E INGLÉS</p> <p>RA1: Desarrollar el pensamiento crítico mediante la argumentación, exponiendo a través de un lenguaje oral y escrito adecuado al ámbito académico y profesional, y utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias.</p> <p>RA4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas.</p>							
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Clinton Keith. (2021). <i>Agile Game Development: Build, Play, Repeat</i>. Addison-Wesley Signature Series - Heather Chandler. (2020) <i>The Game Production Toolbox</i>. CRC Press. - Dan Irish. (2005) <i>The Game Producer's Handbook</i>. Cengage Learning PTR 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			8			21	29

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: INTEGRACIÓN 3D		
Código: CDJD011		
Periodo: Quinto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD108	Requisitos previos: CDJD009	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de aplicar los principios del diseño de juego y de composición para la utilización de herramientas de motores de juego, con el fin de construir niveles coherentes en su visualidad y mecánica.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Aplicar principios de diseño de juego en la construcción de niveles jugables.</p> <p>AE 2: Hacer uso de herramientas específicas del motor de juego para el enriquecimiento visual del proyecto.</p> <p>AE 3: Aplicar principios de composición orientados a la finalización visual del proyecto interactivo.</p>	<p>UNIDAD I: DISEÑO DE NIVEL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bucle de nivel. - Construcción modular. - Diseño procedural. - Herramientas de construcción de mundo. <p>UNIDAD II: EFECTOS ESPECIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de partículas. - Simulación de multitudes (flora y fauna). - Shaders. <p>UNIDAD III: POST PROCESOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Efectos de cámara. - Iluminación. - Simulación de atmósfera. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Rogers, Scott. (2014) <i>Level Up! The Guide to Great Video Game Design</i>. John Wiley & Sons Inc. - Swink, Steve. (2008) <i>Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation</i>. Morgan Kaufmann Game Design Books - Alex Galuzin. (2016) <i>Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs</i>. CreateSpace Independent Publishing Platform. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 1		
Código: CCCR201		
Periodo: Quinto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes. Sub área: 21 Artes.		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: CDJD104	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	6
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	2,25	
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA 3: Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos de distintas disciplinas para desenvolverse e integrarse en contextos interdisciplinarios. <p>Al finalizar el curso los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación a los ejes temáticos de la asignatura.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Aplicar métodos, técnicas, procedimientos y procesos, incrementando el conocimiento desde diversas disciplinas.</p> <p>AE 2: Integrar conocimiento en la elaboración de productos, procesos, ideas o proyectos en contextos disciplinares e interdisciplinares.</p>	<p>Los contenidos a abordar en las asignaturas del bloque de conocimientos, se organizarán en torno a los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EJES ÁMBITO 1: CULTURA Comunicación. Historia. Museografía. Crítica. - EJES ÁMBITO 2: SOCIEDAD Sustentabilidad. Ciudad. Persona-Sujeto. Tendencias contemporáneas. Etnografía. - EJES ÁMBITO 3: TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS Técnicas de impresión. Tecnologías de materiales. Técnicas textiles. Técnicas audiovisuales. Técnicas de representación. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Ander-Egg, E. (2005). <i>Cómo elaborar un Proyecto</i>. Editorial: Lumen - Goldberg, E. (2019). <i>Creatividad: El Cerebro Humano en la era de la Innovación</i>. Editorial Crítica. - Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			8	12

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO		
Código: CCCR 303		
Periodo: Quinto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Ciencias Sociales. Sub. Área: N° 34 Educación Comercial y Administración		
Requisito para cursar: CART108	Requisitos previos: CCCR302	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	2,25	3
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	5,25	
Créditos	3	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <p>RA 2: Evaluar a través de herramientas de gestión, la generación de propuestas innovadoras sostenibles en el desarrollo de proyectos y emprendimientos.</p> <p>Además, tributa al ámbito de Educación General e Inglés en el siguiente resultado de aprendizaje:</p> <p>RA 2: Relacionar la formación académica con el propio entorno desde un principio de responsabilidad social, considerando la dimensión ética de prácticas y/o discursos cotidianos, y en ejercicio profesional.</p> <p>Al finalizar el curso los estudiantes serán capaces de desarrollar prácticas socialmente responsables en el diseño de modelos efectivos de negocios que les permitirán estimar la viabilidad, visibilidad, y sostenibilidad de productos y servicios en el espacio mercantil. Además, implementarán modelos de negocios efectivos y conocerán todos los requisitos técnicos que les permitan inscribir emprendimientos en fondos concursables.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Identificar problemas de carácter social, distinguiendo que todas las acciones y decisiones tienen un impacto positivo o negativo en la vida personal del estudiante, en su condición como tal y futuro profesional.</p> <p>AE 2: Aplicar buenas prácticas sociales demostrando un comportamiento de ciudadano activo a favor del desarrollo humano.</p> <p>AE 3: Diseñar prototipos de emprendimientos, para la postulación de proyectos creativos a través de fondos concursables.</p>	<p>UNIDAD I: CONCEPTOS DE RESPONSABILIDAD SOCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es Responsabilidad Social? - Conceptos claves y ejes fundamentales de la RS. - Principios y marcos legislativos de la RS. - Parámetros de sustentabilidad. <p>UNIDAD II: VALORES Y CONDUCTAS COHERENTES CON LA RESPONSABILIDAD SOCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autocuidado y Responsabilidad social. - Buenas prácticas sociales y comportamiento ciudadano activo. - Actitud ética, comprometida y corresponsable. - Contribución para un desarrollo justo y sustentable a la solución de problemas sociales. <p>UNIDAD III: EMPRENDIMIENTOS CREATIVOS Y FONDOS CONCURSABLES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración y presentación de proyectos creativos. - Modelos de Negocios y prototipados. - CORFO, Sercotec y fondos concursables (capital semilla, capital abeja, capital mujer, etc.). - Crowfounding y Bussiness Angels.
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA	
<ul style="list-style-type: none"> - Osterwalder, A. & Pigneur, I. (2011). <i>Generación de Modelos de Negocio</i>. Deusto Ediciones. - Osterwalder, <u>A &</u>, Pigneur, <u>Y.</u> (2015). <i>Diseñando la Propuesta de Valor</i>. Editorial: <u>Deusto</u>. 6ta edición. - Ries, E. (2014). <i>El Método Lean Startup</i>. Editorial Paidós. 	

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB**Horas pedagógicas:**

Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			3			6	12

I. IDENTIFICACIÓN**Carrera:** Diseño de Juegos Digitales**Unidad responsable:** Departamento de Inglés**Nombre:** INGLÉS III**Código:** ING239**Periodo:** Quinto semestre**Área de Conocimiento UNESCO:** HUMANIDADES Y ARTES

- Lenguas y Culturas Extranjeras
- Interpretación y Traducción

Requisito para cursar:

ING249

Requisitos previos:

ING129

Co - Requisitos:**II. CARGA ACADÉMICA**

Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	4,5	4,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	

III. DESCRIPCIÓN

Esta asignatura tributa al ámbito de acción IV: **Educación General e Inglés** en el siguiente resultado de aprendizaje:

- RA4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas.

Curso de carácter progresivo, que refuerza y consolida las bases para la adquisición de las competencias lingüísticas del nivel A2 del Marco Común Europeo de las Lenguas.
Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente, futuro y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Expresar gustos y preferencias personales en el contexto de empleos y educación utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 2: Identificar el significado general y detalles relevantes de una interacción, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 3: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 4: Dar información acerca de planes y viajes utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 5: Expresar gustos y preferencias personales en el contexto de comida utilizando estructuras simples y progresivas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 6: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD I: "GETTING A JOB"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modals: Be Able To. - Gerunds: As Object. - Gerunds: After Prepositions. - Education. <p>UNIDAD II: "BUSINESS MATTERS"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modals: Must / Had To. - Modals: Must Not/ Don't Have To. - Work and Business. <p>UNIDAD III: "ENRICHMENT UNIT 1"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sales. - Nicole Hunts Tells all. - Return a Sweater. - Modals: Review. <p>UNIDAD IV: "PLANNING A VACATION"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modals: Should. - Infinitives and Gerunds: After Verbs. - Travel. <p>UNIDAD V: "EATING OUT"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Past Progressive: Progressive vs. Simple. - Adverbs: Comparisons. - Talking About Food. <p>UNIDAD VI: "ENRICHMENT UNIT 2"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Weather. - Wisconsin. - Glass of Water. - Gerunds: review. <p>UNIDAD VII: "TRAVELING ABROAD"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Future: Will vs. Going To. - Future: Simple Present.

<p>AE 7: Expresar gustos y preferencias en el contexto de viajes y planes utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 8: Describir situaciones pasadas usando adjetivos y estructuras simples y progresivas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 9: Comunicar efectivamente ideas sobre excusas e invitaciones, utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral y escrita.</p> <p>AE 10: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 11: Expresar gustos y preferencias en el contexto de entretenimiento utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 12: Describir distintas formas de ahorrar energía utilizando vocabulario y estructuras básicas, ya sea de forma oral y escrita.</p> <p>AE 13: Conversar acerca del aprendizaje de un segundo idioma utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral y escrita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Future: Present Progressive. - Travel. <p>UNIDAD VIII: “EMOTIONS”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Past Progressive: Statements. - Past Progressive: Questions and Answers. - Adjectives. <p>UNIDAD IX: “MAKING EXCUSES”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infinitives: After Adjectives. - Infinitives: After Objects. - Gerunds: As Subject. - Health. <p>UNIDAD X: “ENRICHMENT UNIT 3”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Music. - Artemis Theater Presents. - Work Late. - Past Progressive: Review. <p>UNIDAD XI: “TICKETS, PLEASE!”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adverbs: Frequency. - Gerunds: Gerund or infinitive. - Impersonal statements: Empty subject. - Entertainment. <p>UNIDAD XII: “SAVING ENERGY”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: Saving Energy. - How to save energy. - Renewable energy. <p>UNIDAD XIII: “KNOWING A SECOND LANGUAGE”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: Knowing a Second Language. - The Benefits of Language Learning. - Tips for Learning English.
---	--

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- English Discoveries, Basic 3, Edusoft (1990-2018) (estudiantes acceden a contenidos en plataforma online).

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB**Horas pedagógicas:**

Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
6						6	12

I. IDENTIFICACIÓN

Carrera: Diseño de Juegos Digitales

Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.

Nombre: TALLER DE PROYECTO INTERDISCIPLINAR

Código: CCCR116

Periodo: Sexto semestre

Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes. Sub área: 21 Artes.

Requisito para cursar:

CCCR117

Requisitos previos:

CART105

Co - Requisitos:

II. CARGA ACADÉMICA

Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	6	13
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	19	
Créditos	11	

III. DESCRIPCIÓN

Esta asignatura tributa al ámbito de **Proyectos de Cultura Interdisciplinar** del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:

- RA 4: Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos.

Al finalizar el curso los estudiantes elaborarán un proyecto a partir de temas relevantes orientado a la creación de valor compartido entre disciplinas y la comunidad. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación a los ejes temáticos de la asignatura.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Analizar contexto para reconocimiento de ideas, variables, oportunidades del proyecto.</p> <p>AE 2: Evaluar las ideas, procesos y los resultados necesarios en la elaboración de un proyecto.</p> <p>AE 3: Desarrollar proyectos aplicando conocimientos técnicos y conceptuales en equipos interdisciplinarios y en contextos específicos.</p>	<p>Los contenidos a abordar en los talleres, se organizarán en torno a los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EJES ÁMBITO 1: CULTURA Comunicación. Historia. Museografía. Crítica. - EJES ÁMBITO 2: SOCIEDAD - Sustentabilidad. Ciudad. Persona-Sujeto. Tendencias contemporáneas. Etnografía. - EJES ÁMBITO 3: TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS Técnicas de Impresión. Tecnologías de materiales. Técnicas Textiles. Técnicas Audiovisuales. Técnicas de Representación.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

- Ander-Egg, E. (2005). *Cómo elaborar un Proyecto*. Editorial: Lumen
- Goldberg, E. (2019). *Creatividad: El Cerebro Humano en la era de la Innovación*. Editorial Crítica.
- Varios autores. (2015). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Editorial Alfaomega.

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB

Horas pedagógicas:

Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			8			17	25

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: HERRAMIENTAS INTEGRADAS 3D Y FLUJO DE TRABAJO		
Código: CDJD012		
Periodo: Sexto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD108	Requisitos previos: CDJD105	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de distinguir los elementos básicos y combinar procesos técnicos mediante la producción virtual.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Distinguir los elementos básicos que componen un flujo de producción de una pieza audiovisual basada en producción virtual.</p> <p>AE 2: Combinar procesos técnicos para la realización de una pieza audiovisual, mediante producción virtual.</p>	<p>UNIDAD I: INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN VIRTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principios de la producción virtual. - Aspectos técnicos de la producción virtual. - Diseño de flujo de trabajo. <p>UNIDAD II: ESTUDIO INTEGRADO Y POST PRODUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Integración de tecnologías. - Captura de performance. - Post producción. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Sawicki, M. (2020). <i>Filming the Fantastic with Virtual Technology: Filmmaking on the Digital Backlot</i>. Routledge - Williams, E. R. (2021) <i>Virtual Reality Cinema: Narrative Tips and Techniques</i>. Routledge. - Tracy G. Harwood. (2021) <i>Pioneers in Machinima: The Grassroots of Virtual Production (Critical Media Studies)</i> Vernon Press. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			7	10

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 2		
Código: CCCR202		
Periodo: Sexto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes. Sub área: 21 Artes.		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: CDVT104	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	6
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	2,25	
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA 3: Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos de distintas disciplinas para desenvolverse e integrarse en contextos interdisciplinarios. <p>Al finalizar el curso los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación a los ejes temáticos de la asignatura.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1: Aplicar métodos, técnicas, procedimientos y procesos, incrementando el conocimiento desde diversas disciplinas.</p> <p>AE 2: Integrar conocimiento en la elaboración de productos, procesos, ideas o proyectos en contextos disciplinares e interdisciplinares.</p>		<p>Los contenidos a abordar en las asignaturas del bloque de conocimientos, se organizarán en torno a los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EJES ÁMBITO 1: CULTURA Comunicación. Historia. Museografía. Crítica. - EJES ÁMBITO 2: SOCIEDAD Sustentabilidad. Ciudad. Persona-Sujeto. Tendencias contemporáneas. Etnografía. - EJES ÁMBITO 3: TÉCNICAS Y TECNOLOGIAS Técnicas de impresión. Tecnologías de materiales. Técnicas textiles. Técnicas audiovisuales. Técnicas de representación. 					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Ander-Egg, E. (2005). <i>Cómo elaborar un Proyecto</i>. Editorial: Lumen - Goldberg, E. (2019). <i>Creatividad: El Cerebro Humano en la era de la Innovación</i>. Editorial Crítica. - Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			8	12

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 3		
Código: CCCR203		
Periodo: Sexto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes. Sub área: 21 Artes.		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: CDVT104	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	6
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	2,25	
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA 3: Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos de distintas disciplinas para desenvolverse e integrarse en contextos interdisciplinarios. <p>Al finalizar el curso los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación a los ejes temáticos de la asignatura.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1: Aplicar métodos, técnicas, procedimientos y procesos, incrementando el conocimiento desde diversas disciplinas.</p> <p>AE 2: Integrar conocimiento en la elaboración de productos, procesos, ideas o proyectos en contextos disciplinares e interdisciplinares.</p>		<p>Los contenidos a abordar en las asignaturas del bloque de conocimientos, se organizarán en torno a los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EJES ÁMBITO 1: CULTURA Comunicación. Historia. Museografía. Crítica. - EJES ÁMBITO 2: SOCIEDAD Sustentabilidad. Ciudad. Persona-Sujeto. Tendencias contemporáneas. Etnografía. - EJES ÁMBITO 3: TÉCNICAS Y TECNOLOGIAS Técnicas de impresión. Tecnologías de materiales. Técnicas textiles. Técnicas audiovisuales. Técnicas de representación. 					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Ander-Egg, E. (2005). <i>Cómo elaborar un Proyecto</i>. Editorial: Lumen - Goldberg, E. (2019). <i>Creatividad: El Cerebro Humano en la era de la Innovación</i>. Editorial Crítica. - Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			8	12

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Departamento de Inglés		
Nombre: INGLÉS IV		
Código: ING249		
Periodo: Sexto semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: HUMANIDADES Y ARTES		
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguas y Culturas Extranjeras - Interpretación y Traducción 		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: ING239	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	4,5	4,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de acción IV: Educación General e Inglés en el siguiente resultado de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas. <p>Curso de carácter progresivo, que sienta las bases para la adquisición de las competencias lingüísticas del nivel B1 del Marco Común Europeo de las Lenguas.</p> <p>Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de comunicarse efectiva y naturalmente, en forma oral y escrita, en ámbitos de la vida diaria, desde el contexto personal hasta los entornos más cercanos, refiriéndose al presente, futuro y pasado, usando una escritura, pronunciación y entonación adecuadas.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Expresar gustos y preferencias personales en el contexto de educación utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 2: Dar información acerca de actividades recientes utilizando estructuras de nivel intermedio, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 3: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 4: Dar información acerca de celebraciones utilizando estructuras de nivel intermedio, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 5: Dar información acerca del clima utilizando estructuras de nivel intermedio, ya sea en forma oral o escrita.</p> <p>AE 6: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 7: Expresar gustos y preferencias en el contexto de arte y entretenimiento utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p>	<p>UNIDAD I: "EDUCATION"</p> <ul style="list-style-type: none"> - College for Kids? - Math test. - Present Perfect: Statements Q and A. - Education 2. <p>UNIDAD II: "AWAY FROM HOME"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Study Exchange. - Enjoying Your Stay. - Present Perfect: Progressive. - Study Abroad. <p>UNIDAD III: "ENRICHMENT UNIT 1"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Friends. - School Notice Board. - Couldn't Wake Up. - Present Perfect: Review. <p>UNIDAD IV. "CELEBRATIONS"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Call-In. - The First Thanksgiving. - Passive Voice: With or Without Agent. - Celebrations. <p>UNIDAD V: "BAD WEATHER"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Weather Warning. - Relative Clauses: Object Clauses. - Relative Clauses: Subject Clauses. - Relative Clauses: With or Without Relative Pronouns. <p>UNIDAD VI: "ENRICHMENT UNIT 2"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ad. - To the Party. - Mick Startlight Concert. - Relative Clauses: Review. <p>UNIDAD VII: "ARTS AND ENTERTAINMENT"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Music. - Picasso Exhibit. - Passive Voice: Indirect Form. - Entertainment 3.

<p>AE 8: Describir experiencias laborales usando vocabulario y estructuras de nivel intermedio, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 9: Comunicar efectivamente ideas sobre envíos y correspondencia, utilizando estructuras básicas, ya sea en forma oral y escrita.</p> <p>AE 10: Consolidar contenidos de unidades previas en distintos contextos utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 11: Expresar gustos y preferencias en el contexto de emergencias utilizando estructuras básicas, ya sea de forma oral o escrita.</p> <p>AE 12: Describir actividades bancarias utilizando vocabulario y estructuras básicas, ya sea de forma oral y escrita.</p> <p>AE 13: Conversar acerca de dispositivos tecnológicos utilizando estructuras y vocabulario apropiado al nivel, ya sea de forma oral y escrita.</p>	<p>UNIDAD VIII: “AT WORK”</p> <ul style="list-style-type: none"> - The Job Interview. - Overtime. - Present Perfect: Contrast With Other Tenses. - Work 3. <p>UNIDAD IX: “SENDING A PACKAGE”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sending a Package. - Airmail to Tokyo. - Passive Voice: Modals. - Postal Services. <p>UNIDAD X: “ENRICHMENT UNIT 3”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quiz. - Fashion Fads. - Is That You? - Passive Voice: Review. <p>UNIDAD XI: “EMERGENCY”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Marge Has a Baby. - Clauses: Noun Clauses. - Clauses: Adverbial Clauses. - Clauses: Review. <p>UNIDAD XII: “BANKING”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: Banking. - Opening a Bank Account. - E-mails of Inquiry and Response. - Banking Trends. <p>UNIDAD XIII: “GADGETS”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction: Gadgets and Technology. - All About Apps. - Choosing a Device. - Technology Podcast.
<p>BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - English Discoveries, Intermediate 1, Edusoft (1990-2018) (estudiantes acceden a contenidos en plataforma online). 	

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB**Horas pedagógicas:**

Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
6						6	12

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: TALLER DE XR Y PRODUCCIÓN EXPERIMENTAL		
Código: CDJD107		
Periodo: Séptimo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD108	Requisitos previos: CDJD105	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	6	6
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	12	
Créditos	11	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa a los siguientes resultados de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.</p> <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de desarrollar productos digitales lúdicos inmersivos, evaluando los requerimientos metodológicos y técnicos, considerando en su elaboración los antecedentes históricos de la disciplina.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS						
<p>AE 1: Valorar los antecedentes históricos de la producción de obras de carácter inmersivo en el desarrollo de este tipo de técnicas y su aplicación en un contexto actual.</p> <p>AE 2: Evaluar los requerimientos técnicos necesarios para el desarrollo de productos interactivos inmersivos, dependiendo de la plataforma y modalidad seleccionada.</p> <p>AE 3: Desarrollar productos digitales lúdicos interactivos, utilizando las técnicas y metodologías actuales disponibles en el mercado.</p>	<p>UNIDAD I: METODOLOGÍAS DE DESARROLLO INMERSIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medios inmersivos: del cuadro a la realidad virtual. - Experiencia de usuario en medios inmersivos. <p>UNIDAD II: ASPECTOS TÉCNICOS DE LA PRODUCCIÓN INMERSIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - -Técnicas de programación en realidad aumentada para dispositivos móviles. - -Técnicas de programación para dispositivos de realidad virtual. <p>UNIDAD III: PRODUCCIÓN DE PROTOTIPOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producción iterativa de prototipos digitales lúdicos, utilizando técnicas inmersivas de desarrollo AR, VR y XR. - Prueba y comprobación de prototipos, con entrevista de usuario. 						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Mark Sawicki (2020). <i>Filming the Fantastic with Virtual Technology: Filmmaking on the Digital Backlot</i>. Routledge - Eric R. Williams. (2021) <i>Virtual Reality Cinema: Narrative Tips and Techniques</i>. Routledge. - William Sherman, Alan Craig. (2018) <i>Understanding Virtual Reality 2nd Edition</i>. Morgan Kaufman. - 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			8			15	23

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: TALLER DE VERANO		
Código: CCCR117		
Periodo: Séptimo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes. Sub área: 21 Artes.		
Requisito para cursar: CDVT108	Requisitos previos: CCR116	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	4,5	5
Terreno		
Clínica		
Total horas dedicación semanal	9,5	
Créditos	6	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo del siguiente resultado de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA 4.: Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos. <p>Al finalizar el curso los estudiantes elaborarán un proyecto que organiza las distintas áreas disciplinares en función de un núcleo transversal para la generación de respuestas integrales a fenómenos complejos en contextos específicos.</p> <p>Por otra parte, esta asignatura se vinculará con el medio, evidenciando una acción bidireccional de intercambio de acciones significativas entre la institución y la comunidad.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1: Analizar contexto para reconocimiento de ideas, variables, oportunidades del proyecto.</p> <p>AE 2: Evaluar las ideas, procesos y los resultados necesarios en la elaboración de un proyecto.</p> <p>AE 3: Desarrollar proyectos aplicando conocimientos técnicos y conceptuales en equipos interdisciplinarios y en contextos específicos.</p>		<p>Los contenidos a abordar en los talleres, se organizarán en torno a los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EJES ÁMBITO 1: CULTURA Comunicación. Historia. Museografía. Crítica. - EJES ÁMBITO 2: SOCIEDAD Sustentabilidad. Ciudad. Persona-Sujeto. Tendencias contemporáneas. Etnografía. - EJES ÁMBITO 3: TÉCNICAS Y TECNOLOGIAS Técnicas de Impresión. Tecnologías de materiales. Técnicas Textiles. Técnicas Audiovisuales. Técnicas de Representación. 					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<p>-Ander-Egg, E. (2005). <i>Cómo elaborar un Proyecto</i>. Editorial: Lumen</p> <p>-Goldberg, E. (2019). <i>Creatividad: El Cerebro Humano en la era de la Innovación</i>. Editorial Crítica.</p> <p>-Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega.</p>							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			6			7	13

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: METODOLOGÍA		
Código: CDJD013		
Periodo: Séptimo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar: CDJD108	Requisitos previos: CDJD105	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	2,5
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	1,5	2,5
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	7,25	
Créditos	4	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura contribuye al ámbito de acción Diseño de Aplicativos Lúdicos y tributa al siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p> <p>RA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.</p> <p>RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.</p> <p>Además, tributa al ámbito de acción de Educación General e Inglés en el siguiente resultado de aprendizaje del perfil de egreso:</p>		

RA3: Elaborar proyectos de investigación con sus respectivas consideraciones éticas, de acuerdo a enfoques metodológicos cuantitativos y/o cualitativos reconocidos por su área disciplinar, utilizando de forma eficaz las tecnologías de la información.

Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de diseñar un anteproyecto, utilizando las herramientas del método cualitativo y además, elaborar el proyecto de video juego, empleando metodologías de la disciplina, que finalicen en la generación de un GDD.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS	V. CONTENIDOS
<p>AE 1: Determinar la naturaleza de la investigación y sus implicancias en la toma de decisiones profesionales, utilizando recursos de búsqueda y bases de datos que validen el problema de estudio.</p> <p>AE 2: Elaborar un anteproyecto que responda a una problemática que requiera de la intervención metodológica cualitativa, utilizando recursos de recogida de antecedentes, discriminando las mejores opciones de levantamiento de información.</p> <p>AE 3: Elaborar un proyecto de video juego utilizando metodologías disciplinares, que finalicen en la generación de un GDD.</p>	<p>UNIDAD I: NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA CREACIÓN DE IDEAS.</p> <p>a) De la curiosidad a la investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Arte de Preguntar. -Problematización. -Fundamentación. -Búsqueda de bases de datos (Ebsco, Eric, Academic premier etc). -Revisión estado del arte (revistas indexadas, tesis, publicaciones, formato APA). <p>B) Comparación entre los tipos de Investigación: investigación cuantitativa e Investigación cualitativa.</p> <p>UNIDAD II: LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Características y clasificación de la investigación cualitativa. - El investigador como instrumento de generación y recogida de datos (reflexividad del investigador). - Ventajas y desventajas de la investigación cualitativa. - Formulación de preguntas de investigación. - Fundamentación de la investigación. - Recogida de información. - Introducción al estudio de casos. - Interpretación. - Presentación de resultados. <p>UNIDAD III: METODOLOGÍA SUM PARA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Design Thinking. -Scrum y Sprint. -Procesos de entrega. -Roles.

	-Guías. -Desarrollo del Game Design Document.						
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Hernández Sampieri, R. (2010). <i>Metodología de la investigación</i>. Madrid, España: Mcgraw Hill. - Blaxter, L., Hughes, C. and Tight, M. (2008). <i>Cómo se hace una investigación. 4th ed.</i> Barcelona: Editorial Gedisa. - Marafioti, R. (2005). <i>Los patrones de la argumentación. 2nd ed.</i> Buenos Aires: Biblos. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			3			7	10
I. IDENTIFICACIÓN							
Carrera: Diseño de Juegos Digitales							
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.							
Nombre: BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 4							
Código: CCCR204							
Periodo: Séptimo semestre							
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes. Sub área: 21 Artes.							
Requisito para cursar:		Requisitos previos: CDJD104			Co - Requisitos:		
II. CARGA ACADÉMICA							
Tipo de Actividad				SCT (horas cronológicas)			
				Directas		Personal	
Teórico				0,75		6	
Ayudantía							
Laboratorio							
Taller				2,25			
Terreno							
Clínico							
Total horas dedicación semanal				9			
Créditos				5			
III. DESCRIPCIÓN							

Esta asignatura tributa al ámbito de **Proyectos de Cultura Interdisciplinar** del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:

- RA 3: Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos de distintas disciplinas para desenvolverse e integrarse en contextos interdisciplinarios.

Al finalizar el curso los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación a los ejes temáticos de la asignatura.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1: Aplicar métodos, técnicas, procedimientos y procesos, incrementando el conocimiento desde diversas disciplinas.</p> <p>AE 2: Integrar conocimiento en la elaboración de productos, procesos, ideas o proyectos en contextos disciplinares e interdisciplinares.</p>		<p>Los contenidos a abordar en las asignaturas del bloque de conocimientos, se organizarán en torno a los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EJES ÁMBITO 1: CULTURA Comunicación. Historia. Museografía. Crítica. - EJES ÁMBITO 2: SOCIEDAD Sustentabilidad. Ciudad. Persona-Sujeto. Tendencias contemporáneas. Etnografía. - EJES ÁMBITO 3: TÉCNICAS Y TECNOLOGIAS Técnicas de impresión. Tecnologías de materiales. Técnicas textiles. Técnicas audiovisuales. Técnicas de representación. 					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Ander-Egg, E. (2005). <i>Cómo elaborar un Proyecto</i>. Editorial: Lumen - Goldberg, E. (2019). <i>Creatividad: El Cerebro Humano en la era de la Innovación</i>. Editorial Crítica - Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			8	12

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones.		
Nombre: BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 5		
Código: CCCR205		
Periodo: Séptimo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes. Sub área: 21 Artes.		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: CDJD104	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico	0,75	6
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	2,25	
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	9	
Créditos	5	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura tributa al ámbito de Proyectos de Cultura Interdisciplinar del perfil de egreso, específicamente en el desarrollo de los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RA 3: Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos de distintas disciplinas para desenvolverse e integrarse en contextos interdisciplinarios. <p>Al finalizar el curso los estudiantes desarrollarán conocimientos en múltiples y heterogéneas dimensiones, registros y exponentes de distintos ámbitos disciplinarios. A su vez demostrarán un dominio técnico y conceptual, en relación a los ejes temáticos de la asignatura.</p>		

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS		V. CONTENIDOS					
<p>AE 1: Aplicar métodos, técnicas, procedimientos y procesos, incrementando el conocimiento desde diversas disciplinas.</p> <p>AE 2: Integrar conocimiento en la elaboración de productos, procesos, ideas o proyectos en contextos disciplinares e interdisciplinares.</p>		<p>Los contenidos a abordar en las asignaturas del bloque de conocimientos, se organizarán en torno a los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - EJES ÁMBITO 1: CULTURA Comunicación. Historia. Museografía. Crítica. - EJES ÁMBITO 2: SOCIEDAD Sustentabilidad. Ciudad. Persona-Sujeto. Tendencias contemporáneas. Etnografía. - EJES ÁMBITO 3: TÉCNICAS Y TECNOLOGIAS Técnicas de impresión. Tecnologías de materiales. Técnicas textiles. Técnicas audiovisuales. Técnicas de representación. 					
BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA							
<ul style="list-style-type: none"> - Ander-Egg, E. (2005). <i>Cómo elaborar un Proyecto</i>. Editorial: Lumen - Goldberg, E. (2019). <i>Creatividad: El Cerebro Humano en la era de la Innovación</i>. Editorial Crítica - Varios autores. (2015). <i>Cómo hacer un proyecto de investigación</i>. Editorial Alfaomega. 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
1			2			8	12

I.- IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: PROYECTO DE TÍTULO		
Código: CDJD108		
Periodo: Octavo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub área 21 Artes		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: CCCR116 Y CCCR303 Y CCCR117 E ING249 Y CDJD107 Y CCCR117 Y CDJD013	Co - Requisitos:
II.- CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	UNAB (horas pedagógicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller	6	11
Terreno		
Clínico		
Total horas dedicación semanal	17	
Créditos	10	
III.- DESCRIPCIÓN		
<p>Esta asignatura forma parte de las experiencias integradoras de la carrera, en la que el estudiante demuestra los conocimientos contenidos en asignaturas previas y el desarrollo de las habilidades y destrezas del futuro egresado en los siguientes ámbitos de acción del perfil de egreso de la carrera.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ámbito I: Proyectos de Cultura Interdisciplinar. - Ámbito II: Diseño de Aplicativos Lúdicos. - Ámbito III: Educación General e Inglés. <p>Al finalizar la asignatura, los estudiantes serán capaces de desarrollar un proyecto de video juego de mediana complejidad, asumiendo un rol de producción, dentro de un equipo de trabajo, a partir de un concepto original de video juego.</p>		

IV.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE	V.- HABILIDADES TRANSVERSALES
<p>ÁMBITO I PROYECTOS DE CULTURA INTERDISCIPLINAR:</p> <p>RA 1.- Integrar en una síntesis los principales fenómenos, discusiones, conflictos y cambios que determinan hoy la reflexión cultural contemporánea en distintos ámbitos del saber.</p> <p>RA 2.- Evaluar a través de herramientas de gestión, la generación de propuestas innovadoras sostenibles en el desarrollo de proyectos y emprendimientos.</p> <p>RA 3.- Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos para desenvolverse e integrarse en contextos disciplinares e interdisciplinares.</p> <p>RA 4.- Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos.</p> <p>ÁMBITO II: DISEÑO DE APLICATIVOS LÚDICOS</p> <p>RA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que presentan una perspectiva creativa desde lo local.</p> <p>RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.</p>	<p>La asignatura tributa el desarrollo de las siguientes habilidades transversales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación oral y escrita. - Pensamiento analítico y crítico. - Manejo de recursos de la información - Responsabilidad Social.

ÁMBITO III: EDUCACIÓN GENERAL E INGLÉS							
<p>RA1: Desarrollar el pensamiento crítico mediante la argumentación, exponiendo a través de un lenguaje oral y escrito adecuado al ámbito académico y profesional, y utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias.</p> <p>RA2: Relacionar la formación académica con el propio entorno desde un principio de responsabilidad social, considerando la dimensión ética de prácticas y/o discursos cotidianos, y en el ejercicio profesional.</p> <p>RA3: Elaborar proyectos de investigación con sus respectivas consideraciones éticas, de acuerdo a enfoques metodológicos cuantitativos y/o cualitativos reconocidos por su área disciplinar, utilizando de forma eficaz las tecnologías de la información.</p> <p>RA4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas.</p>							
BIBLIOGRAFÍA							
<ul style="list-style-type: none"> - Hernández Sampieri, Roberto. <i>Metodología de la investigación</i>. Madrid, España: Mcgraw Hill, 2010. - Blaxter, L., Hughes, C. and Tight, M. (2008). <i>Cómo se hace una investigación</i>. 4th ed. Barcelona: Editorial Gedisa. - Marafioti, R. (2005). <i>Los patrones de la argumentación</i>. 2nd ed. Buenos Aires: Biblos 							
CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
			8			15	23

I. IDENTIFICACIÓN		
Carrera: Diseño de Juegos Digitales		
Unidad responsable: Facultad de Arquitectura, Arte, Diseño y Comunicaciones		
Nombre: PRÁCTICA PROFESIONAL		
Código: CDJD597		
Periodo: Octavo semestre		
Área de Conocimiento UNESCO: Humanidades y Artes, Sub Área 21		
Requisito para cursar:	Requisitos previos: CCCR116	Co - Requisitos:
II. CARGA ACADÉMICA		
Tipo de Actividad	SCT (horas cronológicas)	
	Directas	Personal
Teórico		
Ayudantía		
Laboratorio		
Taller		
Terreno	3	30
Clínico		
Total horas dedicación semanal	33	
Créditos	20	
III. DESCRIPCIÓN		
<p>La asignatura Práctica Profesional tributa a los siguientes ámbitos de acción.</p> <p>- Ámbito I: Proyectos de Cultura Interdisciplinar.</p> <p>Ámbito II: Diseño de Aplicativos Lúdicos</p> <p>-Ámbito III: Educación General e Inglés.</p> <p>Al finalizar la asignatura los estudiantes ponen en práctica y aplican los conocimientos y aprendizajes adquiridos, demostrando sus capacidades como un potencial profesional en un entorno laboral de diseño constituido, relacionándose con el mercado y la sociedad. Esta permite al alumno reconocer su potencial creativo, fortalecer sus destrezas y capacidades, y también identificar nuevos intereses que podrán ser desarrollados durante la última fase del pregrado.</p>		

Al finalizar la asignatura el estudiante será capaz de poner en práctica y aplicar con criterios profesionales los conocimientos y aprendizajes adquiridos, para analizar, crear, ejecutar o desarrollar una labor específica encomendada en productoras de video juegos, productoras audiovisuales, grupos de desarrollo independiente, desarrolladores de simuladores y empresas que ofrecen servicios de animación, modelado tridimensional, captura de performance, producción musical para la industria del desarrollo de video juegos.

Por otra parte, esta asignatura se vinculará con el medio, evidenciando una acción bidireccional de intercambio de acciones significativas entre la institución y la comunidad.

IV.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE	V.- HABILIDADES TRANSVERSALES
<p>ÁMBITO I PROYECTOS DE CULTURA INTERDISCIPLINAR:</p> <p>RA 1.- Integrar en una síntesis los principales fenómenos, discusiones, conflictos y cambios que determinan hoy la reflexión cultural contemporánea en distintos ámbitos del saber.</p> <p>RA 2.- Evaluar a través de herramientas de gestión, la generación de propuestas innovadoras sostenibles en el desarrollo de proyectos y emprendimientos.</p> <p>RA 3.- Crear procedimientos y productos a través de recursos conceptuales y técnicos para desenvolverse e integrarse en contextos disciplinares e interdisciplinares.</p> <p>RA 4.- Diseñar proyectos a partir de temas de carácter interdisciplinar, que contribuyan a dar respuesta a fenómenos complejos en contextos específicos.</p> <p>ÁMBITO II: DISEÑO DE APLICATIVOS LÚDICOS</p> <p>RA1.- Crear mecánicas de juego originales e innovadoras de manera responsable, a través de procesos significativos de diseño de juego para el desarrollo de propuestas lúdicas rejugables.</p> <p>RA2.- Diseñar experiencias lúdicas por medio de la aplicación de herramientas conceptuales, metodológicas, artísticas y tecnológicas que</p>	<p>La asignatura tributa el desarrollo de las siguientes habilidades transversales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación oral y escrita. - Pensamiento analítico y crítico. - Manejo de recursos de la información - Responsabilidad Social.

presentan una perspectiva creativa desde lo local.

RA3.- Desarrollar propuestas audiovisuales interactivas para la generación de productos visualmente atractivos y lúdicamente persuasivos, coherentes con los requerimientos del proyecto.

ÁMBITO III: EDUCACIÓN GENERAL E INGLÉS

RA1: Desarrollar el pensamiento crítico mediante la argumentación, exponiendo a través de un lenguaje oral y escrito adecuado al ámbito académico y profesional, y utilizando un método basado en criterios, hechos y evidencias.

RA2: Relacionar la formación académica con el propio entorno desde un principio de responsabilidad social, considerando la dimensión ética de prácticas y/o discursos cotidianos, y en el ejercicio profesional.

RA3: Elaborar proyectos de investigación con sus respectivas consideraciones éticas, de acuerdo a enfoques metodológicos cuantitativos y/o cualitativos reconocidos por su área disciplinar, utilizando de forma eficaz las tecnologías de la información.

RA4: Desarrollar habilidades comunicativas en el idioma inglés, para desenvolverse en situaciones cotidianas, laborales y académicas.

BIBLIOGRAFÍA

- Hernández Sampieri, Roberto. *Metodología de la investigación*. Madrid, España: Mcgraw Hill, 2010.
- Blaxter, L., Hughes, C. and Tight, M. (2008). *Cómo se hace una investigación*. 4th ed. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Marafioti, R. (2005). *Los patrones de la argumentación*. 2nd ed. Buenos Aires: Biblos

CORRESPONDENCIA CRÉDITOS UNAB							
Horas pedagógicas:							
Presencial						Personal	Créditos UNAB
Teórico	Ayudantía	Laboratorio	Taller	Terreno	Clínico		
				4		40	44

TITULO QUINTO
Disposiciones Especiales

Equivalencia entre Planes de Estudio

Artículo 14°.- La equivalencia entre las asignaturas del presente plan de estudios y el plan de estudio del DUN° 2488-2017, se indican en la siguiente tabla.

PLAN DE ESTUDIOS CARRERA DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES 2022		PLAN DE ESTUDIOS CARRERA DISEÑO DE JUEGOS DIGITALES DUN 2488-2017	
CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA
CDJD101	TALLER DE LENGUAJE LÚDICO	CCE101	TALLER CREATIVO
CDJD001	DISEÑO DE JUEGOS	CCE102	TALLER CREATIVO
CDJD002	ARTE CONCEPTUAL Y DESARROLLO VISUAL	CCE103	TALLER CREATIVO
CDJD003	PROGRAMACIÓN I	CCC011 O CCJ002 O CCJ003	HERRAMIENTAS DIGITALES I ○ FORMACIÓN DISCIPLINAR II: PROGRAMACIÓN I ○ FORMACIÓN DISCIPLINAR III: INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO USANDO ENGINE
CCCR100	SEMINARIO CULTURA I	CCC012	CREATIVIDAD E INNOVACIÓN
CEGHC11	HABILIDADES COMUNICATIVAS	CCC010	COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN
CDJD102	TALLER DE PROTOTIPOS DE JUEGOS	CCJ102(*)	TALLER DE DISEÑO I: PROTOTIPO DE JUEGOS
CDJD004	DISEÑO DE PERSONAJES Y PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN	CCC013	HERRAMIENTAS DIGITALES II
CDJD005	HISTORIA DE LOS MEDIOS DE INTERACCIÓN	CCJ102(*)	TALLER DE DISEÑO I: PROTOTIPO DE JUEGOS
CDJD006	PROGRAMACIÓN II	CCJ001 O CCJ004 O CCJ005	FORMACIÓN DISCIPLINAR I: MATEMÁTICAS APLICADAS E INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN ○ FORMACIÓN DISCIPLINAR IV: PROGRAMACIÓN II ○ FORMACIÓN DISCIPLINAR V: USO DE ENGINE
CCCR101	SEMINARIO CULTURA II	CCC014	CULTURA CONTEMPORÁNEA
CEGPC13	PENSAMIENTO CRÍTICO	CEGPC13	PENSAMIENTO CRÍTICO
CDJD103	TALLER DE PRODUCCIÓN AUTORAL	CCJ103 (*)	TALLER DE DISEÑO II: JUEGOS CASUALES
CDJD007	MODELADO Y DESARROLLO 3D	CCJ103 (*)	TALLER DE DISEÑO II: JUEGOS CASUALES
CDJD008	STORYTELLING	CCJ104 (*)	TALLER DE DISEÑO III: NARRATIVA DE JUEGOS
CCCR102	CULTURA CONTEMPORANEA	CCC014	CULTURA CONTEMPORÁNEA

CCCR301	LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO	CCC301	LIDERAZGO Y TRABAJO EN EQUIPO
ING119	INGLÉS I	ING119	INGLÉS I
CDJD104	TALLER DE NARRATIVAS LOCALES	CCJ104 (*)	TALLER DE DISEÑO III: NARRATIVA DE JUEGOS
CDJD009	ANIMACIÓN 3D Y CAPTURA DE PERFORMANCE	CCC202 (*) O CCC204 (*)	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS II: CAMPUS CREATIVO ● BLOQUE DE CONOCIMIENTOS IV: CAMPUS CREATIVO
CDJD010	JUEGOS, SOCIEDAD Y CULTURA	CCJ105	TALLER DE DISEÑO IV: JUEGOS SERIOS Y GAME BASE LEARNING
CCCR302	MERCADO Y ENTORNO	CCC302 Y CCC303	EMPRESAS CREATIVAS Y MERCADO Y ENTORNO
ING129	INGLÉS II	ING129	INGLÉS II
CDJD105	TALLER DE PRODUCCIÓN PROFESIONAL	CCJ105(*) Y CCJ006	TALLER DE DISEÑO IV: JUEGOS SERIOS Y GAME BASE LEARNING Y FORMACIÓN DISCIPLINAR VI: PORTING Y PUBLICACIÓN DE JUEGOS
CDJD011	INTEGRACIÓN 3D	CCC202 (*) Y CCC204 (*)	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS II: CAMPUS CREATIVO Y BLOQUE DE CONOCIMIENTOS IV: CAMPUS CREATIVO
CCCR201	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 1	CCC201	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS I: CAMPUS CREATIVO
CCCR303	CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO	CEGRS14 Y CCC304 Y CCC305	RESPONSABILIDAD SOCIAL Y JUEGO DE NEGOCIOS Y CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO
ING239	INGLÉS III	ING239	INGLÉS III
CCCR116	TALLER DE PROYECTO INTERDISCIPLINAR	CCJ106 (*)	TALLER DE DISEÑO V: JUEGOS ONLINE Y SOCIALES
CDJD012	HERRAMIENTAS INTEGRADAS 3D Y FLUJO DE TRABAJO	CCJ106 (*)	TALLER DE DISEÑO V: JUEGOS ONLINE Y SOCIALES
CCCR202	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 2	CCC202 (*)	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS II: CAMPUS CREATIVO
CCCR203	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 3	CCC203	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS III: CAMPUS CREATIVO
ING249	INGLÉS IV	ING249	INGLÉS IV
CDJD107	TALLER DE XR Y PRODUCCIÓN EXPERIMENTAL	CCJ107 (*) Y CCJ109	TALLER DE DISEÑO VI: JUEGOS EXPERIMENTALES Y CROSSOVER Y I+D+I EN EL ENTRENAMIENTO DIGITAL
CCCR117	TALLER DE VERANO	CCJ107 (*)	TALLER DE DISEÑO VI: JUEGOS EXPERIMENTALES Y CROSSOVER
CDJD013	METODOLOGÍA	CEGCT12	RAZONAMIENTO CIENTÍFICO Y TIC'S
CCCR204	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 4	CCC204 (*)	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS IV: CAMPUS CREATIVO
CCCR205	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS 5	CCC205	BLOQUE DE CONOCIMIENTOS V: CAMPUS CREATIVO
CDJD108	PROYECTO DE TÍTULO	CCJ108 Y CCJ110	TALLER DE PROYECTO DE TÍTULO Y MODELO DE NEGOCIOS EN VIDEOJUEGOS

CDJD597	PRÁCTICA PROFESIONAL	CCJ597 Y CCC598	PRÁCTICA DISCIPLINARIA Y PRÁCTICA CREATIVA
	SIN EQUIVALENCIA	ING339	INGLÉS V
	SIN EQUIVALENCIA	ING349	INGLÉS VI

(*) Re uso.

Artículo 15°. - A partir del año 2022, los estudiantes que ingresen a la carrera de Diseño de Juegos Digitales, lo harán al presente plan de estudio.

Artículo 16°. - Los estudiantes del plan de estudios de Diseño de Juegos Digitales ingresados bajo el DUN 2488-2017 y anteriores a la fecha de entrada en vigencia del presente plan de estudios que hayan aprobado la totalidad de las asignaturas hasta el tercer semestre inclusive seguirán adscritos a su plan de estudios de origen. Todos aquellos que no cumplan con lo anteriormente expuesto serán traspasados al presente plan de estudios.

El plan de estudios contenidos bajo el DUN 2488-2017 continuará impartiendo las asignaturas de semestres que se indican, hasta el año que en cada caso se señala.

- 2022 se impartirán las asignaturas correspondientes al tercer, cuarto, quinto, sexto, séptimo y octavo semestre.
- 2023 se impartirán las asignaturas correspondientes al quinto, sexto, séptimo y octavo semestre.
- 2024 se impartirán las asignaturas correspondientes al séptimo y octavo semestre.

Artículo 17°. - Los estudiantes que no hayan aprobado, las asignaturas en los años que se impartan cualquiera haya sido la causa, serán traspasados al presente plan de estudios, considerando las equivalencias establecidas en el artículo N°14°. La unidad académica debe informar a registro curricular, quienes serán los alumnos que no cumplieron con la condición de finalizar cada periodo académico.

Artículo 18°. - Los estudiantes no activos que ingresaron al programa en el 2022 o anteriores bajo el DUN 2488-2017, deberán incorporarse al nuevo plan de estudios conforme a lo que establece la tabla de equivalencias.

Artículo 19°. - Las asignaturas de este plan de estudios que, de acuerdo a las disposiciones del artículo N°14° no tengan equivalencia, deberán ser cursadas por los estudiantes que se cambian voluntariamente y/o aquellos no activos que se reincorporen a la carrera, de acuerdo a las condiciones definidas por la Dirección de esta.

Artículo 20°. - Los estudiantes que ingresen a la carrera a contar del año 2022 deberán rendir la prueba de conocimientos de inglés de manera obligatoria, con los resultados obtenidos los estudiantes homologan las asignaturas correspondientes a inglés, de acuerdo con lo definido por el Departamento de Inglés. De no rendirse la evaluación los estudiantes deberán cursar todas las asignaturas de la línea de inglés.

Artículo 21°. - El Vicerrector Académico estará habilitado (a) para resolver situaciones particulares que puedan surgir de la aplicación del presente plan de estudios.

Anótese y Comuníquese,



PEDRO COVARRUBIAS BESA
SECRETARIO GENERAL



JULIO CASTRO SEPÚLVEDA
RECTOR