



JOSÉ C. PAZ, **24 SEP 2024**

VISTO:

El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584 del 17 de marzo de 2015, el REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMIA, PRODUCCION E INNOVACION TECNOLOGICA, aprobado por Disposicion N° 01 del citado CONSEJO N° 01 del 26 de junio de 2020, el Expediente N° 803/2024 del Registro de ésta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que por el Expediente mencionado en el VISTO tramitan las propuestas de los programas de la LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS correspondiente a las siguientes asignaturas: (21.04) Introducción al Medio Audiovisual; (21.06) Historia de la cultura II; (21.09) Fundamentos de la Programación I, a fs. 19 a 27, (21.22) Producción y Prácticas Lúdicas I; (21.26) Producción y Prácticas Lúdicas II.

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

Que habiendo sido puestos a consideración del Consejo DEPARTAMENTAL en la Sesión N° 47, de carácter extraordinaria, registrada en el Acta N° 47 del 27 de agosto de 2024 dicho Cuerpo Colegiado compartió los términos y contenidos del referido instrumento, por lo que resulta necesario aprobar los respectivos programas de las asignaturas detalladas.

UNPAZ


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

Por ello,

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

DISPONE:

ARTÍCULO 1º.- Apruebanse los programas de la Carrera de LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS que se adjuntan como Anexo a la presente, correspondientes a las siguientes asignaturas: (21.04) *Introducción al Medio Audiovisual*; (21.06) *Historia de la cultura II*; (21.09) *Fundamentos de la Programación I*, a fs. 19 a 27, (21.22) *Producción y Prácticas Lúdicas I*; (21.26) *Producción y Prácticas Lúdicas II*.

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

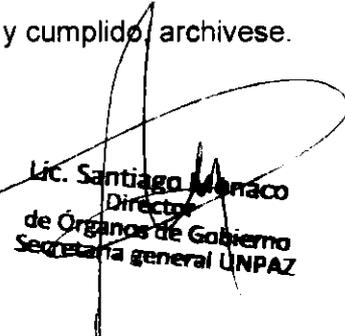
ARTÍCULO 3º.- Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y cumplido, archívese.

107

UNPAZ
M




Mg. CINTIA N. GASPARINI
Directora
Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz


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

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica	DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s	LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS		
Plan de Estudios	Resolución (CS) 63/2021		
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	INTRODUCCIÓN AL MEDIO AUDIOVISUAL	Código	21.04
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable	DAMIÁN CUKIERKORN GERARDO PRANTEDA		
Año de presentación del programa	Agosto 2024		
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	32
		Horas totales prácticas	32
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
No posee	
4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios	



La representación de la realidad y las formas de mirar, escuchar y crear. Escala de planos. Alturas, posiciones y movimientos de cámara. Plano, escena, secuencia, plano secuencia. Principales características y usos del sonido. Raccord y ley del eje. Equipo y roles en la dirección y en la producción. Organigramas de producción. Arte. Etapas de la producción: desarrollo, preproducción, rodaje, postproducción y distribución. Equipamiento técnico. Producción y equipos de trabajo. Desglose de necesidades y tiempos. Presupuesto. Rutina, escaleta, guión. Plan de rodaje. Géneros audiovisuales y televisivos (ficción, entretenimiento, periodístico, infantil). Estrategias narrativas y formas de mirar. Lata y formato. Nuevas pantallas. Noticia e información. Subjetividad y objetividad. Target. FODA.

5. Fundamentación

La asignatura se plantea como una manera de cambiar la mirada sobre el preconceito de la producción audiovisual, sobre lo que se "cree" que es o "cómo se hace" tv, cine, series; para intentar una comprensión más situada de lo que es en realidad. Para eso, es necesario analizar pormenorizadamente y desde todas las áreas la complejidad, el costo y el riesgo que entraña el universo de la producción audiovisual, sin perder de vista la pasión y satisfacción que conlleva abrirse camino en una de las pocas disciplinas que conjuga lo artístico y lo comercial en igual medida. Además, se incorporan elementos fundamentales para llevar adelante proyectos desde su génesis, teniendo en cuenta la convergencia digital, sus características, potencialidades y condicionamientos.

Esta materia inicial pone a los alumnos en la posición de incorporar los principales elementos de la actividad de producción audiovisual. Recorriendo los aspectos fundamentales desde la idea a la distribución, e identificando el papel del productor en cada caso, tanto individualmente como trabajando en conjunto y con una clara diferencia de roles. El productor es el pilar que sostiene las demás patas de cualquier producto audiovisual más allá de su soporte o formato y, como tal, debe estar a la altura no solo de la resolución de conflictos, sino en lograr que estos sean reducidos en número y tengan el menor impacto posible. El productor debe conocer nociones relativas al guión, la dirección, el sonido, el montaje, la música, la distribución y las formas de consumo. Será un especialista en su labor, pero de todas las demás áreas tiene que ser un conocedor criterioso y coherente para poder planificar, resolver y llevar adelante todas las etapas que conforman la producción audiovisual. Su relación con los demás integrantes del equipo, sobre todo con el realizador y el guionista, es de suma importancia para alcanzar los objetivos de cada proyecto. Su trabajo es tan global como complejo y va desde el análisis sobre la potencialidad de una idea, al estudio y ejecución de las mejores formas de distribución y comercialización. Por todo esto, es fundamental que los productores manejen a conciencia los contenidos de la materia que tocan todas y cada una de las principales tareas tradicionales (y las que se han transformado o incorporado en la actualidad digital) en cualquier proceso de una producción audiovisual.

6. Objetivos



OBJETIVO GENERAL:

Que lxs estudiantes:

- se acerquen al mundo de las imágenes y los sonidos.
- conozcan la teoría y la práctica de los elementos fundamentales de la producción audiovisual.
- incorporen y manejen conceptos, recursos y herramientas que permitan la expresión artística y técnica dentro del universo audiovisual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que lxs estudiantes:

- comprendan qué es la producción audiovisual, su importancia artística, cultural e histórica; y su capacidad estética y ética a la hora de construir mensajes
- asimilen los principios básicos, elementos formales y especificidades de la producción audiovisual.
- conozcan las reglas para luego poder romperlas.
- interpeleen y se interpeleen a la hora de conocer procesos, recetas y herramientas formales.

conozcan todos los rubros dentro de una producción audiovisual para identificar cuál/es le/s interesa/n más (objetivo vocacional).

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1: LA IMAGEN

Su vínculo con el hombre a través del tiempo. Su significado cultural. La construcción del mensaje y los usos en la comunicación. Niveles de iconicidad. La representación. Encuadre y composición. El plano y los rudimentos del lenguaje audiovisual. La cámara, instrumento principal. Alturas, posiciones y movimientos.

UNIDAD 2: NARRATIVA AUDIOVISUAL.

La puesta en escena y sus elementos principales: personajes, luz, color, escenarios y decorados, utilería, etc. El guión, el montaje y sus implicancias. Cómo escribir un audiovisual. Sus aspectos formales y consideraciones narrativas. La importancia del guión en todo proceso audiovisual. Escena, secuencia, plano secuencia. Del guión al montaje. Montaje interno y externo, raccord. Ley del eje y continuidad. El sonido. Banda de sonido y usos. Elementos de una banda de sonido: música, silencios, ruidos, efectos, diálogos. El sonido como herramienta fundamental para la construcción de atmósferas, espacios y emociones. Tipos de micrófono y usos.

UNIDAD 3: LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Formatos y géneros televisivos y multiplataforma. El desarrollo de una producción audiovisual: desde la idea germinal hasta la exhibición según el medio. FODA. Análisis de proyectos. Cadena de producción. Etapas y roles. Presupuestos.



8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

UNIDAD 1:

Fernández Díez F y Martínez Abadía, J. (1999). "Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual". España. Paidós. CAPITULO 1. MARCO GENERAL. 1.1 EL CONTEXTO HISTORICO DE LA PRODUCCIÓN. 1.1.1 LA PRODUCCION CINEMATOGRAFICA. 1.1.2 LA PRODUCCION TELEVISIVA. 1.2 LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

Aparici R. García Mantilla A. Fernández Baena J. Osuna Acedo S. (2009) "La Imagen. Análisis y representación de la realidad". España. Editorial GEDISA. CAPITULO 1. LA PERCEPCIÓN DE LA REALIDAD. ¿QUÉ PERCIBIMOS? ¿CÓMO PERCIBIMOS? FIGURA Y FONDO. CAPITULO 2. IMAGEN Y SIGNIFICADO CAPITULO 6. EL ESPACIO. PRINCIPIOS DE COMPOSICIÓN. COMPOSICION VISUAL DEL ENCUADRE. PUNTOS DE VISTA Y ANGULACION. CAPITULO 10 LA REALIDAD CONSTRUIDA. ICONICIDAD/ABSTRACCIÓN. DENOTACION/CONNOTACION.

UNIDAD 2:

Bordwell D. y Thompson K. (1985). "El arte cinematográfico". España. Paidós Comunicación. PARTE III. CAPITULO 5. QUÉ ES LA PUESTA EN ESCENA. ASPECTOS DE LA PUESTA EN ESCENA. PARTE III. CAPITULO 7. QUÉ ES EL MONTAJE. DIMENSIONES DEL MONTAJE. PARTE III CAPITULO 8. EL PODER DEL SONIDO. FUNDAMENTOS DEL SONIDO. DIMENSIONES DEL SONIDO.

Comparato D. (1988) "El guion, arte y técnica de escribir para cine y televisión". España. Instituto oficial de radio y televisión. Madrid. CAPÍTULO 1: EL GUIÓN. 1 REFLEXIONES SOBRE EL GUIÓN. ETAPAS DE UN GUIÓN. CAPITULO 3. LA IDEA. CAPACIDAD CREATIVA.

Scolari C. (2008) "Hipermediaciones, elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva" España. Editorial Gedisa. 2.1 CONVERGENCIAS Y PRODUCTORES TRANSMEDIA. 2.3 EL PROYECTO TRANSMEDIA.

Scolari C. (2013) "Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan". Barcelona. Deusto.

UNIDAD 3:

Feldman S. (1984) "El cine, cara y ceca". Argentina. Edic. de la Flor. CAPÍTULOS: ETAPAS. ROLES. PLAN DE PRODUCCION. PLAN FINANCIERO Y PRESUPUESTOS. PLAN DE RODAJE Y COORDINACION.

"EpiReality, del pensamiento a la producción postdigital". Blog. Ivan Minutti.
<https://epireality.wordpress.com/author/naviromi/>

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA



Fernández Díez F y Martínez Abadía, J. (1994). "La dirección de producción para cine y televisión". España. Paidós.

Kulechov L (1947) "Tratado de la realización cinematográfica". Buenos Aires. Editorial Futuro.

9. Metodología de trabajo

La materia se puede desarrollar de manera presencial o híbrida, con intercambios en la plataforma virtual, mail y drive con contenidos. Todas las semanas se analiza y estudia un tema según la unidad, y se comparten ejemplos de terceros y de la experiencia de los docentes en el ámbito audiovisual para que los alumnos y alumnas tengan un acercamiento real a los oficios y disciplinas de la producción audiovisual.

Con relación a herramientas, estrategias y técnicas, se utilizarán varios recursos: desde la clase desarrollada en PDF por los docentes (que se entrega a los alumnos y alumnas en cada clase), hasta la visualización de ejemplos y materiales, el análisis de piezas audiovisuales, el visionado de fragmentos en el aula, siempre fomentando el debate en clase, la interacción y la participación.

10. Evaluación (Criterios de evaluación y requisitos para la acreditación)

Regularidad y aprobación en modalidad presencial, según el Régimen General de Estudios, Resolución 150/2018

Las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción
- b) Examen integrador
- c) Examen Final

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

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

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

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



Las unidades curriculares regularizadas podrán ser aprobadas mediante:

- a) Promoción directa: obteniendo 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas (exámenes parciales o sus recuperatorios), debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una.
- b) Examen integrador: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios).
- c) Examen final: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios), pero no aprobó o no asistió a la instancia del examen integrador.

Para más información se sugiere leer los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ y la Resolución N°154/2022 y tomar en cuenta cualquier otra normativa que fuera publicada en la web de la UNPAZ.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

12. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	¿Por qué una imagen? ¿Por qué un mensaje? Breve historia/análisis de la relación entre las imágenes y el ser humano. Contamos con imágenes, soñamos con imágenes, explicamos con imágenes. La imagen como concepto y testigo de la historia. Componentes de la imagen, su significado y lectura: Niveles de iconicidad. Nivel denotativo y nivel connotativo. Principios de composición. Conceptos de figura y fondo. Peso y contrapeso. Los cuadrantes. Equilibrios. Las reglas de la composición y la posibilidad de romperlas.
Semana 2	Los planos. Alturas, posiciones y movimientos de cámara. Su utilidad técnica y narrativa. Cómo utilizar la cámara para construir el mensaje.
Semana 3	La puesta en escena. La representación de la realidad en la ficción y el recorte en el documental. La 4ta pared y la relación con el público. El tiempo y el espacio filmico. El fuera de campo y fuera de plano. Elementos de la puesta en escena: Locación, decorado, escenario, utilería maquillaje, vestuario
Semana 4	El plano, la escena y la secuencia. Unidades narrativas y dramáticas. Qué compone cada concepto y donde se encuentran. Para qué sirve diferenciarlos. Su utilidad en la producción audiovisual. Desde el guión al montaje. Consignas TP1
Semana 5	El montaje como recurso propio del cine. Naturaleza del montaje. Resumen de los

	principales soportes: analógico y digital. Conceptos básicos. Técnicas y teorías del montaje y la edición. Relaciones gráficas, rítmicas, espaciales y temporales entre los planos. Composición. El movimiento en el montaje, principios estéticos de la composición. Estructuras audiovisuales. Montaje y banda sonora. Tiempo y espacio. El montaje en televisión de ficción y no ficción. La relación directa entre guión y montaje.
Semana 6	PRIMER PARCIAL
Semana 7	Raccord. Tipos de raccord, para qué sirve y por qué es importante tenerlos en cuenta. Cuando se produce un falso raccord y por qué se considera un error. Ley del eje, función y maneras de respetarlas. CONSIGNAS TP2
Semana 8	Etapas y roles en la producción audiovisual. Cabezas de equipo, conformación de equipos y la importancia de respetar los roles. Las etapas de la producción audiovisual. Desde el desarrollo de proyectos a la exhibición. Que se hace y como en cada una de ellas. RECUPERATORIO PRIMER PARCIAL
Semana 9	El presupuesto. Por qué se debe hacer un presupuesto. Para qué sirve. Cuáles son los rubros principales. Como se presupuesta un proyecto audiovisual. Quien lo hace y como. Formatos de presupuesto e importancia de respetarlo.
Semana 10	¿Qué es un formato en la televisión de ficción y de no ficción? Clases de programas: Reality, magazine, educativo, noticiero, infantiles ¿Qué partes lo componen? Secciones, elementos fundamentales, equilibrio de los programas, géneros, públicos. En televisión de no ficción: Los roles del productor periodístico, del productor de noticias, conductor, locutor, móviles, etc. El desarrollo: Desde la idea a la pantalla. Vemos diferentes formatos y los analizamos desde lo aprendido en las clases.
Semana 11	Diseño sonoro para formatos audiovisuales. Elementos constitutivos del discurso: diálogos, ambientes, música, "efectos sonoros", silencio. Sistema de sonidos. El discurso musical. El sonido y la imagen en relación al montaje. El registro directo del sonido. El diseño de la banda sonora. El silencio. Consignas TP3
Semana 12	¿Qué es un formato en la televisión de ficción y de no ficción? Clases de programas: Reality, magazine, educativo, noticiero, infantiles ¿Qué partes lo componen? Secciones, elementos fundamentales, equilibrio de los programas, géneros, públicos. En televisión de no ficción: Los roles del productor periodístico, del productor de noticias, conductor, locutor, móviles, etc. El desarrollo: Desde la idea a la pantalla. Vemos diferentes formatos y los analizamos desde lo aprendido en las clases.
Semana 13	SEGUNDO PARCIAL
Semana 14	ANÁLISIS EN CONJUNTO DE LOS TRABAJOS PRÁCTICOS. FALLAS, ACIERTOS.
Semana 15	RECUPERATORIO SEGUNDO PARCIAL

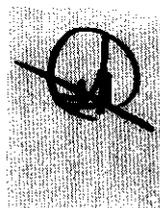


Semana 16	CIERRE
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Gerardo Pranteda



Damián Cukierkorn



Mg. CINTIA N. GASPARINI
Directora
Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 63/2021	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	HISTORIA DE LA CULTURA II	Código	21.06
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable	Gabriel Lerman - Victoria Pirrotta		
Año y mes de presentación del programa	Agosto 2024		
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	32
		Horas totales prácticas	32
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
HISTORIA DE LA CULTURA I	21.01



4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

El concepto de cultura en clave histórica, desde la posguerra hasta el Estado Plurinacional de Bolivia (1945-2020). Hegemonía y contrahegemonía. La cultura y los medios masivos de comunicación: publicidad y consumo. La sociedad del espectáculo. "Los jóvenes": irrupción de un sujeto colectivo transversal a las tensiones de clase. Hipismo, amor libre y revolución social. Los 60: contracultura, arte pop, sociedad de consumo. Feminismo y familia burguesa tradicional. Después de la derrota en Vietnam. La caída del Muro de Berlín. Debates de la Posmodernidad: multiculturalismo, poscolonialismo, neoliberalismo y populismo. Cultura y sociedad en el siglo XXI: panindigenismo, etnopolítica, disidencias de género y otras emergencias. Feminismos y diversidad sexual. Nuevos conceptos sobre comunidad, democracia y ciudadanía.

5. Fundamentación

La materia **Historia de la Cultura II** tiene por objetivo completar hasta el presente histórico un panorama general de los principales hitos, aspectos y conceptos de la historia cultural y social contemporánea, como continuidad de la materia **Historia de la Cultura I** (1789-1945), que trabaja los cimientos de la Modernidad Ilustrada. En tal sentido, **Historia de la Cultura II (1945-2022)** ofrece un conjunto de conceptos teórico-prácticos, corpus cultural y referencias sobre el período mundial que comienza con la posguerra mundial hasta las experiencias sociopolíticas recientes de América Latina, así como los nuevos límites de la humanidad, con las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías y medios para la vida cotidiana de las personas, con especial foco en el teléfono Smart y sus aplicaciones. Además, analizamos críticamente temáticas y situaciones latentes en la actualidad, como los feminismos y el rol de las minorías en un contexto de permanente movimiento.

A lo largo de la materia recorreremos conceptos y categorías claves para generar una mirada crítica sobre el pasado reciente y la actualidad latente: culturas, feminismos, nuevos medios, prosumidores, juventudes. Revisaremos y discutiremos el concepto de posmodernidad en relación con los tópicos vistos en Historia de la cultura I, pensaremos los límites del discurso moderno ilustrado, las grietas en ese paradigma y en la mirada eurocéntrica, la subjetividad a la hora de escribir y de relatar la historia. Dichos contenidos están propuestos para el primer año de cursada de las Licenciaturas en Medios y Videojuegos, hacen a la formación teórica básica perteneciente al tramo común, un manto de herramientas para el inicio de la vida académica y para abarcar las materias más avanzadas específicas.

6. Objetivos

Que el alumno trabaje una serie de conceptos de cultura en clave histórica, con especial foco en la sociedad del espectáculo y los medios sociales. Que se identifiquen nociones bisagra para entender el mundo contemporáneo, como por ejemplo "juventud", esa irrupción de un sujeto colectivo transversal a las tensiones de clase (hipismo, amor libre y revolución social). Que se relacionen



aspectos que inician en Los 60 (contracultura, arte pop, sociedad de consumo, Feminismos y familia burguesa tradicional), con aspectos que se refuerzan actualmente en un marco de nuevas tecnologías, plataformas digitales, medios sociales y tradicionales. Por otro lado, se busca que los alumnos entiendan ciertos debates a partir de los conceptos de Posmodernidad, multiculturalismo, poscolonialismo, neoliberalismo y populismo, género y feminismos.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD I: "Posmodernidad, características y complejidades de la sociedad de la segunda mitad del siglo XX"

Primera aproximación conceptual e histórica para comprender algunas de las características de la era posmoderna. Concepto de culturas en clave histórica (con los cambios a partir del multiculturalismo y la actualidad de los debates sobre la interculturalidad), desde la posguerra hasta la actualidad. Hitos para la segunda mitad del siglo XX, como la Guerra de Vietnam, el desmantelamiento de la familia tradicional, el cambio de rol de las mujeres en la sociedad a partir del feminismo, los consumos culturales y la sociedad del espectáculo. Postmodernidad, semicapitalismo y arrogancia de la cultura como herramientas para comprender ciertos cambios que suceden con respecto a la modernidad ilustrada.

UNIDAD II: "Juventud, contracultura y consumo en la era de la revolución"

La cultura y los medios de comunicación masiva: publicidad y consumo. La sociedad del espectáculo. "Los jóvenes": irrupción de un sujeto colectivo transversal a las tensiones de clase. Hipismo, amor libre y revolución social. Los 60: contracultura, arte pop, sociedad de consumo. La juventud en Argentina.

El caso de la música. Los géneros jazz y rock, sus características en el mundo y en Argentina. El diálogo con las maneras de producir y consumir productos culturales del pasado reciente nos invitará a reflexionar sobre la actualidad de esos modos, en plataformas como Spotify, y nos da marco para la unidad siguiente donde trabajaremos en profundidad los medios sociales.

Unidad III: Nuevos medios y consumos culturales en la era digital

Las posibilidades comunicacionales y nuevos roles como prosumidorxs en la era de los



medios sociales. Categoría de prosumidor y técnicas de investigación etnográfica en entornos digitales. Nuevas tecnologías comunicacionales desde una mirada antropológica y de usos sociales, para luego poder trabajar nociones macro como la *Big data* o el *tecnoceno*.

UNIDAD IV: Estudio de casos: Feminismos, movimientos sociales, pueblos originarios

Casos y categorías para pensar la sociedad contemporánea. Cambios que propone el feminismo como discurso, la aparición de nuevas categorías con respecto al género y las diversidades sexuales (queer, trans, entre otras).

Quiebres en la familia burguesa tradicional y las consecuencias de la derrota en Vietnam y la caída del Muro de Berlín, qué debates aparecen en la Posmodernidad. En ese marco, se empiezan a hacer más visibles voces que antes estaban calladas: las mujeres y diversidades, los pueblos originarios. Cambios que invitan las nuevas tecnologías y plataformas.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

UNIDAD I: Posmodernidad, características y complejidades de la sociedad de la segunda mitad del siglo XX

Bibliografía obligatoria:

Hobsbawm, Eric. "Historia contemporánea" [Guerra de Vietnam; Mayo 1968], pp.169-192, en: *Gente poco corriente. Resistencia, rebelión y jazz*. Crítica, Barcelona, 2013.

Hobsbawm, E. *Historia del siglo XX*, Complementario: págs. 260-290.

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. París, Champ Libre, 1967. Capítulo 6.

Vattimo, Gianni. *La sociedad transparente*.

Bauman, *Modernidad líquida*, cap 2 "Individualidad" pp 59-97.

Altamirano, *Términos críticos de sociología de la cultura*, "Posmodernismo".

Gago, Verónica: "¿Quién es y cómo piensa Bifo?", [https://lavaca.org/notas/quien-es-y-como-piensa-](https://lavaca.org/notas/quien-es-y-como-piensa-bifo/#:~:text=%2DSemiocapitalismo%20es%20el%20modo%20de,imaginaci%C3%B3n%20y%20el%20psiquismo%20social)

[bifo/#:~:text=%2DSemiocapitalismo%20es%20el%20modo%20de,imaginaci%C3%B3n%20y%20el%20psiquismo%20social](https://lavaca.org/notas/quien-es-y-como-piensa-bifo/#:~:text=%2DSemiocapitalismo%20es%20el%20modo%20de,imaginaci%C3%B3n%20y%20el%20psiquismo%20social)



Bibliografía complementaria:

Berardi, Franco Bifo. *Generación post-alfa: patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Buenos Aires, Tinta limón ediciones, 2007.

Guattari, Félix y Rolnik, Suely. "Cultura: ¿un concepto reaccionario?", pp. 23-50, en: *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Tinta limón, Buenos Aires, 2013.

Eagleton, Terry. "La arrogancia de la cultura", pp.165-178, en: *Cultura*. Taurus, Buenos Aires, 2017.

UNIDAD II: Juventud, contracultura y consumo en la era de la revolución

Bibliografía obligatoria:

Hobsbawm, Eric. "La revolución y el sexo", pp.199-202, en: *Gente poco corriente. Resistencia, rebelión y jazz*. Crítica, Barcelona, 2013.

Hobsbawm, E. *Historia del siglo XX* (págs 322/345), "Revolución cultural"

Hobsbawm, E. *Historia del siglo XX*, pp 495-516, "Muerte de la vanguardia".

Manzano, Valeria. *La era de la juventud en Argentina. Cultura, política y sexualidad desde Perón hasta Videla*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2017.

Hobsbawm, Eric. "Jazz", pp.259-271, en: *Gente poco corriente. Resistencia, rebelión y jazz*. Crítica, Barcelona, 2013.

Corti, B. Cap 3: "La música negra en el país blanco".

Conde, O. "Charly García y el Rock argentino".

Bibliografía complementaria:

Marcuse, Herbert. "Eros y Tánatos", pp.206-218, en: *Eros y civilización*. Seix Barral, Barcelona, 1969.

Mafud, Julio. *Las rebeliones juveniles en la sociedad moderna*. Santiago Rueda, Buenos Aires, 1975.

SÁNCHEZ-PRIETO, "LA HISTORIA IMPOSIBLE DEL MAYO FRANCÉS", en:
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjis8Hew8OAAxXMP5UCHdFID9EQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fdigitalnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F27654.pdf&usg=AOvVaw2AC2KymyHYLiWUHV9_uLaG&opi=89978449

Unidad III: Nuevos medios y consumos culturales en la era digital

Bibliografía obligatoria:

Costa, F. *Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida*, Editorial: Taurus, 2021.



Winocour, Rosalía. *Robinson ya tiene su celular, La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. Universidad Autónoma Metropolitana, Itzalapa, Siglo XXI editores, 2009.

Murolo, N. L. (Septiembre de 2015). "Del mito del Narciso a la selfie: una arqueología de los cuerpos codificados". *Palabra Clave*, 18(3), 676-700. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.3.

Bibliografía complementaria:

Van Dijck, José. 2016. *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, ISBN: 978-978-629-652-6.

Varela, Mirta (2014) "Él miraba televisión, you tube. La dinámica del cambio en los medios". En Carión Mario y Scolari, Carlos A. (eds.) (2014) *El fin de los medios masivos*. Buenos Aires: La Crujía.

Murolo, N. L., & Lacorte, N. (2015). De los bloopers a los youtubers. Diez años de Youtube en la cultura digital. *Question/Cuestión*, 1(45), 15-29. Recuperado a partir de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2407>

Etnografía virtual, word producción propia (Pirrota)

UNIDAD IV: Estudio de casos: Feminismos, movimientos sociales, pueblos originarios

Bibliografía obligatoria:

Barrancos, Dora "Reflexiones en torno de la cultura, sus significados y la perspectiva de género, pp. 181, en: *Los patrimonios son políticos*, de Juan Ignacio Muñoz y Ana Laura Elbirt (comp.). RGC ediciones, Buenos Aires, 2021.

Longoni, Ana. "Pañuelos: de cómo las Madres se volvieron feministas y las feministas encuentran madres", pp.23-55, en: *Los patrimonios son políticos*, de Juan Ignacio Muñoz y Ana Laura Elbirt (comp.). RGC ediciones, Buenos Aires, 2021.

Korol, Claudia y Palau, Marielle. "Feminismos campesinos y cuidado de las semillas", pp.125-144, en: *La revolución de una semilla*. Editorial El Colectivo, Buenos Aires, 2021.

Discurso Evo Morales.

Bibliografía complementaria:

Cora Gamarnik, "Imágenes de la dictadura militar. La fotografía de prensa antes, durante y después del golpe de Estado de 1976 en Argentina", en *Artículos de Investigación sobre fotografía*, 2011.

González, Valeria. "Incorporar cultura", pp.201-210, en: *Los patrimonios son políticos*, de Juan Ignacio Muñoz y Ana Laura Elbirt (comp.). RGC ediciones, Buenos Aires, 2021.



Bruera, Matías. "Diet-éticas modernas. Razón, experiencia y resistencia alimentaria", pp.111-151, en: *Comer. Puentes entre la alimentación y la cultura*. Libros del Zorzal, Buenos Aires, 2011.

9. Metodología de trabajo

Se combinarán diversas estrategias para desarrollar el curso. Las 4 (cuatro) horas de duración de cada clase se compondrá de dos partes. En las primeras 2 (dos) horas, de carácter teórico, las clases se basarán en la exposición del docente, con un abordaje teórico-conceptual. En la segunda parte, de carácter práctico, se realizarán análisis de casos y análisis en grupo e individuales por parte de los alumnos, para lo cual se trabajará en grupos reducidos. Se incentivará el análisis y debate de temas, ligados a la materia, que tengan relevancia pública durante el cuatrimestre. Se propondrá el armado de un foro que acompañará el avance de los contenidos, en el que se le incluirá material audiovisual para su análisis. De esta manera el estímulo del trabajo colaborativo, debates, foros, análisis de casos, induce al aprendizaje individual mediante las lecturas previas.

Durante el desarrollo de la materia se analizarán obras de artistas como Andy Warhol, Marta Minujín, Jackson Pollock, veremos como referencia algunos capítulos de *Black Mirror*, realizaremos alguna visita a institución cultural, muestra, entrevista a algunx referente en los temas de las unidades mencionadas.

10. Evaluación

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

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

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

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



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

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

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

Metodología de evaluación:

Los dos parciales serán presenciales a libro abierto o domiciliarios e individuales. Se espera que los estudiantes puedan profundizar su escritura académica y aplicar los conceptos relacionándolos a artículos periodísticos, películas, emitiendo opiniones fundadas y basadas en las lecturas. El trabajo final, consistirá en una instancia de elaboración grupal con defensa presencial, en donde los estudiantes puedan desarrollar una propuesta de idea o proyecto lúdico o audiovisual en relación a los temas vistos, de este modo se espera que la comprensión de los textos sea profunda para poder luego proyectar una creación, visualizando su futuro profesional. De este modo, las evaluaciones de Historia de la cultura II apuntan a mejorar y profundizar una escritura y análisis académicos, por un lado, y a trabajar la oralidad y la interacción grupal, por otro, aspectos fundamentales para la vida académica y profesional de los graduados.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

12. Cronograma de actividades



Semana 1	Introducción y presentación de la materia
Semana 2	Modernidad y posmodernidad
Semana 3	Revolución cultural
Semana 4	Juventudes
Semana 5	Primer parcial
Semana 6	Recuperatorio primer parcial Muerte de las vanguardias
Semana 7	Nuevos consumos culturales: Jazz y Rock
Semana 8	Tecnoceno
Semana 9	Redes, smartphones, contenidos y plataformas digitales.
Semana 10	Segundo Parcial
Semana 11	Estudio de casos: Feminismos, diversidades y pueblos originarios
Semana 12	Feminismo y disidencias
Semana 13	Madres de plaza de mayo y feminismos: el pañuelo como símbolo
Semana 14	Cierre teórico
Semana 15	Entrega de trabajo final y defensas
Semana 16	Recuperatorio segundo parcial

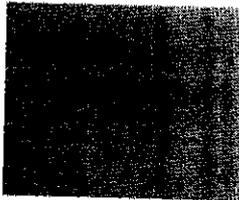
A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual

Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	



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

Firma del docente/s responsable/s:



Gabriel Lerman

Victoria Pirrotta

Mg. CINTIA N. GASPARINI
Directora
Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 63/2021	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	Código	21.09
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable		Del Dago, Gustavo - Arriola, Néstor - Blakman, Gastón Suarez, Facundo - Rodrigo Gonzales	
Año de presentación del programa		Agosto 2024	
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	32
		Horas totales prácticas	32
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
LA TECNOLOGÍA Y SUS USOS	21.02



4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Introducción a la programación de sistemas informáticos. ¿Qué es la programación? Paradigmas. Tipos de lenguajes (textuales, gráficos, bloques). Programación en dispositivos móviles. Lenguajes interpretados y compilados. Funcionalidades. Introducción al entorno de desarrollo web (HTML + CSS + JavaScript). Desarrollo y deploy de un sistema completo en Javascript.

5. Fundamentación

Fundamentos de la programación I es, de acuerdo al plan de estudios, el primer espacio disciplinar del campo de la programación y, justamente por ello, presenta las nociones fundamentales de la disciplina sin suponer conocimientos previos por parte de los/as estudiantes. La noción de algoritmo o estrategia de solución de problemas computacionales constituye uno de los ejes en torno al que se estructura la propuesta. Aun tratándose de un curso introductorio, los contenidos conceptuales y las técnicas y herramientas abordadas proveerán bases sólidas para el estudio de otras materias de la carrera. Los casos de Fundamentos de la programación II y Taller de prototipado digital son los casos más emblemáticos.

El alcance de este curso abarca algunas herramientas centrales de la programación imperativa bajo el paradigma estructurado presentes en los lenguajes de programación más difundidos actualmente. La selección de contenidos se realizó siguiendo tres criterios principales: la importancia relativa dentro del conjunto de fundamentos disciplinares, las aplicaciones prácticas en el campo del desarrollo de videojuegos y el nivel de accesibilidad para estudiantes de un curso introductorio. También se incluyen aquellos aspectos generales y principios de diseño de los lenguajes de programación con intención de favorecer aprendizajes futuros.

En cuanto al enfoque didáctico, se prefiere un abordaje mediante lenguajes textuales a fines de avanzar rápidamente en las cuestiones relacionadas con el manejo simbólico propio de los lenguajes formales. El trayecto presenta de manera alternada momentos teóricos y momentos prácticos. Se propone un ambiente de trabajo donde las competencias técnicas (propiciadas a partir de la resolución de ejercicios o desafíos de programación) se interrelacionan con las conceptualizaciones (suscitadas por la reflexión conjunta sobre el proceso de elaboración de soluciones y su posterior análisis).

Uno de los conceptos generales más importantes es el de legibilidad, entendida como una característica del código fuente que será determinante cuando se considere a los programas en tanto formas de expresar, mediante lenguajes formales, estrategias de solución a determinados problemas computacionales. Se trata, al mismo tiempo, de una propiedad dentro de las buenas prácticas de programación, dado que además de favorecer la formulación de programas claros, facilita el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas y soluciones. Un intercambio que se da bajo la idea de "programa como texto" o, en otras palabras, entender al código fuente como un instrumento sobre el que se plasma una propuesta que, al estar codificada mediante un lenguaje simbólico, habilita la comunicación y la discusión de ideas. También se considera un eje central pues ordena el proceso de producción, dirigiendo un análisis profundo, tanto del problema como de la



solución en construcción. Se trabaja bajo la premisa de que un programa legible es el resultado final de plantear una estrategia para un problema, identificar sus partes más relevantes y nombrarlas de manera adecuada para que reflejen, de la manera más fiel posible, en qué consiste cada una. Este proceso, además de favorecer la claridad de los programas, alienta el razonamiento en un nivel de abstracción más alto con el objetivo de facilitar la elaboración de soluciones a partir de una comprensión más acabada del problema, la solución planteada y la comparación de soluciones alternativas.

Todo lo anterior cobra especial relevancia cuando consideramos, de acuerdo al perfil de los/as egresados/as, que aún quienes no se especialicen en el campo de la programación tendrán durante su desempeño profesional relación directa con especialistas en desarrollo de software.

6. Objetivos

Que la/el estudiante:

- Comprenda los fundamentos de la **programación imperativa** bajo el **paradigma estructurado**.
- Elabore modelos computacionales que permitan resolver problemas de complejidad baja relacionados con **programas interactivos, tratamiento de secuencias y representaciones en el espacio bidimensional** empleando los algoritmos y estructuras de datos más adecuados.
- Comprenda las reglas sintácticas, semánticas y de estilo de los lenguajes formales, especialmente las del lenguaje de programación C#.
- Construya implementaciones de los modelos computacionales elaborados empleando el lenguaje programación C#.
- Elabore casos y escenarios de prueba elementales que permitan evaluar el funcionamiento de las soluciones.

Desarrolle habilidades relacionadas con la depuración de programas, especialmente las que permitan localizar, aislar y corregir errores.

7. Contenidos (organizados por unidades)

Unidad 1: Introducción a la programación estructurada.

Dispositivos de lógica programable. Algoritmos y programas. Estrategia de solución. Condiciones iniciales. Ambientes de programación. Intérpretes y compiladores. Principios de programación imperativa (acciones y comandos). Lenguajes formales y lenguajes naturales. Comandos y palabras reservadas. Ciclo de trabajo en ambientes interactivos. Elementos constitutivos del código fuente. Reglas sintácticas y semánticas. Estilos de escritura, organización del código, directivas y comentarios. Secuencia de instrucciones. Orden de ejecución. Literales numéricos y alfanuméricos. Sentencias simples. Expresiones numéricas. Evaluación de expresiones e interpolación. Instrucciones de entrada y salida datos. Sistemas de coordenadas bidimensionales. Atributos y métodos del subsistema de visualización.

Unidad 2: Datos y estructuras de control de flujo.

Valores y expresiones. Constantes y variables. Noción de estado interno. Reglas de formación de nombres para identificadores. Bloques de código. Expresiones y operadores aritméticos, lógicos y

relacionales. Noción de tipo de dato. Tipos de datos primitivos o elementales: enteros, coma flotante, caracteres, cadenas de caracteres y lógicos. Conversiones entre tipos. Reglas de promoción automática. Inferencia automática de tipos. Operaciones sobre variables (declaración, inicialización, uso). Funciones básicas de las variables (contador, acumulador y bandera). Algebra de Boole. Valores de verdad. Proposiciones. Principio del tercero excluido. Operadores lógicos fundamentales (conjunción, disyunción y negación). Tablas de verdad. Expresiones lógicas combinadas. Estructura condicional simple. Estructura de alternativa condicional. Estructura de múltiples vías. Estructura de repetición simple. Estructura de repetición condicional. Noción de azar. Generadores de secuencias pseudoaleatorias.

Unidad 3: División en subtareas y procedimientos.

Estrategia de solución mediante la división en subproblemas. Identificación de patrones. Modularización. Rutinas. Declaración, definición e invocación de procedimientos. Denotación e identificadores de funciones. Reutilización de código. Ámbito de las declaraciones y noción de alcance. Variables locales y variables globales. Generalización de soluciones. Parametrización de procedimientos. Argumentos y parámetros formales. Intercambio de datos mediante valores y mediante referencias.

Unidad 4: Funciones.

Valores, expresiones y funciones. Denotación e identificadores de funciones. Declaración, definición y uso de funciones. Funciones y tipos de datos. Parametrización de soluciones empleando funciones. Composición de funciones. Bibliotecas de funciones.

Unidad 5: Estructuras de datos y algoritmos asociados.

Concepto de secuencia. Clasificación de los elementos constitutivos de las secuencias. Algoritmos de recorrido y condiciones de borde. Noción de estructuras de datos. Tipos de datos estructurados (registros). Constantes y enumeradores. Arreglos. Algoritmos asociados al tratamiento de estructuras de datos lineales (vectores) y bidimensionales (matrices 2D). Operaciones sobre arreglos: poblado, mapeo, búsqueda y visualización.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Bibliografía obligatoria

Unidad 1

- Ceballos Sierra, F. (2011). Capítulo 1 - Fases en el desarrollo de un programa. En *Microsoft C#: Curso de programación (2ª ed.)* (pp.3-18), Madrid, España: RA-MA Editorial.
- Ceballos Sierra, F. (2011). Capítulo 2 - Introducción a C#. En *Microsoft C#: Curso de programación (2ª ed.)* (pp.19-32), Madrid, España: RA-MA Editorial.
- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 1 - Introducción a las computadoras y a los lenguajes de programación. En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos (5ª ed.)* (pp.3-40), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 2 - Metodología de la programación y desarrollo de software de programación. En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos (5ª ed.)* (pp.41-80), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.



Unidad 2

- Ceballos Sierra, F. (2011). Capítulo 4 - Elementos del lenguaje. En *Microsoft C#: Curso de programación (2ª ed.)* (pp.61-82), Madrid, España: RA-MA Editorial.
- Ceballos Sierra, F. (2011). Capítulo 5 - Estructura de un programa. En *Microsoft C#: Curso de programación (2ª ed.)* (pp.83-108), Madrid, España: RA-MA Editorial.
- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 3 - Estructura general de un programa. En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos (5ª ed.)* (pp.83-130), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 8 - Las cadenas de caracteres. En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos (5ª ed.)* (pp.293-314), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.

Unidad 3

- Ceballos Sierra, F. (2011). Capítulo 7 - Sentencias de control. En *Microsoft C#: Curso de programación (2ª ed.)* (pp.3-18), Madrid, España: RA-MA Editorial.
- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 4 Flujo de control I: estructuras selectivas. En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos (5ª ed.)* (pp.133-161), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 5 - Flujo de control II: estructuras repetitivas. En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos (5ª ed.)* (pp.163-208), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.

Unidad 4

- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 6 - Subprogramas (subalgoritmos): funciones. En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos (5ª ed.)* (pp.209-251), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.

Unidad 5

- Ceballos Sierra, F. (2011). Capítulo 8 - Matrices. En *Microsoft C#: Curso de programación (2ª ed.)* (pp.177-224), Madrid, España: RA-MA Editorial.
- Joyanes Aguilar, L. (2020). Capítulo 7 - Estructuras de datos I (arrays –arreglos– y estructuras). En *Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos* (pp.255-291), Ciudad de México, México: McGraw-Hill Interamericana Editores.

Bibliografía complementaria (aplicable a todas las unidades del programa):

- Albahari, J. (2022). *C# 10 in a Nutshell - The Definitive Reference*. California, United States of America: O'Reilly Media, Inc.
- Albahari, J. & Albahari, B. (2022). *C# 10 Pocket Reference Instant Help for C# 10 Programmers*. California, United States of America: O'Reilly Media, Inc.



9. Metodología de trabajo

Las clases estarán divididas en momentos teóricos y momentos prácticos. Durante los primeros, se presentarán los conceptos correspondientes, se explicarán las técnicas de aplicación y se demostrarán los modos de uso de las herramientas computacionales específicas (ambientes integrados de programación). De este modo, se pretende desacoplar los conceptos abordados (objeto de estudio) de las diversas implementaciones (lenguajes formales), aplicaciones (técnicas) y tecnologías concretas (herramientas de programación). Los espacios de práctica se dispondrán de manera que habiliten las primeras instancias de puesta en acción de los temas bajo estudio. Si bien las instancias de práctica están concebidas para favorecer mayores niveles de apropiación de los conceptos, tienen el potencial de promover habilidades relacionadas con las técnicas y herramientas del campo de la programación.

En cada uno de los encuentros se presentarán problemas y desafíos con el propósito de ofrecer instancias de puesta en acción de los conceptos, técnicas y herramientas. Se consignarán actividades optativas de resolución domiciliaria cuyas soluciones serán discutidas al inicio de la clase posterior a aquella en que hayan sido consignadas. Las actividades domiciliarias cuya demanda excede normalmente el tiempo disponible durante las clases, tendrán carácter integrador y, justamente por ello, constituirán una excelente forma de preparación para las instancias de exámen.

Atendiendo a los intereses y necesidades de las personas destinatarias de la propuesta, el dominio de los problemas y desafíos seleccionados pertenece al campo de los videojuegos. El dominio de las soluciones, por su parte, permitirá abordar la totalidad de los contenidos mínimos de acuerdo al plan de estudios.

El espacio digital (aula en el campus de la Universidad y/o plataformas de programación disponibles en línea) se constituyen como punto de encuentro propicio para el intercambio de ideas y reflexiones sobre los temas abordados. El mismo espacio se dispone como un canal adicional que favorezca el trabajo colectivo y colaborativo. Se fomentarán instancias de revisión entre pares y esquemas de estudio basados en la ayuda mutua.

10. Evaluación (Criterios de evaluación y requisitos para la acreditación)

Por su carácter teórico-práctico, el espacio de Fundamentos de la Programación I se desarrolla en el ámbito del laboratorio de computación y no admite examen libre. Por esa misma singularidad, se propone una evaluación constante de tipo formativo. La evaluación formativa tendrá lugar en los momentos destinados a las actividades prácticas y a la resolución de problemas y desafíos.

Regularidad y aprobación en modalidad presencial, según el Régimen General de Estudios, Resolución 150/2018

Las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción
- b) Examen integrador



c) Examen Final

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

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

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

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

Para más información se sugiere leer los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ y la Resolución N°154/2022 y tomar en cuenta cualquier otra normativa que fuera publicada en la web de la UNPAZ.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No corresponde.

12. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1

Presentación de la materia: contenidos mínimos, programa de estudios y plan de trabajo.

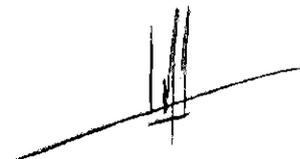
Dispositivos de lógica programable. Algoritmos y programas. Estrategia de solución. Condiciones iniciales. Ambientes de programación. Intérpretes y compiladores. Principios de programación imperativa (acciones y comandos). Lenguajes formales y lenguajes naturales. Comandos y palabras reservadas. Ciclo de trabajo en ambientes interactivos. Elementos constitutivos del código fuente. Reglas sintácticas y semánticas. Sentencias simples. Instrucciones de entrada y salida datos.

Instalación y configuración de entornos de desarrollo (herramientas de edición de

	código fuente, compilación, ejecución y depuración). Práctica 0: Entorno de desarrollo y primeros pasos.
Semana 2	Expresiones numéricas. Evaluación de expresiones e interpolación. Secuencia de instrucciones. Orden de ejecución. Literales numéricos y alfanuméricos. Sistemas de coordenadas bidimensionales. Atributos y métodos del subsistema de visualización. Estilos de escritura, organización del código, directivas y comentarios.
Semana 3	Valores y expresiones. Constantes y variables. Noción de estado interno. Reglas de formación de nombres para identificadores. Bloques de código. Expresiones y operadores aritméticos, lógicos y relacionales. Algebra de Boole. Valores de verdad. Proposiciones. Principio del tercero excluido. Operadores lógicos fundamentales (conjunción, disyunción y negación). Tablas de verdad. Expresiones lógicas combinadas.
Semana 4	Noción de tipo de dato. Tipos de datos primitivos o elementales: enteros, coma flotante, caracteres, cadenas de caracteres y lógicos. Conversiones entre tipos. Reglas de promoción automática. Inferencia automática de tipos. Operaciones sobre variables (declaración, inicialización, uso). Funciones básicas de las variables (contador, acumulador y bandera). Estructura condicional simple. Estructura de alternativa condicional. Estructura de repetición condicional. Noción de azar. Generadores de secuencias pseudoaleatorias.
Semana 5	Estrategia de solución mediante la división en subproblemas. Identificación de patrones. Modularización. Rutinas. Declaración, definición e invocación de procedimientos. Denotación e identificadores de funciones. Reutilización de código. Ámbito de las declaraciones y noción de alcance. Variables locales y variables globales. Generalización de soluciones. Parametrización de procedimientos. Argumentos y parámetros formales. Intercambio de datos mediante valores y mediante referencias.
Semana 6	Introducción al concepto de programa interactivo. Ciclo principal. Rutinas de soporte. Gestión de los dispositivos de entrada/salida. Eventos y rutinas de servicio. Noción de estado interno. Introducción a la depuración de programas.
Semana 7	Valores, expresiones y funciones. Denotación e identificadores de funciones. Declaración, definición y uso de funciones. Funciones y tipos de datos. Parametrización de soluciones empleando funciones. Composición de funciones. Bibliotecas de funciones. Integración y repaso.
Semana 8	Primer examen parcial.
Semana 9	Introducción a las estructuras de datos estáticas. Introducción a los tipos de datos abstractos. Revisión de cadenas de caracteres. Registros y enumeraciones. Arreglos unidimensionales. Recuperatorio del primer examen parcial.
Semana 10	Concepto de secuencia. Clasificación de los elementos constitutivos de las

	secuencias. Tratamiento de secuencias. Condición de borde. Algoritmos de recorrido y búsqueda. Pasaje de parámetros por referencia y por valor.
Semana 11	Algoritmos asociados al tratamiento de estructuras de datos lineales (vectores). Índices y estructuras de repetición fija. Recorrido y búsqueda. Propiedades y atributos de los arreglos. Operaciones sobre arreglos unidimensionales: poblado, mapeo, búsqueda y visualización.
Semana 12	Arreglos multidimensionales. Tratamiento de estructuras bidimensionales. Generalizaciones válidas para espacios n-dimensionales. Operaciones sobre arreglos bidimensionales. Sistemas de representación en dos dimensiones. Aplicación de funciones sobre vectores y matrices bidimensionales (mapeo).
Semana 13	Técnicas de programación aplicables a videojuegos: algoritmos de persecución, evasión, algoritmos de patrullaje mediante patrones. Distancias en el espacio bidimensional. Diseño e implementación de máquinas de estados finitos.
Semana 14	Integración y repaso.
Semana 15	Segundo examen parcial.
Semana 16	Recuperatorio del segundo examen parcial. Cierre de la cursada.
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



UNPAZ
Universidad Nacional de José C. Paz

2024

*30 años de la consagración constitucional
de la autonomía y 75 aniversario de la
gratuidad universitaria en Argentina*

Del Dago, Gustavo

Mg. CINTIA N. GASPARINI
Directora
Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 63/2021	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	PRODUCCIÓN Y PRÁCTICAS LÚDICAS I	Código	21.22
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable		María Elena Conde	
Año de presentación del programa		Agosto 2024	
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	32
		Horas totales prácticas	32
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	64

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
DISEÑO LÚDICO I	21.10



4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Proceso de inducción. Análisis de público objetivo. Desarrollo y fundamentación del proyecto. Campañas de difusión. Presentación formal de proyectos. Plataformas virtuales de presentación. Escenario de entrega llave en mano (manual de aplicación, instrucciones de uso u otra característica particular del proyecto). Escenario de roles.

5. Fundamentación

Pensar en Producción y prácticas lúdicas | en un contexto de desarrollo de Prototipo de Videojuegos implica una sistematización original que antecede una práctica, e interesa tanto el proceso como el producto.

El estudiante de la Licenciatura es un sujeto que posee percepciones y saberes acumulados que deberá poner en acción al momento de elaborar un desarrollo original y creativo. Como afirman Olson y Bruner (1974), los procesos de enseñanza y aprendizaje son procesos mediacionales, porque los estudiantes operan sobre la realidad y es a través de la mediatización de los sistemas simbólicos codificados de los medios, que se imponen restricciones sobre lo que pueden aprender y la manera de hacerlo, condicionando la estructura del mensaje, facilitando unos procesos o destrezas cognitivas e inhibiendo otras a fin de lograr aprendizajes significativos (Canales y Marqués, 2007) Será a través del aprendizaje colaborativo, que se buscará optimizar su intervención y formar verdaderos ambientes de aprendizaje, para promover el desarrollo integral de los estudiantes y sus múltiples capacidades (Calzadilla, 2008).

Se fundamentan las acciones pedagógicas sobre el concepto de aprendizaje colaborativo, de Johnson y Johnson (1986) en la medida que estos autores destacan las características valoradas para las acciones comunitarias y sociales como son la Interdependencia positiva, el fomento de la interacción, la responsabilidad individual, el desarrollo de competencias académicas e interpersonales y la valoración de los miembros del grupo.

El videojuego será interpelado como objeto cultural producto de una práctica educativa universitaria innovadora realizando intervenciones urbanas en el contexto de José C Paz.

En esta asignatura se trabajará con estudio de casos en los que se idearan propuestas lúdicas para eventos cuyos destinatarios será la comunidad. Estos escenarios serán variados. Se realizarán actividades en escuelas secundarias del territorio para que el estudiantado pruebe juegos creados por los estudiantes y participen de Games Jam organizadas por equipos de estudiantes que cursan la asignatura.

6. Objetivos

Que la/el estudiante logre:

Iniciarse en la realización de una investigación acción que posibilite una participación y producción de conocimiento situado.

Trabajar en equipo en la organización de una Jam en la que involucre a los propios estudiantes de la Universidad, y a la vez convoque a adolescentes interesados de las escuelas circundantes.

Valorar la historia oral y la construcción de saberes tecnológicos como herramientas de producción



cultural.

Comprender la importancia de la realización de proyectos colectivos e integrarlo a sus prácticas cotidianas.

Organizar una Game Jam.

7. Contenidos (organizados por unidades)

Unidad 1: Proceso de inducción a un proyecto.

- Análisis de público objetivo.
- ¿Qué es un público objetivo?
- ¿Qué es el análisis de público objetivo?
- Plantillas
- Justificación de público objetivo.

Unidad 2: Desarrollo y fundamentación del proyecto.

- Segmentación.
- Proposición de valor.
- Canales.
- Relaciones con los clientes.
- Flujo de valores.
- Estructura de Costos.

Unidad 3: Campañas de difusión.

- Desarrollo de conceptos creativos.
- Activaciones de punto de venta.
- Diseño de stands y mobiliario publicitario.
- Eventos Corporativos.
- Eventos digitales.
- Endomarketing.
- Intervenciones urbanas: Presentación de la carrera en escuela Secundaria.

Unidad 4: Presentación formal de proyectos.

- Aspectos Formales para la elaboración de un proyecto.
- Identificación.
- Evaluación de proyectos.
- Naturaleza de la evaluación.
- Criterios en la evaluación.
- Población o beneficiarios.
- Sustentabilidad.
- Gamificación en marketing
- Eficacia.
- Eficiencia o análisis costo-beneficio.
- Recursos claves.
- Alianzas estratégicas.
- La presentación oral de un proyecto. Técnicas.

Unidad 5: Escenario de entrega llave en mano Análisis de proyectos.



- Obligaciones en un proyecto llave en mano.
 - Ejemplos.
- Equipos de trabajo.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Unidad 1: Proceso de inducción.

- Alles M (2008). Comportamiento organizacional. Edit Granica.
- Alles M (2007). Desarrollo del talento humano. Edit Granica.
- Bermúdez R, Héctor L. La inducción general en la empresa. Entre un proceso administrativo y un fenómeno sociológico Universidad & Empresa, vol. 13, núm. 21, julio-diciembre, 2011, pp. 117-142 Universidad del Rosario Bogotá, Colombia.
- Bustamante, A., B., y Guillén A., S. (2017). Un acercamiento al Big Data y su utilización en comunicación. Mediaciones Sociales, 16, 115-134.
<https://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/58112/52286>

Unidad 2: Desarrollo y fundamentación del proyecto.

- Merino Sanz M. Pintado Blanco T, (2015) Introducción a la investigación de Mercados. Edit ESIC.

Unidad 3: Campañas de difusión.

- Robledo Giraldo, N Darío Duque Méndez, J Zuluaga (2013) Difusión de productos a través de redes sociales. Fundación Dialnet.

Unidad 4: Presentación formal de proyectos.

- Project Management Institute. (2013) Guía de los Fundamentos para la Gestión de Proyectos (Guía del PMBOK®)-Quinta Edición. Estados Unidos: PMI.
- Gustavo A. Figueroa M. (2005) La metodología de elaboración de proyectos como una herramienta para el desarrollo cultural. Edit Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Chile.

Unidad 5: Plataformas virtuales de presentación.

- Caporoso, Bianca (2012) Publicidad in-game. Tesis de doctorado. Univ UAI.
- Acerenza N, Coppes A, Mesa G, Viera, A, y otros (2009) Una Metodología para Desarrollo de Videojuegos. Instituto de Computación - Facultad de Ingeniería Universidad de la República, Uruguay, publicado en 38º JAIIO - Simposio Argentino de Ingeniería de Software (ASSE 2009), pp. 171-176, 2009.

9. Metodología de trabajo

Se trabajará en forma presencial. Se utilizará el campus de la Universidad para la entrega de materiales teóricos y para la entrega de trabajos prácticos, de forma tal que quede registrada la devolución de los trabajos. La metodología propuesta será la de Taller en términos de Ander Egg. Se generarán las condiciones para que los estudiantes puedan aprender haciendo, fomentando propuestas participativas y cooperativas. Algunos contenidos serán brindados en clases teóricas y se fomentará el trabajo en grupo, la lectura de textos, la elaboración de entrevistas, el registro y toma



de notas, la elaboración de informes y el análisis de datos. Se fomentará el trabajo colaborativo y el desarrollo de documentos de diseño en clase. Se estimulará la organización y presentación de producciones grupales.

10. Evaluación (Criterios de evaluación y requisitos para la acreditación)

La modalidad de las evaluaciones a implementar (al menos una de las dos obligatorias, deberá desarrollarse en forma presencial. Además, cada evaluación tendrá -una instancia de recuperatorio) y los requisitos de aprobación de la unidad curricular, de acuerdo a lo especificado en el nuevo Régimen General de Estudios disponible en

<https://unpaz.edu.ar/sites/default/files/Reso%20CS%20150-18.pdf>

Por su parte, la aprobación (acreditación) de la materia estará sujeta a la aprobación de la siguiente forma:

- Promoción directa 7 (siete) o más de siete en la entrega del trabajo final y aprobado el 80% de los trabajos prácticos.
- Examen final cuando en los parciales y/o recuperatorios el/la estudiante hubiese obtenido 4(cuatro) o más y hubiese obtenido en la presentación del trabajo final menos de 7(siete).

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No corresponde.

12. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	Unidad 1: Proceso de inducción a un pro Etapas -inducción general. Etapas- Evaluación. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 2	Unidad 1: Público Objetivo ¿Qué es un público objetivo? ¿Qué es el análisis de público objetivo? Plantillas para utilizar. Justificación de público objetivo. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 3	Unidad 2: Desarrollo y fundamentación del proyecto. Segmentación. Proposición de valor Canales. Relaciones con los clientes Flujo de valores Estructura de Costos. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 4	Unidad 3: Desarrollo de conceptos creativos. Activaciones de punto de venta. Diseño de stands y mobiliario publicitario. Eventos Corporativos. Eventos digitales. Endomarketing. Intervenciones urbanas: Jam. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en

	clase.
Semana 5	Unidad 4: Presentación formal de proyectos. Aspectos Formales para la elaboración de un proyecto. Identificación Evaluación de proyectos. Naturaleza de la evaluación. Criterios en la evaluación Población o beneficiarios. Sustentabilidad. Eficacia. Eficiencia o análisis. costo-beneficio. Recursos claves Alianzas estratégicas La presentación oral de un proyecto. Técnicas. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 6	Unidad 5: Plataformas virtuales de presentación. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 7	Unidad 5: característica particular del proyecto). Análisis de proyectos. Obligaciones en un proyecto llave en mano Ejemplos. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 8	Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 9	1er. Parcial.
Semana 10	Recuperatorio del parcial.
Semana 11	Exploración y análisis comparativo. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 12	Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 13	2do Parcial.
Semana 14	Recuperatorio del segundo parcial.
Semana 15	Unidad 8: Escenario de roles. Roles en un proyecto de implementación /simple y compleja). Selección del equipo de trabajo Capacitación. Soporte y mantenimiento Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 16	Entrega del Trabajo final grupal.
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	



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

Firma del docente/s responsable/s:



Conde, Marisa Elena



Mg. CINTIA N. GASPARINI
Directora
Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 63/2021	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	PRODUCCIÓN Y PRÁCTICAS LÚDICAS II	Código	21.26
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable		María Elena Conde	
Año de presentación del programa		Agosto 2024	
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	32
		Horas totales prácticas	32
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	64

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
PRODUCCIÓN Y PRÁCTICAS LÚDICAS I	21.22



4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Producción de eventos o campañas (virtuales y/o presenciales) con eje transversal en el aspecto y/o contenido lúdico. Análisis del escenario y público potencial. Desarrollo y fundamentación de propuestas. Jams. eSports. Marketing. Advergaming. Campañas de difusión (medios, estrategias). Streaming. Escenario de roles.

5. Fundamentación

Pensar en **Producción y prácticas lúdicas II** en un contexto de desarrollo de eventos y prácticas lúdicas de videojuegos implica una sistematización original que antecede una práctica, e interesa tanto el proceso como el producto.

El estudiante de la Licenciatura es un sujeto que posee percepciones y saberes acumulados que deberá poner en acción al momento de elaborar un desarrollo original y creativo. Como afirman Olson y Bruner (1974), los procesos de enseñanza y aprendizaje son procesos mediacionales, porque los estudiantes operan sobre la realidad y es a través de la mediatización de los sistemas simbólicos codificados de los medios, que se imponen restricciones sobre lo que pueden aprender y la manera de hacerlo, condicionando la estructura del mensaje, facilitando unos procesos o destrezas cognitivas e inhibiendo otras a fin de lograr aprendizajes significativos (Canales y Marqués, 2007) Será a través del aprendizaje colaborativo, que se buscará optimizar su intervención y formar verdaderos ambientes de aprendizaje, para promover el desarrollo integral de los estudiantes y sus múltiples capacidades (Calzadilla, 2008).

Se fundamentan las acciones pedagógicas sobre el concepto de aprendizaje colaborativo, de Johnson y Johnson (1986) en la medida que estos autores destacan las características valoradas para las acciones comunitarias y sociales como son la Interdependencia positiva, el fomento de la interacción, la responsabilidad individual, el desarrollo de competencias académicas e interpersonales y la valoración de los miembros del grupo.

El videojuego será interpelado como objeto cultural producto de una práctica educativa universitaria innovadora.

6. Objetivos

Esta materia se enmarca en la oferta curricular del cuarto año de la Lic. en Desarrollo y Producción de Videojuegos. Se espera que:

Que el estudiante:

1. Investigue y analice diferentes estrategias que hacen al desarrollo de eventos para afianzar su marca o su emprendimiento,
2. Se inicie en la realización de una investigación acción que posibilite una participación y producción de conocimiento situado.
3. Organice de forma integral un certamen de Juegos serios e inéditos para poder implementarlo.
4. Organice un evento colectivo en equipo de participación y competencia en un certamen de presentación de videojuegos.
5. Realice la planificación y la documentación requerida para los estudiantes que deseen participar de un certamen y a la vez seleccionar entre los docentes y los estudiantes avanzados candidatos para



desempeñarse en el rol de Jueces del evento.

6. Elabore las rúbricas que serán utilizadas por los Jueces al momento de evaluar las producciones.

7. Contenidos (organizados por unidades)

Unidad 1:

Producción de eventos o campañas con eje transversal en el aspecto y/o contenido lúdico- (virtuales y/o presenciales)

Unidad 2:

Análisis del escenario y público potencial. Desarrollo y fundamentación de propuestas. Jams. eSports.

Unidad 3:

Marketing. Advergaming. Campañas de difusión (medios, estrategias). Streaming. Escenario de roles.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Bibliografía Obligatoria:

Unidad 1: Producción de eventos o campañas

- Alles M (2008). Comportamiento organizacional. Edit. Granica.
- Alles M (2007). Desarrollo del talento humano. Edit. Granica.
- Bermúdez R, Héctor L. La inducción general en la empresa. Entre un proceso administrativo y un fenómeno sociológico Universidad & Empresa, vol. 13, núm. 21, julio-diciembre, 2011, pp. 117-142 Universidad del Rosario Bogotá, Colombia.

Unidad 2: Análisis del escenario y público potencial.

- Bustamante, A., B., y Guillén A., S. (2017). Un acercamiento al Big Data y su utilización en comunicación. Mediaciones Sociales, 16, 115-134.
<https://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/58112/52286>

Unidad 3: Marketing. Advergaming. Desarrollo y fundamentación del proyecto.

- Merino Sanz M. Pintado Blanco T, (2015) Introducción a la investigación de Mercados. Edit ESIC
- Robledo Giraldo, N Darío Duque Méndez, J Zuluaga (2013) Difusión de productos a través de redes sociales. Fundación Dialnet
- Project Management Institute. (2013) Guía de los Fundamentos para la Gestión de Proyectos (Guía del PMBOK®)-Quinta Edición. Estados Unidos: PMI
- Gustavo A. Figueroa M. (2005) La metodología de elaboración de proyectos como una herramienta para el desarrollo cultural. Edit Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Chile.
- Caporoso, Bianca (2012) Publicidad in-game. Tesis de doctorado. Univ UAI
- Acerenza N, Coppes A, Mesa G, Viera. A, y otros (2009) Una Metodología para Desarrollo de Videojuegos. Instituto de Computación - Facultad de Ingeniería Universidad de la República, Uruguay, publicado en 38º JAIIO - Simposio Argentino de Ingeniería de Software (ASSE 2009), pp. 171-176, 2009.



9. Metodología de trabajo

Cada unidad estará sostenida por una guía de ejercicios correspondiente, acompañados del material teórico necesario, suministrado en las clases. En cada clase se hará una revisión de los ejercicios y una puesta en común de las soluciones. Al finalizar la unidad 3, se realizará Dos instancias de evaluación con feedback para fortalecer los conocimientos obtenidos y preparar a los estudiantes para las siguientes unidades curriculares.

Llegando al final de la cursada, se realizará un trabajo práctico orientado al desarrollo de videojuegos, aplicando los conocimientos de la Orientación a Objetos y resolución de problemas de algoritmia.

10. Evaluación (Criterios de evaluación y requisitos para la acreditación)

Por su carácter de materia-taller Producción y prácticas lúdicas II no admite examen libre.

Por esa misma singularidad, requiere una evaluación constante, clase a clase, a través de la participación interactiva y la realización de trabajos prácticos y guías de ejercicios, con seguimiento mediante el campus virtual y durante las clases. Abrimos canales esporádicos propicios para que los alumnos puedan compartir ideas y opiniones sobre los conocimientos adquiridos.

Todas las actividades propuestas en el marco de la virtualidad se realizarán a través del campus virtual de la Universidad Nacional de José C. Paz.

Regularidad y aprobación en modalidad presencial, según el Régimen General de Estudios, Resolución 150/2018.

Las asignaturas se aprueban mediante:

- Promoción
- Examen integrador
- Entrega del trabajo final integrador

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

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

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

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

Regularidad y aprobación en asignaturas que se desarrollan bajo la modalidad 70% presencial + 30% modalidad virtual, según la Resolución 154/2022:

Para regularizar la materia, el/la estudiante debe:

- Cumplir con el 75% (setenta y cinco por ciento) de la asistencia a los encuentros presenciales.
- Aprobar al menos dos instancias de evaluación parcial y cumplir como mínimo con la entrega de 2 (dos) actividades de producción individual o grupal, que evidencien su participación en las actividades académicas que configuran la cursada. Contarán con devolución individual, grupal o colectiva por parte del docente.



Las unidades curriculares regularizadas podrán ser aprobadas mediante:

a) Promoción directa: obteniendo 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas (exámenes parciales o sus recuperatorios), debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una.

b) Examen integrador: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios).

c) Examen final: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios), pero no aprobó o no asistió a la instancia del examen integrador.

Regularidad y aprobación en asignaturas que se desarrollan bajo la modalidad 50% presencial + 50% modalidad virtual, según la Resolución 154/2022:

Para regularizar la materia, el/la estudiante debe:

- Cumplir con el 75% (setenta y cinco por ciento) de la asistencia a los encuentros presenciales.
- Aprobar al menos dos instancias de evaluación parcial y cumplir como mínimo con la entrega de 2 (dos) actividades de producción individual o grupal, que evidencien su participación en las actividades académicas que configuran la cursada. Contarán con devolución individual, grupal o colectiva por parte del docente.

Las unidades curriculares regularizadas podrán ser aprobadas mediante:

a) Promoción directa: obteniendo 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas (exámenes parciales o sus recuperatorios), debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una.

b) Examen integrador: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios).

c) Examen final: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios), pero no aprobó o no asistió a la instancia del examen integrador.

Regularidad y aprobación en asignaturas que se desarrollan bajo la modalidad 100% virtual, según la Resolución 154/2022:

Para regularizar la materia, el/la estudiante debe:

- Aprobar al menos dos instancias de evaluación parcial y cumplir como mínimo con la entrega de 2 (dos) actividades de producción individual o grupal, que evidencien su participación en las actividades académicas que configuran la cursada. Contarán con devolución individual, grupal o colectiva por parte del docente.

Las unidades curriculares regularizadas podrán ser aprobadas mediante:

a) Promoción directa: obteniendo 7 (siete) o más puntos como promedio de todas las instancias evaluativas (exámenes parciales o sus recuperatorios), debiendo obtener una nota igual o mayor a 6 (seis) puntos en cada una. Excepcionalmente, los departamentos académicos podrán establecer que algunas unidades curriculares se aprueben únicamente con evaluación integradora y/o examen final, mediante una disposición que lo justifique debidamente.

b) Examen integrador: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios).



c) Examen final: se aprueba con 4 (cuatro) o más puntos. El/la estudiante puede rendirlo si obtuvo una calificación promedio entre 4 (cuatro y 6 (seis) puntos en las evaluaciones parciales (y como mínimo 4 -cuatro- puntos en cada instancia o en sus recuperatorios), pero no aprobó o no asistió a la instancia del examen integrador.
Para más información se sugiere leer los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ y la Resolución N°154/2022 y tomar en cuenta cualquier otra normativa que fuera publicada en la web de la UNPAZ.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No corresponde.

12. Cronograma de actividades teóricas y prácticas

Semana 1	Presentación de la materia y objetivos generales Unidad 1: Producción de eventos o campañas con eje transversal en el aspecto y/o contenido lúdico. (virtuales y/o presenciales). Definición de un evento. Objetivos de los eventos.
Semana 2	Unidad 1: Producción de eventos o campañas con eje transversal en el aspecto. Estructura de un evento. Tipos de eventos. Evaluación de un evento. ¿Qué es el análisis de público objetivo? Plantillas para utilizar. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 3	Unidad 1: Producción de eventos o campañas con eje transversal en el aspecto. Organización de un certamen. Investigación de los requerimientos para su organización. Flujo de valores. Estructura de Costos. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.
Semana 4	Unidad 2: Análisis del escenario y público potencial. Briefing Tipos de briefing. Creación y adaptación de un documento de briefing. Requisitos, Plazos del briefing. Eventos digitales. Endomarketing. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.



Semana 5	<p>Presentación formal de proyectos. Planificación y organización de propuestas lúdicas en diferentes escenarios posibles: Análisis de escenarios para la planeación estratégica. Activaciones de punto de venta. Diseño de stands y mobiliario publicitario. Eventos Corporativos virtual y presencial. Desarrollo y fundamentación de propuestas. Jams. eSports. Intervenciones urbanas: Cosplay.</p>
Semana 6	<p>Plataformas virtuales de presentación. Análisis de certámenes similares. Organización y resultados. Inicio de un certamen de Serious Games. Ideación. Convocatoria.</p>
Semana 7	<p>Unidad 3: Marketing. Advergaming. Campañas de difusión (medios, estrategias). Inicio del certamen organizado por los estudiantes en forma grupal. Principales entornos de aplicación a través de ejemplos: Aprender idiomas, BBVA Game, Recyclabank. Streaming. Escenario de roles. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.</p>
Semana 8	<p>Gamificación interna en procesos de selección de empleados Funcionamiento de consultorías de RRHH. Procesos de selección, formación y aprendizaje del personal. Salud y deportes: La dieta de los puntos Análisis de Hábitica. Método Bouquet. Se inicia la convocatoria de la presentación de videojuegos serios para el certamen. Organización de alojamiento de los materiales recibidos.</p>
Semana 9	1er Parcial.
Semana 10	Recuperatorio del parcial.
Semana 11	<p>Gamificación externa: Marketing y e-commerce La NFL: Fan Rewards. Actividades de análisis de casos de estudio, puesta en común de lo trabajado en clase.</p>
Semana 12	<p>Elaboración de la documentación, Flyers de convocatoria y demás requerimientos para llevar a cabo el certamen. Elaboración de tutoriales. Autorizaciones para difundir los resultados con imagen de participantes y ganadores.</p>
Semana 13	2do Parcial.
Semana 14	Recuperatorio del segundo parcial.

Semana 15	Desarrollo de un certamen de Juegos serios Organización. Aspectos a tener en cuenta. Evaluación del certamen
Semana 16	Entrega del Trabajo final.
<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Conde, Marisa Elena



Mg. CINTIA N. GASPARINI
Directora

Depto. de Economía, Prod. e Innov. Tec.
Universidad Nacional de José C. Paz