

**CARTA DESCRIPTIVA -Materia optativa- INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A
LOS VIDEOJUEGOS (SERIOUS GAMES)
(MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)**

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	IADA	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	6
Materia:	Inteligencia Artificial aplicada a los videojuegos (Serious Games)	Carácter:	Obligatoria
Programa:	Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos	Tipo:	Taller
Clave:			
Nivel:	Avanzado		
Horas:	4 por semana	Teoría: 2	Práctica: 2

II. Ubicación		
Antecedentes:	Programación I	Clave
Consecuente:	Lenguajes de programación I	Clave

III. Antecedentes
Conocimientos: Conocimientos de Programacion
Habilidades: Desarrollo de tematicas asociadas con un Serious Game
Actitudes y valores: Respeto por las minorías y personas con algún tipo de fobia.

IV. Propósitos Generales

Desarrollar aplicaciones basadas en el paradigma de los videojuegos utilizando para ello diversas técnicas de Inteligencia Artificial

V. Compromisos formativos

Intelectual: Desarrollar habilidades cognitivas asociadas con la Inteligencia Artificial.

Humano: Comprender como la Inteligencia Artificial ayuda a grupos minoritarios.

Social: Incidir en la mejora significativa de la vida de las personas.

Profesional: Entender los desarrollos de Inteligencia Artificial vinculados con el aprendizaje significativo.

VI. Condiciones de operación

Espacio: Sala de cómputo

Laboratorio: No aplica

Mobiliario: Mesas y sillas

Población: 10-20

Material de uso frecuente:
Computadora, proyector

Condiciones especiales: No aplica

VII. Contenidos y tiempos estimados

Unidad	Semana	Tema	Actividades
1	1	Introducción a la Realidad Virtual	Desarrollo de Conceptos.

	2	Uso de Inteligencia Artificial	Tecnica elegida para el serious games
	3	Selección de un dominio de aplicación a desarrollar.	Selección de una fobia a mitigar.
	4	Implementación de un Modelo reactivo.	Analisis del control de acciones.
2	5	Uso de Menge avatares	Desarrollo de los issues del serious games
	6	Uso de avatares	Implemetacion de un issue que modere la gamificacion del serious games
	7	Selección de acciones	Tipo y control de acciones.
	8	Desarrollo de un script de secuencias	Desarrollo de un guion de narrativa.
3	9	Implementación de un Serious Game	Desarrollo del Serious Game
	10	Alcance del Serious Games	Limitaciones del Serious Game
	11	Evaluacion del control de acciones	Impacto de las acciones a ejecutar en el Serious Game.
	12	Desarrollo del nivel de usuario y estratificación del serious games	Analisis de los niveles adecuados para mitigar la fobia.
4	13	Gamificacion del serious games	Aspectos lúdicos del serious games.
	14	Evaluacion cualittiva de la intuitividad	Analisis de la Usabilidad.
	15	Evauluacion grafica de Modelo cuantitativo del Serious Games	Analisis de robustez
	16	Desarrollo de un articulo cientifico.	Es

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

Metodologías del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

- a) Trabajo colaborativo
- b) Aprendizaje basado en proyectos

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Pago de derechos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: no

b) Evaluación del curso

Se valorará el trabajo del alumno durante el semestre y los resultados de este proceso en los siguientes porcentajes:

Fichas de trabajo 10%

Participación y ejercicios en clase 20%

Ejercicios fuera de clase 30%

Proyecto final 30%

Evaluación Academia 10%

X. Bibliografía

Bibliografía Obligatoria:

- Baeza-Yates, Ricardo, Berthier Ribeiro-Nieto, *Modern Information Retrieval*, Addison-Wesley.
- Charniak, Eugene, *Statistical Language Learning*, MIT Press.
- Jurafsky, Daniel, James H. Martin, *Speech and Language Processing. An Introduction to Natural Language Processing, Computational Linguistics, and Speech Recognition*, Prentice-Hall.
- Manning, Chris, Hinrich Schütze, *Foundations of Statistical Natural Language Processing*, MIT Press.
- [Hiromi Asano](#), [Koji Tanaka](#), [Kazuhiko Tsuda](#):
Study of hiring decisions by companies using text mining: Factors other than experience. [Artif. Intell. Research](#) 6(1): 16-26 (2017)
- [Razieh Nokhbeh Zaeem](#), [Monisha Manoharan](#), [Yongpeng Yang](#), [K. Suzanne Barber](#):
Modeling and analysis of identity threat behaviors through text mining of identity theft stories.[Computers & Security](#) 65: 50-63 (2017).

[Ya-Han Hu](#), [Yen-Liang Chen](#), [Hui-Ling Chou](#):

Opinion mining from online hotel reviews - A text summarization approach. [Inf. Process.](#)

Manage.53(2): 436-449 (2017)

XI. Perfil del docente

Ingeniero en sistemas computacionales o afines.

XII. Institucionalización

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre.

Coordinador del Programa de Diseño Digital de Medios Interactivos: Dra. Silvia Husted Ramos

Fecha de elaboración: 20 de Enero del 2017.

Elaboró: Dr. Carlos Alberto Ochoa Ortiz

Fecha de rediseño:

Rediseño: