BACHILLERATO GENERAL
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación
TAEV
Programa general

I. Identificación del curso

Nombre de la Trayectoria		Créditos
Programación y desarrollo de videojuegos		20
Área de Formación	Semestres	Tipo de Curso
Especializante	Tercero a sexto	Taller
Departamento	Academia	
Tecnologías	Tecnología e innovación	
Horas de teoría	Horas de práctica	Horas totales
56	172	228
Tipo de evaluación: Centesimal de 0 a 100		
Elaborado por		
David Villalobos Alarcón Ivan Alejandro Parra Roa Kenyo Eloy Ortiz Navarro		

II. Presentación

El Bachillerato General (BG) es un programa educativo de carácter propedéutico, fundamentado en el constructivismo, conectivismo y cognitivismo, su marco filosófico es el humanismo, centrado en el estudiante y del papel fundamental que tiene el acompañamiento del docente en el proceso educativo para determinar su resultado. El BG opera bajo ***un modelo presencial con componentes de la educación a distancia*** que le da flexibilidad al plan curricular, como se muestra a continuación.

Las Trayectorias Especializante y de Vinculación (TAEV) forman ciudadanos con conocimientos, habilidades y actitudes, conscientes, críticos, capaces de vincularse de manera responsable con las problemáticas sociales, ambientales, económicas y políticas; partícipes en la práctica de la solidaridad y la sororidad; con capacidades para la aplicación de los conocimientos científicos y tecnológicos para incidir en la solución de problemas locales, nacionales y globales con responsabilidad y vinculación social. En contexto formativo las TAEV son el espacio curricular para el desarrollo de competencias laborales y vinculación social.

Por lo tanto esta Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación social tiene como finalidad formar estudiantes con competencias técnicas y creativas para diseñar, programar y desarrollar videojuegos en entornos 2D y 3D. A lo largo de cuatro asignaturas que la integran se promueve la comprensión de los fundamentos de programación, la aplicación de principios lógicos y estructurados, y la integración de elementos artísticos y narrativos. Además, impulsa el

trabajo colaborativo, la innovación tecnológica y el emprendimiento con sentido social, orientando el aprendizaje hacia la creación de videojuegos funcionales, sostenibles y comprometidos con la realidad de su entorno.

Las TAEV están orientadas a posibilitar la inserción productiva en la sociedad con proyectos de emprendimiento social, vinculación social, análisis de problemáticas de su entorno y acciones comunitarias; además proporcionan bases sólidas para continuar los estudios de nivel superior preferentemente en el campo de conocimiento de la TAEV seleccionada por el estudiante.

Distribución de horas de TAEV por semestre					
Semestre	Asignatura	Mínimo presencial	Mínimo a distancia	Rango de flexibilidad	Horas de vinculación social
Tercero	TAEV I	56%	16%	28%	20
Cuarto	TAEV II	44%	19%	37%	20
Quinto	TAEV III	32%	22%	46%	20
Sexto	TAEV IV	20%	25%	55%	20

Las TAEV tienen las siguientes finalidades:

1.- **Orientación vocacional**, la cual se adquiere a través de los aprendizajes específicos en cada semestre con la intención de ampliar sus conocimientos para su ingreso al nivel superior o su inserción en el mercado laboral.
2.- **Cultura general,** se adquiere a través de la enseñanza específica en cada asignatura de la TAEV, desde sus raíces etimológicas e historia, impacto cultural y aplicación en el entorno local, nacional e internacional.
3.- **Vinculación social,** se adquiere en cada asignatura de la TAEV, para la comprensión de las problemáticas sociales, políticas y económicas de su entorno, con el fin de participar de manera activa en proyectos que favorezcan la construcción de propuestas de solución.
4.- **Emprendimiento social,** creación de una oportunidad para generar recursos a través de un proyecto que tenga impacto en la solución de problemas sociales y ambientales.

A lo largo de la trayectoria se construyen proyectos transversales de emprendimiento social, que se desarrollan a lo largo de las asignaturas de tercero a sexto, las cuales son cursos-taller donde se aprende el uso de técnicas y herramientas específicas que permitan al estudiante la inserción productiva en la sociedad.

III. Perfil de egreso del Bachillerato General

La presente TAEV contribuye en la formación del perfil de egreso requerido para la conformación de una sociedad cada vez más democrática y con mayor justicia social, por lo que se identifican los siguientes saberes fundamentales y disciplinares que se trabajarán en esta trayectoria:

Saberes Fundamentales	Saberes Disciplinares
<u>Vivir con los demás</u> **4. Ciudadanía, vinculación con la comunidad y apertura a la diversidad** a. Trabaja de manera cooperativa y colaborativa. b. Se vincula con su comunidad y participa proactivamente en su construcción y mejora, al asumir su responsabilidad como miembro de ella y como ciudadano. **<u>Recursos sociocognitivos</u>** 1**0. Razonamiento matemático** a. Ejecuta procedimientos y algoritmos para encontrar y validar soluciones a problemas matemáticos, científicos y disciplinares. **12. Gestión de la información y cultura digital** b. Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar, diseñar y editar contenidos.	**Matemática** 3. Propone soluciones a problema a partir del uso del lenguaje y métodos matemáticos **Tecnologías** 3. Utiliza herramientas tecnológicas para investigar, producir materiales o prototipos y transmitir información. **Comunicación** 3. Interpreta mensajes de acuerdo con el proceso de analizar sus elementos e inferir información implícita para comprender su significado y contexto en profundidad. **Humanidades y sociedad** 2. Se asume como agente transformador, con una postura crítica que reconoce diversas narrativas y analiza distintas realidades sociales y culturales. 5. Ejerce su derecho al pensamiento creativo y a la expresión a través de la producción de obras artísticas

IV. Propósito general de la Trayectoria

Desarrollar videojuegos en lenguajes de programación y entornos gráficos para resolver problemas, comunicar ideas y crear experiencias digitales significativas que informen, eduquen y entretengan, mediante el uso responsable de la tecnología y la integración de creatividad, innovación y pensamiento crítico en su diseño y programación.

V. Mapa curricular de la Trayectoria

Semestre	Nombre de la Asignatura	Horas de Teoría	Horas de Práctica	Créditos	Propósito general de la asignatura
3ro	Introducción a la programación	14	43	5	Desarrollar el pensamiento lógico y computacional para resolver problemas mediante algoritmos,

					estructuras de control y funciones, a fin de hacer programas básicos empleando un lenguaje de programación de manera ordenada y modular.
4to	Principios de Programación Orientada a Objetos	14	43	5	Analizar los conceptos de clases, objetos, atributos y métodos para distinguir sus relaciones con el fin de modelar programas interactivos y videojuegos sencillos bajo el paradigma de la programación orientada a objetos.
5to	Diseño y Programación de Videojuegos en 2D	14	43	5	Integrar los conocimientos de programación orientada a objetos con los principios de diseño gráfico y narrativo para elaborar videojuegos en 2D, con el fin de crear experiencias jugables que incorporen mecánicas, dinámicas, estética y narrativas básicas mediante el uso de motores de videojuegos.
6to	Desarrollo y Publicación de Videojuegos en 3D	14	43	5	Desarrollar videojuegos en 3D que integren programación y modelado digital, mediante el uso de motores gráficos, que aseguren su funcionalidad, jugabilidad para publicarlos en plataformas digitales

VI. Metodología de trabajo de la TAEV

La TAEV se enfoca en el campo de conocimiento y habilidades de la programación, el diseño digital y la producción interactiva de videojuegos, integrando fundamentos teóricos, técnicos y creativos del desarrollo de software orientado al entretenimiento y la responsabilidad social. Los estudiantes adquieren conocimientos sobre algoritmos, estructuras de control, programación estructurada y orientada a objetos, aplicando estos principios en la construcción de videojuegos funcionales. Desarrollan habilidades para diseñar videojuegos mediante el uso de motores gráficos en 2D y 3D, integrando recursos visuales, sonoros y narrativos. Aprender a utilizar herramientas especializadas como editores de código, motores de desarrollo y software de

modelado 3D, así como técnicas de optimización, depuración y publicación en distintas plataformas digitales.
Así mismo se fortalecen competencias en el trabajo colaborativo, la gestión de proyectos con metodologías ágiles y la planeación de estrategias de comercialización y monetización. La TAEV fomenta la creatividad, el pensamiento lógico y la innovación tecnológica con sentido social, impulsando la creación de videojuegos que respondan a problemáticas reales y promuevan valores positivos, responsabilidad y sostenibilidad.

Todas las TAEV (incluso las de lengua extranjera) incluyen la obligatoriedad de cubrir en cada ciclo escolar 20 horas de actividades de vinculación social diseñadas por las academias, por ejemplo: reforestación, campañas de vacunación, saneamiento de espacios públicos, aquellas que sean pertinentes para el contexto de la escuela y sus entornos. (DICTAMEN No.01/13/2025)

Enfoque de emprendimiento social

Las TAEV integran un enfoque de emprendimiento social de manera transversal, lo que implica que cada trayectoria fomenta que las y los estudiantes se reconozcan como agentes de cambio, capaces de aprender de manera integral y resolver problemas de su entorno a través del emprendimiento social.

Este enfoque nos permite aprender haciendo, no solo adquieren conocimientos académico, sino que desarrollan habilidades prácticas para identificar problemáticas sociales, proponer soluciones creativas y generar impacto en su comunidad, para lograr esto se integrará en manera gradual dentro de cada asignatura elementos del emprendimiento social para que al finalizar la trayectoria el estudiante cuente con un proyecto de emprendimiento social como parte de su plan de vida, los elementos están integrados de la siguiente manera:

Semestre	Tema específico por semestre	Subtemas
Tercero	Identificación de problemática social en mi entorno	● Emprendimiento social ● Problemáticas sociales a resolver desde la TAEV ● Propuesta de un proyecto de emprendimiento orientado a resolver la problemática social detectada Producto: FODA de la propuesta de emprendimiento
Cuarto	Planeación y viabilidad del proyecto de emprendimiento social	● Diseño del modelo Canvas. ○ Problemática ○ Solución ○ Propuesta de valor ○ Relación con usuarios ○ Segmentación de usuarios

		○ Recursos ○ Canales ○ Estructura de costos ○ Fuentes de ingreso Producto: Canvas
Quinto	Implementación del proyecto de emprendimiento social	● **Fases de implementación:** marketing, gestión de espacio e infraestructura, material o insumo realizado, difusión, financiamiento o áreas de costo. ● **Ejecución de emprendimiento** Producto: Registro de evidencias y resultados
Sexto	Evaluación del emprendimiento	● Evaluación del proyecto de emprendimiento social ○ Viabilidad financiera -Educación financiera (vincular con contenidos de la asignatura) ○ Impacto social ○ Plan de vida - Vincular con asignatura Identidad y plan de vida Producto: Resultados de la evaluación

VII. Procesos académicos internos

Para garantizar el logro de los objetivos de esta trayectoria es necesario cumplir con los procesos académicos, los cuales se basan en el trabajo interdisciplinario realizado por las academias y departamentos. Este trabajo se orienta a la planeación, seguimiento y evaluación de:

- Formación integral del estudiante
- Programas de estudio de las asignaturas
- Propósitos específicos y niveles de logro
- Estrategias pedagógicas
- Materiales didácticos
- Instrumentos para la evaluación del aprendizaje
- Acciones para mejorar el aprovechamiento académico

- Eficiencia terminal
- Actualización docente

Las actividades académicas podrán ser ajustadas en tres momentos: al inicio, en un periodo intermedio y al final del periodo para un siguiente ciclo. Sin embargo, de acuerdo con las necesidades y proyecciones del trabajo académico se realizarán, con la misma formalidad y en cumplimiento a lo establecido por los reglamentos universitarios, las veces que así lo demande la academia o departamento académico.

VIII. Perfil académico del docente y su función

El perfil del docente ha evolucionado para adaptarse a las necesidades cambiantes de la educación en el siglo XXI. Un docente se caracteriza por ser un facilitador del aprendizaje, un guía y un mediador en el proceso educativo.

Los docentes que impartan esta trayectoria deberán contar con el siguiente perfil:

1. *Afinidad del perfil profesional del docente para la impartición de la* trayectoria*:* El docente deberá contar con estudios de licenciatura, preferentemente en áreas afines al desarrollo de software, el diseño digital o la producción multimedia —como ingeniería en desarrollo de software, ingeniería en videojuegos, diseño y desarrollo de videojuegos, ingeniería en animación y efectos visuales o ingeniería multimedia—; si la formación profesional (licenciatura) pertenece a otra área, deberá acreditar dominio del campo mediante experiencia, cursos, certificaciones, diplomados u otros estudios pertinentes. Los documentos probatorios deberán ser emitidos por instituciones reconocidas y serán evaluados por el Colegio Departamental.

2. *Idoneidad en su formación didáctico-pedagógica del docente para impartir la* trayectoria*:* de acuerdo con el modelo del Bachillerato General, que se centra en ***un modelo presencial*** con componentes de la educación a distancias que se caracteriza por ser híbrido y flexible, el docente requiere demostrar el dominio de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes pedagógicas en vinculación con una perspectiva humanista y modelos constructivistas, conectivistas y cognitivistas.

Estas son las características que definen la idoneidad del perfil docente:

- Facilitador del aprendizaje.
- Uso de tecnología educativa.
- Enfoque en aprendizajes significativos y activos.
- Aprendizaje flexible.
- Manejo de diversas metodologías pedagógicas
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje continuo y adaptabilidad.

- Aprendizaje humanista.
- Aprendizaje con perspectiva de género.
- Identidad universitaria.
- Interculturalidad.
- Literacidad.
- Pensamiento científico.
- Pensamiento crítico.
- Razonamiento lógico.
- Responsabilidad ambiental.
- Sensibilidad al arte.
- Trabajo interdisciplinario.
- Vida saludable.
- Tutorías.
- Vinculación con la comunidad.

Respecto al proyecto de emprendimiento social, el rol del docente será el siguiente:

- Guiar en la identificación de problemáticas en las que la intervención del estudiante sea viable.
- Dar seguimiento al diseño de los proyectos.
- Apoyar en la gestión de espacios, insumos, recursos, entre otras acciones que sean necesarias para el desarrollo del proyecto.
- Proveer las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes correspondientes con la disciplina de cada TAEV.
- Dotar de herramientas para la autorregulación, autogestión y autoevaluación del proceso de aplicación de cada proyecto.
- Dar acompañamiento, en la medida que sea necesario, durante el proceso de implementación de los proyectos.
- Evaluar los proyectos de emprendimiento social y su vinculación.

El Estatuto del Personal Académico de la Universidad de Guadalajara, establece la obligatoriedad para todos los miembros del personal académico presentar, programa anual o semestral de trabajo, e informar de sus avances, por lo que, para cumplir con este ordenamiento, todos los profesores que imparten esta asignatura deberán elaborar y presentar ante la academia, la planeación didáctica personal, misma que deberá contar con el visto bueno de la academia correspondiente. (Artículo 37, fracción IV. EPA, 1992).

IX. Evaluación del aprendizaje para la TAEV

a) **Evaluación diagnóstica.** Se realiza antes del inicio de un curso o unidad de estudio para recopilar información sobre los conocimientos previos, habilidades y necesidades de los estudiantes. Se utiliza para identificar brechas en el aprendizaje y determinar el punto de partida para el diseño de la instrucción. La evaluación diagnóstica ayuda a adaptar la enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes.
Instrumentos:

- Pruebas de diagnóstico
- Encuestas y cuestionarios

- Diagramas de conocimiento

b) **Evaluación formativa.** Tiene como objetivo proporcionar retroalimentación continua durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se utiliza para monitorear el progreso de los estudiantes, identificar fortalezas y áreas de mejora, y tomar decisiones sobre la instrucción y el apoyo necesarios para mejorar el aprendizaje. La evaluación formativa se enfoca en el crecimiento y el desarrollo del estudiante a lo largo del tiempo.
Productos o evidencias:

- Diarios de aprendizaje
- Retroalimentación entre pares
- Preguntas de sondeo o cuestionarios rápidos
- Evaluación por proyectos o tareas
- Entrevistas individuales

c) **Evaluación sumativa**. Se realiza al final de un período de enseñanza o unidad de estudio y tiene como objetivo resumir y medir el nivel de logro de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Se utiliza para tomar decisiones sobre la calificación, la promoción o la certificación de los estudiantes. La evaluación sumativa se enfoca en el resultado final del aprendizaje y proporciona una evaluación integral del desempeño del estudiante.
Instrumentos:

- Productos integradores
- Heteroevaluación
- Autoevaluación
- Coevaluación

d) **Para la integración y registro de la evaluación continua** es importante considerar lo siguiente: El ciclo formativo en la Universidad de Guadalajara considera 19 semanas totales, es por ello, que en la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje se contemple en la semana 18 la integración de las evidencias y se emitan las calificaciones finales ordinarias, así como las fechas y horarios para aplicar la evaluación extraordinaria y en la semana 19 la emisión de la calificación de las evidencias de la evaluación en periodo extraordinario.

Nota: Los porcentajes (ponderación) los determinará la academia, recordando que la ponderación incluye las 20 horas de actividades de vinculación social diseñadas por las academias.

X. Acreditación

De acuerdo al "REGLAMENTO GENERAL DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN DE ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA":

Artículo 5. El resultado final de las evaluaciones será expresado conforme a la escala de calificaciones centesimal de 0 a 100, en números enteros, considerando como mínima aprobatoria la calificación de 60.

Artículo 20. Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en

el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y
II. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso.

Artículo 25. La evaluación en periodo extraordinario se calificará atendiendo a los siguientes criterios:

I. La calificación obtenida en periodo extraordinario, tendrá una ponderación del 80% para la calificación final;

II. La calificación obtenida por el alumno durante el periodo ordinario, tendrá una ponderación del 40% para la calificación en periodo extraordinario, y

III. La calificación final para la evaluación en periodo extraordinario será la que resulte de la suma de los puntos obtenidos en las fracciones anteriores.

Artículo 27. Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.
II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.
III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.

XI. Infraestructura y materiales para la trayectoria

Para la correcta impartición de la TAEV Programación y Desarrollo de Videojuegos, se requiere una infraestructura y materiales que favorezcan tanto el aprendizaje teórico como la práctica aplicada en entornos digitales. Es indispensable contar con un aula-laboratorio de cómputo equipada con computadoras de escritorio o portátiles con capacidad gráfica suficiente para ejecutar software de programación, diseño en 2D y modelado 3D (como Unity, Godot, Blender, Aseprite o similares). con conexión a internet, sistema operativo actualizado y periféricos funcionales (teclado, mouse, audífonos) y proyector o pantalla digital para la exposición de contenidos.

Además se requiere software de edición y diseño (Blender, Aseprite, GDevelop, etc.) con licencias educativas o de libre acceso, así como material didáctico: libros, pizarrón o pintarrón, marcadores, borrador. Finalmente, se recomienda disponer de acceso a plataformas en línea para la publicación de proyectos y recursos de aprendizaje (Moodle, GitHub, itch.io), asegurando un entorno integral que promueva la creatividad, la colaboración y la producción digital.

XII. Bibliografía para la TAEV

a) Básica

Título de la bibliografía	**QR**
Trejos O. (2017). Lógica de programación. Ediciones de la U. Colombia. ISBN: 978-958-762-721-3	
Farrell J. (2013). Introducción a la Programación Lógica y Diseño 7ed. Cengace Learning. México. ISBN: 978-607-481-905-2	
Joyanes L. (2008). Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos. Mc Graw Hill. México. ISBN: 978-607-5-1468-4	
Velarde O, Murillo M, Gómez L, y Castillo F. (2006). *Introducción a la programación orientada a objetos*. Person Educación. México. ISBN: 970-26-0887-2	
Joyanes L. (1996). *Programación Orientada a Objetos*. Mc Graw Hill. España. ISBN: 84-481-0590-7	
Oviedo R. (2015). Lógica de Programación Orientada a Objetos. Colombia. ISBN: 978-9587711363	
San Juan, J. (2020). *Fundamentos de programación para videojuego*s. Editorial Síntesis. España. ISBN 978-84-1357-043-3.	
García N., y Moreno Y. (2019). *Desarrollo de Videojuegos, Desde el Diseño a la Comercialización*. RA-MA. España. ISBN 978-84-9964-801-9.	
Perotti M,. (2020). Videojuegos Técnicas y ejercicios prácticos. Ra-Ma. España. ISBN 978-84-9964-919-1	
Boserman A. (2021). Diseño Narrativo y Guión para Videojuegos. Ra-Ma. Madrid. ISBN: 978-84-1855-126-0	
Perotti M,. (2020). Videojuegos Técnicas y ejercicios prácticos. Ra-Ma. España. ISBN 978-84-9964-919-1	

b) Complementaria

Título de la bibliografía complementaria	**QR**
Joyanes L. (2014). *Programación en C, C++, Java y UML*. McGraw Hill. México. ISBN: 9786071512123	
Trejos O. y Muñoz L. (2017). *Introducción a la programación con Python*. Ra-Ma. México. ISBN: 9788418551468	
Marcelo R. (2017). *Fundamentos de programación en Visual Basic*. Macro. México. ISBN: 9786034034020	

Blasco F. (2019). *Programación Orientada a Objetos en JAVA*. Ra-Ma. México. ISBN: 978-84-9964-805-7	
Ceballos F. (2015). *Programación Orientada a Objetos con C++*. Editorial Ra-Ma. México. ISBN: 978-8499647548	
López B. (2016). Curso de Programación Orientada a Objetos en C# .NET	
Masson L. (2023). 30 Ejercicios de programación orientada a objetos en Python para practicar. México. ISBN: 979-8859244	
Moreno R. (2010). Desarrollo de juegos en 2D usando Java y Microsoft XNA. Universidad Libre.	
Cuevas A. (2019). *Desarrollo de Videojuegos 2D con Python.* Ra-ma. México. ISBN: 978-84-9964-798-2	
González D. (2016) Diseño de Videojuegos. Ra-Ma. Madrid. ISBN: 978-84-996-4483-7	
Corbal J. (2019). Estética en Videojuegos. Ra-Ma. México. ISBN: 9788499647289.	
López C. (2022) *Unity aprende a desarrollar videojuegos*. Ra-Ma. México. ISBN: 978-60-753-8922-6	
Ruelas L. (2019) *Unity y C#. Desarrollo de Videojuegos*. Ra-Ma. México. ISBN: 978-84-996-4764-7	
Lidon M. (2018) Blender Curso Práctico. Ra-Ma Editorial. México. ISBN: 978-95-876-2791-6	
Artcombo (2023) Aprenda a diseñar personajes en Blender. Marcombo. México. ISBN:978-84-267-3580-5	
Vallejo D. y Sánchez S. (2019) Programación de Videojuegos con Unreal Engine 4: Volumen 1. Indra. Madrid. 978-1079650372	

c) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
Pino J, Martinez P, Vergara J. Contreras G. (2020). Introducción a la Programación. Problemario de algoritmos paso a paso. Editorial Hess. ISBN: 978-607-9011-99-4.	
González R. (2017). Python para todos. http://mundogeek.net/tutorial-python/	
Moncho V. (2019). Introducción a la programación orientada a objetos. Universitat Oberta de Catalunya. PID_00220485	

Bermón L. (2021). Ejercicios de programación orientada a objetos con Java y UML. Universidad Nacional de Colombia. Colombia. ISBN: 978-958-794-575-1. https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/80546	
Perez A., Bonilla J., Muñoz L., Pérez M. (2023) Introducción al desarrollo de videojuegos con GODOT. Astra Ediciones. México. ISBN: 978-84-19548-85-6	
Duch J. y Tejedor H. (2010) Lógica del videojuego. Universidad Oberta de Catalunya. CC-BY-NC-ND. PID-0018852	
Tecnología de la información y comunicaciones (2023) Manual de entrenamiento paso a paso Desarrollo de Aplicaciones de Juegos GDevelop ISBN. 1230006931988	
Arriola N. (). Unity- Diseño y programación de videojuegos. User. ISBN: 978-987-1857-81-4	
Tecnología de la información y comunicaciones (2023) Manual de entrenamiento paso a paso Desarrollo de Aplicaciones de Juegos GDevelop ISBN. 1230006931988	

XIII. Referencias

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA. (2025). *Programas de las Trayectorias de Aprendizaje Especializante y Vinculación (TAEV) del Bachillerato General* (Dictamen 01/13/2025).

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA. (2024). Plan de estudios del Bachillerato General (BG), (Dictamen IV/08/2024/197 4/1).

SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR. (2024). Bachillerato General del SEMS de la U. de G. Documento base.

* El perfil de egreso se podrá consultar en el Documento Base del BG, y en el numeral 29 de antecedentes del dictamen de Núm. I/2024/253 del CGU, mediante el cual fue aprobado el BG

Revisado por:	Fecha
Dirección de Educación Propedéutica	Noviembre 2025