

REGISTRO DE TALLER

Este formato tiene como fin recabar la información necesaria para programar un taller, dirigido a estudiantes de licenciatura en Ingeniería en Software / ISI y profesionales interesados. Fechas tentativas:

A. Datos generales

Título del taller	Prototipado de Videojuegos: de la Idea al Prototipo Jugable
Nombre del facilitador y adscripción	Dr. José Carlos Mercado Chan
Semblanza breve (2–3 líneas, para difusión)	Profesor de Asignatura en la Universidad de Sonora. Sus áreas de investigación y trabajo se centran en la Interacción Humano-Computadora, los sistemas interactivos e inteligentes, y el diseño y evaluación de videojuegos.
Correo de contacto	josecarlos.mercado@unison.mx
Teléfono de contacto	

B. Programación

Fechas:	29 y 30 de octubre de 2026
Horario preferido (matutino / vespertino)	10:00 - 13:00 (o de 11:00 - 14:00)
Duración total propuesta	6 hrs

Propuesta de duración (sugerida por la organización):

- Recomendada: 2 días × 3–4 horas = 6–8 horas totales
- Alternativa compacta: 1 día intensivo de 6–8 horas.

C. Capacidad

Cupo mínimo de participantes	10 participantes
Cupo máximo de participantes	30 participantes (2 extras, incorporándose en otros equipos)
Trabajo individual o en equipos	En equipos de 4 a 5 personas
¿Requiere inscripción previa?	Sí

D. Contenido académico

Objetivo general	Introducir a los participantes en el proceso de diseño y prototipado rápido de videojuegos mediante un enfoque centrado en el usuario, desarrollando un prototipo jugable de una idea de videojuego que permita explorar, evaluar e iterar su diseño antes de realizar un desarrollo completo.
Temas a cubrir	1. Diseño de videojuegos centrado en el usuario 2. Diseño de ideas y mecánicas de juego 3. Prototipado rápido de videojuegos 4. Evaluación del prototipo con usuarios 5. Presentación del prototipo
Público objetivo (licenciatura ISI, profesionales, o ambos; nivel previo requerido)	Estudiantes de licenciatura en Ingeniería en Sistemas de Información y áreas afines, así como profesionales interesados en el diseño y desarrollo de videojuegos. No se requieren conocimientos previos en programación o desarrollo de videojuegos.
Conocimientos previos esperados de los asistentes	No se requieren conocimientos previos. Se recomienda interés en el diseño y desarrollo de videojuegos y disposición para trabajar en equipo.
Metodología (% teoría vs. % práctica)	30 % teoría / 70 % práctica. El taller combinará exposiciones breves con actividades prácticas de diseño, prototipado, evaluación e iteración. Los participantes trabajarán en equipos para desarrollar un prototipo jugable, probarlo con otros participantes y documentar los resultados y oportunidades de mejora identificadas durante la evaluación.
Producto esperado al cierre del taller	Prototipo jugable de un videojuego que permita demostrar una idea o mecánica central, acompañado de una breve descripción del concepto, usuario objetivo y propósito del videojuego, así como de los principales hallazgos obtenidos durante la evaluación con usuarios.
Criterios de evaluación para entregar constancia (asistencia, producto esperado, presentación, etc)	• Asistencia a las dos sesiones del taller. • Participación activa en las actividades prácticas. • Elaboración y presentación del prototipo. • Participación en la prueba y retroalimentación de otro prototipo.

E. Requerimientos técnicos y logísticos

Software / motor a usar (Unity, Unreal, Godot, GameMaker, etc.)	Se propondrá el uso de GDevelop como herramienta principal para la elaboración del prototipo jugable. Los participantes podrán utilizar herramientas complementarias de prototipado de baja fidelidad (papel, diagramas, storyboard) y, de manera opcional, otras herramientas de desarrollo de videojuegos con las que tengan experiencia.
¿Requiere licencias especiales?	No se requieren licencias especiales. Se propondrá el uso de herramientas disponibles en versiones gratuitas.
Equipo: ¿laptop propia de los asistentes o laboratorio de cómputo?	Laptop propia de los asistentes. Al ser un taller con trabajo en equipo, no es necesario que todos los integrantes cuenten con una laptop. Se recomienda contar con dos laptops por equipo de trabajo; como mínimo, se requiere una laptop por equipo para el desarrollo del prototipo.
Especificaciones mínimas de equipo	Laptop con sistema operativo Windows, macOS o Linux, navegador web actualizado y conexión a Internet. Se recomienda contar con al menos 4 GB de RAM.

Requerimientos de salón (proyector, internet, contactos eléctricos)	• Proyector. • Conexión a Internet. • Contactos eléctricos suficientes para los equipos de los participantes. • Espacio que permita organizar a los participantes en equipos de trabajo (preferentemente con mesas o escritorios que faciliten el trabajo colaborativo).
Materiales adicionales (impresora, tabletas gráficas, etc.)	• Hojas de papel. • Rotafolios • Plumones/lápices. • Notas adhesivas. Estos materiales serán utilizados para las primeras etapas de conceptualización y prototipado de las ideas.

F. Aspectos administrativos

¿Se otorgará constancia? Datos exactos requeridos para el documento	Si. Se requiere contar con el nombre completo del participante (por definir algún otro dato de acuerdo con los criterios establecidos por la organización).
Material gráfico para difusión (foto del que impartirá, logo de la universidad, foto alusiva tema del taller y/o cartel diseñado para publicidad)	  "El saber de mis hijos hará mi grandeza" Propuesta de foto/cartel con el tema del taller: 