



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN
DIPLOMADO DISEÑO Y PROGRAMACIÓN
DE VIDEOJUEGOS



Términos y condiciones

Contenido

Introducción	1
Mecanismo de titulación	2
Mecanismo de evaluación	2
Selección de alumnos	3
Pagos y Facturación	3
Reposición de clases	4
Promociones y becas	4
Obligaciones de los estudiantes	5
Interrupción del sistema y plataformas de uso	6
Sección previa sobre el arbitraje	6

Introducción

Tanto el alumno como el comité del diplomado diseño y programación de videojuegos se obligan a cumplir las condiciones de uso en las cláusulas estipuladas a continuación, estas guardan relación con la impartición y el contenido de los programas de capacitación ofertados por la facultad de ingeniería por medio de la coordinación de ingeniería eléctrica y electrónica mediante el departamento de computación.

Al hacer uso de cualquiera de los servicios de capacitación del diplomado diseño y programación de videojuegos, esto es al momento que el usuario opta por realizar el pago para adquirir dicho servicio, el usuario conviene en obligarse conforme a los términos aquí estipulados; si no está de acuerdo con todos ellos, debe de abstenerse de realizar el pago de los servicios para hacerse partícipe de la impartición del diplomado y contenidos del programa de capacitación que lo comprenden.

Mecanismo de titulación

El Diplomado diseño y programación de videojuegos es un diplomado de alta especialidad con reconocimiento y validez como mecanismo de titulación y licenciamiento de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El Diploma se entrega con la acreditación satisfactoria del curso, éste es libre para cualquier interesado perteneciente o no a la UNAM.

La acreditación satisfactoria del diplomado dependerá:

- La calificación mínima para aprobar el diplomado será de por lo menos ocho en cada módulo cursado, obteniendo así una calificación final mayor o igual a ocho.
- El alumno no deberá haber reprobado ningún módulo y deberá disponer del 80% de asistencias a las clases.

Si el alumno es perteneciente a la UNAM y está interesado en utilizar el presente diplomado como medio de titulación. Este deberá informar al comité del diplomado y a su coordinación de titulación durante el proceso de inscripción, para realizar la respectiva gestión y confirmar que este mecanismo es válido para tales fines.

Si el alumno es ajeno a la UNAM, es responsabilidad de este consultar con su centro educativo si el curso es válido para fines de validez y reconocimiento.

El comité organizador podrá ponerse en contacto con su centro educativo mediante una solicitud por escrito dirigida al Ing. Luis Sergio Valencia Castro luissergiov@fi-b.unam.mx.

Mecanismo de evaluación

La evaluación general del diplomado consiste en cursar los cuatro módulos que lo conforman de acuerdo con las dinámicas, tareas y entregables que defina cada profesor del módulo correspondiente. Paralelamente durante todo el diplomado, el alumno trabajará sobre un proyecto el cuál consistirá en el desarrollo de un prototipo jugable del videojuego y la exposición de las características de este de acuerdo con lo visto durante todo el curso.

Es importante recalcar que los alumnos inscritos ya deberán tener una idea de videojuego a desarrollar, puesto que desde la segunda sesión ya estarán estableciendo los elementos que formarán la base de su propio videojuego para todo el transcurso del diplomado.

La calificación de cada módulo dependerá íntegramente del criterio de cada profesor durante cada edición del diplomado. (Consultar criterios de evaluación)

El proyecto a desarrollar deberá ser un prototipo de videojuego de características 2.5 D o 3 D (Consultar criterios de evaluación / características de proyecto final)

El alumno se compromete a seguir la evaluación y recomendación que indique el profesor de cada módulo a efectos de acreditar el curso, tanto en calificaciones, y comentarios que favorezcan el cumplimiento de los objetivos del curso.

Selección de alumnos

El mecanismo de selección dependerá de una evaluación exhaustiva sobre cada perfil del interesado y los documentos enviados en su solicitud de inscripción. De esta forma el comité organizador determinará la o las listas definitivas de los grupos que componen el estudiantado.

- La omisión de documentos en el formato que se establece puede ser determinante para la evaluación de selección.

Se notificará vía correo electrónico al estudiante de su aceptación para integrarse como alumno a la edición correspondiente del diplomado.

Pagos y Facturación

El estudiante se obliga a completar el pago total de su inscripción en el tiempo que establecido en su solicitud de inscripción.

El alumno debe indicar al enviar su solicitud de inscripción, su interés de facturar su programa de capacitación para recibir las indicaciones y procedimiento a seguir para efectuar su pago.

El proceso de facturación debe realizarse durante el cumplimiento de los pagos pactados en la solicitud de inscripción. No se podrán emitir facturas fuera de este tiempo.

El proceso de facturación, así como el de gestión de pagos, no dependen del comité organizador del diplomado. Por lo que sus tiempos de atención y respuesta son ajenos a éste.

El diplomado no hace devoluciones de dinero ni reembolsos de ningún tipo.

Reposición de clases

La reposición de clases consiste en tomar los módulos o diplomado completo en fechas posteriores al de la edición de inscripción, siempre y cuando sea una situación de fuerza mayor, o una situación específica con el alumno.

El diplomado diseño y programación de videojuegos no está obligado a reponer clases ante ninguna situación, si estas ya fueron impartidas de acuerdo al calendario de clases emitido para cada edición.

El alumno podrá solicitar la reposición de clases enviando una solicitud por escrito dirigida al Ing. Luis Sergio Valencia Castro luissergiouv@fi-b.unam.mx explicando sus motivos.

La reposición total o parcial del diplomado dependerá de la deliberación de un análisis de la situación de cada alumno por el comité organizador.

Promociones y becas

El calendario de pagos es determinado por el comité organizador para cada edición y este deberá cumplirse en tiempo y forma de acuerdo con la modalidad de pago seleccionada durante el proceso de inscripción para la aplicación de descuentos.

El diplomado otorgará descuentos en el pago de inscripción a cada aspirante que demuestre pertenecer a la comunidad UNAM. Dicho descuento será determinado por el comité organizador en cada edición.

Comunidad UNAM se define a toda aquella persona que pertenezca o haya pertenecido a la UNAM en cualquiera de sus planteles e instituciones. Alumnos, ex alumnos, profesores, académicos, investigadores, trabajadores, etc.

Todo aspirante que cumpla con el monto total de su inscripción en un único pago, será acreedor a un descuento por pronto pago el cuál determinará el comité organizador en cada edición.

El diplomado tiene la capacidad de becar a alumnos que así determine su comité organizador.

El diplomado hace válidas las becas que otorga la UNAM en cualquiera de sus convenios con la UNAM, Facultad de ingeniería, coordinación de ingeniería eléctrica y electrónica y el departamento de computación.

Obligaciones de los estudiantes

Como estudiante, representa, garantiza y asegura que:

Ha leído y entendido la información de precios, tarifas, términos y condiciones y reglamentos antes de usar los servicios o inscribirse al diplomado, a la que conviene en someterse, sabiendo que no existen reembolsos en dinero una vez que éste ingrese al curso.

Cuenta con antecedentes en lenguajes de programación o diseño y es consciente de las habilidades mínimas requeridas para tomar el diplomado.

Se obliga a abstenerse de subir, publicar o transmitir publicidad no solicitada o no autorizada, materiales promocionales, correo basura, spam, cartas en cadena, estafas piramidales o cualquier otra forma de captación (comercial o de otro tipo) por medio del servicio de capacitación que se ofrece.

Se obliga a abstenerse de publicar o suministrar información o contenido inapropiado, ofensivo, racista, sexista, pornográfico, falso, engañoso, incorrecto, ilegítimo, difamatorio, calumnioso o que incite al odio.

Se obliga a abstenerse de copiar contenido del diplomado, servicios, cursos o contenido remitido, modificarlos, reproducirlos, distribuirlos, exhibirlos o ejecutarlos públicamente, comunicarlos al público, crear obras derivadas de ellos, usarlos o explotarlos de cualquier otra forma, excepto en la medida en que lo permitan estos Términos o el instructor pertinente, según corresponda.

Se obliga a abstenerse de suplantar la identidad de alguien o de acceder sin permiso a la cuenta de otro miembro del diplomado.

Se obliga a abstenerse de introducir virus, gusanos, programas espía, código, spyware, malware, archivo o programa informático que pueda o pretenda dañar o controlar el funcionamiento de cualquier hardware, software o equipo de telecomunicaciones o cualquier otro aspecto de los servicios o su funcionamiento, así como de usar métodos de extracción o búsqueda, robots o cualquier otro medio automatizado para acceder a los servicios.

Interrupción del sistema y plataformas de uso

Diplomado diseño y programación de videojuegos usa diferentes plataformas para la impartición de su capacitación, algunas de ellas dependen de proveedores externos, por lo que, con distintos fines ajenos a los instructores y comité del diplomado, entre ellos, el de actualización, mantenimiento, o suspensión de los sistemas de comunicación y gestión, se pueden producir interrupciones imprevistas en los servidores.

El estudiante conviene en eximir al diplomado diseño y programación de videojuegos de toda responsabilidad por lo siguiente:

- La ausencia de disponibilidad de la página web y la plataforma educativa en uso.
- Cualquier pérdida de materiales, datos, información y productos evaluables que resulte de dichas interrupciones del sistema.
- La demora, los errores o el incumplimiento en la entrega de datos, información o materiales que resulten de dichas interrupciones del sistema.
- Cualquier interrupción provocada por terceros, incluidas, a título meramente enunciativo, las empresas o los servidores que alojan los servicios web, software de desarrollo, depositarios entre otros.

Sin embargo, al suceder imprevistos con este alcance, se buscarán alternativas para restablecer el servicio inmediatamente y concluir las actividades interrumpidas, teniendo la oportunidad de recibir prórrogas en acceso a las plataformas, entregas de trabajos y tareas, entre otras consideraciones.

Sección previa sobre el arbitraje

Al aceptar estos términos y condiciones, el usuario conviene en resolver cualquier controversia con el diplomado diseño y programación de videojuegos directamente con los directivos en nombramiento del comité organizador y las autoridades correspondientes de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Dependiendo del tipo de controversia se determina la jurisprudencia de cualquier proceso respectivo al diplomado, con las autoridades judiciales de México, CDMX pertinentes para el esclarecimiento de situaciones judiciales, administrativas o de cualquier otra índole.

El diplomado diseño y programación de videojuegos podrá aplicar procesos de cobranza judicial o extrajudicial si existe el incumplimiento de pagos.

Actualizaciones de los presentantes términos y condiciones

La última versión: 04 de enero de 2023. Comité diplomado diseño y programación de videojuegos del que es presidente el Ing. Luis Sergio Valencia Castro. Oficina: Av. Universidad 3000, Ciudad Universitaria. C.P. 04510 edificio P, cubículo P-007.