

Xalapa, Veracruz a 30 de junio de 2015.

Asunto: **Liberación de Residencia Profesional.**

Dra. María del Carmen Mezura Godoy
Coordinadora de la Maestría en Sistemas
Interactivos Centrados en el Usuario
Presente.

Sea este el amable conducto para enviarle un afectuoso saludo, de la misma forma me permito informar que el C. **JUAN CARLOS NÚÑEZ LOYO** con matrícula número **S13015668** inscrito al **cuarto semestre** en el programa educativo de posgrado **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario**, ha finalizado sus residencias en las instalaciones de la empresa **TOC Technology Outsourcing Center, S.A. de C.V.**, colaborando a mi cargo en el proyecto que lleva por nombre **TRASFONDO TEÓRICO DE VIDEOJUEGO SERIO**, cubriendo un total de 300 hrs. en el periodo comprendido entre el **13 de Abril** y el **28 de mayo del 2015** colaborando a mi cargo y cumpliendo en las siguientes actividades de desarrollo e investigación:

- Análisis de la funcionalidad de cada uno de los productos
- Estudio de permacultura
- Estudio de sustentabilidad
- Estudio de biomiméisis
- Estudio de C2C
- Aprendizaje del ambiente de modelado 3D Autodesk Maya
- Análisis matemático de cada uno de los productos de línea verde
- Desarrollo del Mapa curricular del juego

Sin otro particular, y reiterando nuestro compromiso y apoyo, me despido agradeciendo de antemano su atención y consideración. Reciba un cordial saludo.

Atentamente



MTRO. JORGE MIGUEL ESCANGA VILLALBA
DIRECTOR GENERAL
TOC TECHNOLOGY OUTSOURCING CENTER S.A. DE C.V.

Xalapa, Veracruz a 01 de abril de 2015.

Asunto: **Solicitud de Residencia Profesional.**

Dra. María del Carmen Mezura Godoy
Coordinadora de la Maestría en Sistemas
Interactivos Centrados en el Usuario
Presente.

Sea este el amable conducto para enviarle un afectuoso saludo, de la misma forma me permito solicitar su valiosa intervención para que el C. **JUAN CARLOS NÚÑEZ LOYO** con matrícula número **S13015668** inscrito al cuarto semestre en el programa educativo de posgrado **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario**, pueda realizar sus residencias en las instalaciones de la empresa **TOC Technology Outsourcing Center, S.A. de C.V.** ubicada en la calle México No. 34, Col. Pumar, C.P. 91040, Xalapa, Veracruz, colaborando a mi cargo en el proyecto que lleva por nombre **TRASFONDO TEÓRICO DE VIDEOJUEGO SERIO**, mismo que se describe con detalle en el documento anexo a esta solicitud, durante el periodo comprendido del **13 de Abril al 28 de mayo del 2015.**

Sin otro particular, y reiterando nuestro compromiso y apoyo, me despido agradeciendo de antemano su atención y consideración.

Atentamente


MTRO. JORGE MIGUEL USCANGA VILLALBA
DIRECTOR GENERAL
TOC TECHNOLOGY OUTSOURCING CENTER S.A. DE C.V.

Xalapa, Veracruz a 22 de abril de 2015

Mtro. Jorge Miguel Uscanga Villalba
Director General de TOC Technology
Outsourcing Center S.A de C.V.

Presente.


Por este medio se le informa que el **C. Juan Carlos Núñez Loyo** con matrícula **S13015668** inscrito al **cuarto semestre** en el programa educativo de posgrado **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario** ha sido asignado para realizar su estancia académica/industrial en su institución, en el proyecto que lleva por nombre **TRASFONDO TEÓRICO DE VIDEOJUEGO SERIO** durante el periodo comprendido del **13 de Abril al 28 de mayo del 2015**.

Así mismo le informo que durante la estancia académica/ industrial, el estudiante deberá reportar mensualmente el avance de sus actividades atendiendo un total de 300 hrs. y hacer entrega de un reporte final de actividades, que incluya los productos comprometidos en el proyecto.

Al termino de la estancia, usted como responsable del proyecto, deberá expedir la carta de liberación.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente



Dra. María del Carmen Mezura Godoy
Coordinadora de la Maestría en Sistemas
Interactivos Centrados en el Usuario

Recibido




Proyecto de Residencia Académica o Industrial

Datos generales del interesado

Matricula:	S13015668
Nombre completo:	JUAN CARLOS NÚÑEZ LOYO
Maestría:	SISTEMAS INTERACTIVOS CENTRADOS EN EL USUARIO

Datos Generales del responsable del proyecto

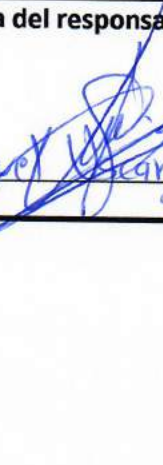

Nombre completo:	Mtro. Jorge Miguel Uscanga Villalba
Email:	juscanga@gmail.com
Institución	TOC TECHNOLOGY OUTSOURCING CENTER SA DE CV
Departamento:	DIRECTOR GENERAL
Teléfono:	+52 (228) 8419919
Dirección:	Calle México #34, Colonia Pumar C.P. 91040 Xalapa, Veracruz
Ciudad:	Xalapa
Pais:	México

Datos generales del proyecto

Nombre del Proyecto:	TRASFONDO TEÓRICO DE VIDEOJUEGO SERIO
Tipo de Proyecto:	Académica Industrial XX
Descripción del proyecto:	ESTUDIO DE LAS DIVERSAS CARACTERÍSTICAS TEÓRICAS QUE SERÁN INCLUIDAS EN EL VIDEOJUEGO, A TRAVÉS DE NUESTROS ESPECIALISTAS
Áreas de Conocimiento requerida:	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS, PROGRAMACIÓN
Actividades a realizar:	<ul style="list-style-type: none"> - ANÁLISIS FUNCIONAL DE CADA UNO DE LOS PRODUCTOS DE LÍNEA VERDE A INTRODUCIR EN EL VIDEOJUEGO SERIO - ANÁLISIS MATEMÁTICO DE LOS PRODUCTOS DE LÍNEA VERDE EN DESARROLLO - ESTUDIO DE LAS DIVERSAS TEMÁTICAS A MANEJAR EN EL VIDEOJUEGO SERIO
Productos a entregar:	<ul style="list-style-type: none"> - REPORTE DE ANÁLISIS DE LOS PRODUCTOS DE LÍNEA VERDE - MAPA CURRICULAR GENERAL



Duración del proyecto:	Del 13/04/15 al 28/05/15
Horario de trabajo:	9:00 a 18:00 hrs
Número de personas requeridas para la realización del proyecto:	1
Fecha de llenado:	01-ABRIL-2015
Fecha de inicio del proyecto:	13-ABRIL-2015

Nombre y firma del responsable del proyecto	Nombre y firma del alumno
 Jorge Miguel Jorge Miguel Villalba	 Juan Carlos Juan Carlos Niza Logo

Reporte Mensual

Reporte del 13 de Abril al 13 de Mayo del 2015

Nombre: Juan Carlos Núñez Loyo		Matricula: S13015668
Proyecto: TRASFONDO TEÓRICO DE VIDEOJUEGO SERIO		
Responsable del proyecto: Mtro. Jorgue Miguel Uscanga Villalba		
Actividades Realizadas Durante el Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Análisis de la funcionalidad de cada uno de los productos	70 %	Me fueron otorgados los manuales de usuario de muchos de los productos que están planeados para introducirse en el videojuego, y estoy estudiando cada uno
2. Estudio de permacultura	100%	Se me dio material y apoyo para la comprensión de este tema
3. Estudio de sustentabilidad	100 %	Se me dio material y apoyo para la comprensión de este tema
4. Aprendizaje del ambiente de modelado 3D Autodesk Maya	65 %	Tengo un asesor especializado que me está
5. Análisis matemático de cada uno de los productos de línea verde	20 %	Estoy iniciando a analizar las variables que manejan cada uno
Compromisos para el Siguiete Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Análisis de la funcionalidad de cada uno de los productos	100%	Análisis terminado
2. Estudio de biomimésis	100%	Capacitación finalizada
3. Estudio de C2C	100%	Capacitación finalizada
4. Aprendizaje del ambiente de modelado 3D Autodesk Maya	100%	Capacitación finalizada
5. Análisis matemático de cada uno de los productos de línea verde	100 %	Análisis terminado
6. Desarrollo del Mapa curricular del juego	100%	Diseño de los objetivos de aprendizaje en el juego

Firma del Responsable del Proyecto

Firma del Alumno



Reporte Mensual

Reporte del 13 de Abril al 13 de Mayo del 2015

Nombre: Juan Caros Núñez Loyo		Matrícula: S13015668
Proyecto: TRASFONDO TEÓRICO DE VIDEOJUEGO SERIO		
Responsable del proyecto: Mtro. Jorge Miguel Uscanga Villalba		
Actividades Realizadas Durante el Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Análisis de la funcionalidad de cada uno de los productos	100 %	Análisis terminado
2. Estudio de biomimé시스	100 %	Capacitación finalizada
3. Estudio de C2C	100 %	Capacitación finalizada
4. Aprendizaje del ambiente de modelado 3D Autodesk Maya	100 %	Capacitación finalizada
5. Análisis matemático de cada uno de los productos de línea verde	100 %	Análisis terminado
6. Desarrollo del Mapa curricular del juego	100 %	Diseño de los objetivos de aprendizaje en el juego completo

Firma del Responsable del Proyecto


Firma del Alumno



Reporte Mensual

Reporte del 13 al 28 de Mayo del 2015

Nombre: Juan Carlos Núñez Loyo		Matricula: S13015668
Proyecto: TRASFONDO TEÓRICO DE VIDEOJUEGO SERIO		
Responsable del proyecto: Mtro. Jorge Miguel Uscanga Villalba		
Actividades Realizadas Durante el Mes		
Actividad	% Avance	Observaciones
1. Análisis de la funcionalidad de cada uno de los productos	100 %	Análisis terminado
2. Estudio de biomimé시스	100 %	Capacitación finalizada
3. Estudio de C2C	100 %	Capacitación finalizada
4. Aprendizaje del ambiente de modelado 3D Autodesk Maya	100 %	Capacitación finalizada
5. Análisis matemático de cada uno de los productos de línea verde	100 %	Análisis terminado
6. Desarrollo del Mapa curricular del juego	100 %	Diseño de los objetivos de aprendizaje en el juego completo


 Firma del Responsable del Proyecto


 Firma del Alumno



Reporte Final de Estancia Profesional

13 de Abril al 28 de Mayo del 2015


El que suscribe **C. Juan Carlos Núñez Loyo**, alumno del programa educativo Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario, con matrícula **S13015668**, afirmo que he completado las 300 hrs. De estancia profesional en la empresa **TOC Technology Outsourcing Center** realizando las siguientes actividades:

Actividades Realizadas Durante la estancia	
Actividad	Descripción
1. Análisis de la funcionalidad de cada uno de los productos	Me fueron otorgados los manuales de usuario de muchos de los productos que están planeados para introducirse en el videojuego, entre ellos el calentador solar, un biodigestor, generadores eólicos, recolector fluvial, etc.. Se hizo un análisis del comportamiento y características de cada uno con el fin de comprender su funcionamiento para poder idear como se introducirían al videojuego.
2. Estudio de permacultura	Se me dio material y el apoyo de un especialista en el tema, con el fin de comprender las bases y objetivos de esta filosofía para poder plasmarlas en el videojuego.
3. Estudio de sustentabilidad	Se me proporcionó material y el apoyo de un especialista en el tema, con el fin de comprender las bases y objetivos de esta filosofía para poder plasmarlas en el videojuego.
4. Estudio de biomímesis	Se me otorgó material y el apoyo de un especialista en el tema, con el fin de entender las bases, objetivos y ejemplos de esta ciencia para poder plasmarlas en el videojuego.
5. Estudio de C2C	Se me dio material y el apoyo de un especialista en el tema para asesorarme y acercarme a este tipo de diseño basado en la biomímesis.
6. Aprendizaje del ambiente de modelado 3D Autodesk Maya	Estuve asesorado por un especialista que me instruyó en el uso de esta herramienta con el fin de mejorar los modelos a incluir en el juego.
7. Análisis matemático de cada uno de los productos de línea verde	En conjunto con los líderes de cada proyecto, analicé cada uno para estudiar la posibilidad de que el comportamiento de los mismo en el videojuego fuera lo más apegado a la realidad.
8. Desarrollo del Mapa curricular del juego	Se hizo un diseño del mapa curricular referente a los objetivos de aprendizaje que se espera se vean reflejados en el prototipo final.

La empresa de residencia ha apoyado en todo el tiempo que duro la estancia con el personal, el material y el apoyo necesarios para la realización de las actividades planeadas, las cuales serán de gran utilidad e impacto en el desarrollo de del proyecto final al que estaban enfocadas. Concluyo con la expectativa de que el proyecto evolucione y la Universidad Veracruzana junto con TOC Technology Outsourcing Center puedan volver a trabajar juntos.



Firma del Responsable del Proyecto



Juan Carlos Núñez Loyo
Firma del Alumno

