



Departamento
de Arte, Diseño y
Arquitectura /

SYLLABUS PROYECTO INTERACTIVO III

DATOS DEL CURSO

Periodo: Otoño 2017

Asignatura: Proyecto Interactivo III **Clave:** LDDI1229

Sigla: X

Salón: G111

Prerrequisitos: Ninguno

Programas a los que se imparte: Licenciatura en Diseño de Interacción y Animación

Semestre:

Nombre de la docente: Dr. José Eduardo Ferrer Cruz

Correo electrónico: joseeduardo.ferrer@iberopuebla.mx

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El curso apoyará al alumno en conocer y a crear escenas animadas en 2D usando herramientas informáticas, con el objetivo de aplicar código de programación y proveer de interacción que pueda ser de apoyo o interés a un usuario final.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

El alumno será capaz de:

- Desarrollar secuencias digitales de imágenes que representen el movimiento de una figura humana y personajes antropomórficos, para expresar una idea o mostrar una intención determinada.
- Elaborar un proyecto interactivo, de carácter lúdico, que se apoye en la animación de un personaje, para comunicar un concepto específico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

- Identificar conceptos básicos dentro de la arquitectura de la información
- Entender los paradigmas de animación digital 2D
- Aplicar los componentes y métodos de programación en ActionScript para la creación de personajes 2D interactivos
- Aplicar técnicas de programación para el desarrollo de un videojuego 2D

REQUISITOS DE ACREDITACIÓN Y POLÍTICAS DE CLASE:

Son requisitos de acreditación:

- Asistencia mínima al 80% de las sesiones de clases para tener derecho a la evaluación del curso.
- Entregar cada una de las tareas y ejercicios solicitados en la fecha establecida.
- Proyecto final con la rúbrica establecida en el curso.

Son políticas de clase:

- El uso de los dispositivos electrónicos durante las clases tendrán que ser con uso

exclusivamente académico.

- No se permite el uso de ningún dispositivo electrónico durante los exámenes, así también queda prohibido el uso de las redes sociales durante la asistencia a clases.
- En caso de mantener encendido su celular durante la clase deberá ser en vibrador o en silencio, ya que no se podrán recibir las llamadas durante la clase.
- **NO SE RECIBIRÁN** tareas, ejercicios ni proyectos finales después de la fecha y hora señaladas para la entrega.
- Las tareas, ejercicios y proyectos finales se entregan en Moodle en el día y hora indicada.
- Los ejercicios en clase, solo serán considerados a aquellos alumnos presentes en el momento. El alumno deberá justificar su ausencia para poder tener oportunidad de entregar su ejercicio.
- El **PLAGIO** es una acción penalizada en la Institución por lo cual revisa puntualmente la entrega de las tareas, casos, ejercicios, reportes y entregas de proyecto. Haz las referencias bibliográficas correctamente de acuerdo con el formato APA. Si el estudiante reincide en el uso de plagio, se aplicarán otras sanciones.
- Es responsabilidad del estudiante revisar constantemente la plataforma **Moodle** y su correo institucional.
- Las asesorías se impartirán con cita previa.

PROGRAMACIÓN DE LOS TEMAS

1. Movimiento de la figura humana
 - 1.1 Contexto de la acción
 - 1.2 Poses, flexiones
 - 1.3 Desplazamiento del peso corporal
 - 1.4 Distorsión de la figura
 - 1.5 Acciones opuestas
2. Secuencia de movimiento
 - 2.1 Lineamientos guía de la secuencia
 - 2.2 Forma y proporción de la figura
 - 2.3 Entorno de la acción
 - 2.4 Expresión de la figura
 - 2.5 Manejo del tiempo
3. Proceso de digitalización
 - 3.1 Fotogramas clave e interpolación
 - 3.2 Secuencia de imágenes instantáneas
 - 3.3 Gráficos vectoriales
 - 3.4 Uso de trayectorias
4. Diseño de información
 - 4.1 Perfil de usuario, tabla de necesidades
 - 4.2 Objetivo de la aplicación
 - 4.3 Reglas e instrucciones de uso

- 5. Diseño de interacción
- 5.1 Concepto de movimiento
- 5.2 Menú de opciones y botones de acción
- 5.3 Programación de movimiento
- 5.4 Elementos de retroalimentación al usuario

BIBLIOGRAFÍA GENERAL Y APOYOS DIDÁCTICOS

Bibliografía básica:

- 5. Animated cartoons. Nunn, J. 2006.
- 6. Essential ActionScript 3.0. Moock, C. 2007

Bibliografía complementaria:

- 3. ActionScript 3.0 bible. Braunstein, R. 2010

REQUERIMIENTOS DE EVALUACIÓN		
Instrumentos	Porcentaje	Aspectos a evaluar
• Primer parcial	10%	Desarrollo de animaciones digitales
• Segundo parcial	10%	Programación de animaciones interactivas
• Tercer parcial	10%	Primer prototipo del proyecto final (juego 2D)
• Ejercicios	20%	Codificación de pequeños juegos 2D
• Tareas	20%	Avances del proyecto final
• Proyecto final	30%	Elaboración de juego 2D utilizando ActionScript y Animate

Ma. Fernanda Quintana A. ~~Alvarez~~

Ma. Fernanda Alvarez Hernandez f

Kate Vivian Vázquez Zarate @

Benjamin Garcia Carrasco

Jesús Eduardo Zapeda Corvente

Angelica Rocio Morales V.

Juan Manuel Ramirez Jiménez

Mauricio Tapia Bolaños

César García Picón

Diego Minutti Crivelli

Irma Diana Arellano Rojas

Eric Ricardo González Pérez

Tania Jiménez Nieto

Tania

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES, PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN POR DESEMPEÑOS

Tema	Objetivo	Núm. de sesiones	Fechas	Actividades a desarrollar	Productos de aprendizaje
1. Movimiento de figuras	Comprender los conceptos básicos de animación digital	4	14 agosto al 23 agosto	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de secuencias animadas 	Clips de animaciones 2D digitales
2. Secuencia de movimiento	Identificar el proceso de animación cuadro por cuadro a través de una herramienta de software	6	28 agosto al 13 septiembre	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de ciclos de animación para personajes 2D de un juego 	Clips de animaciones 2D de personajes de un videojuego a programar
3. Proceso de digitalización	Aplicar técnicas de programación para generar animaciones interactivas	8	18 septiembre al 11 octubre	<ul style="list-style-type: none"> • Programación de juegos 2D con animaciones interactivas 	Personajes 2D animados y codificados para ser interactivos al usuario
4. Diseño de información	Aplicar herramientas para el desarrollo de un prototipo de juego	5	16 octubre al 30 noviembre	<ul style="list-style-type: none"> • Programación en ActionScript de un videojuego 2D 	Primer prototipo de un videojuego 2D
5. Diseño de interacción	Elaborar un perfil del usuario, con el objetivo de establecer la mecánica de juego y programar acciones	9	6 noviembre al 6 diciembre	<ul style="list-style-type: none"> • Programación en ActionScript de un videojuego 2D 	Videojuego 2D