



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](mailto: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. ~~PLM~~

Ma. Fernanda Álvarez Hernández f

Kate Vivian Vázquez Zarate @

Benjamín García Carrasco ~~PLM~~

Jesús Eduardo Zapeda Corvente ~~PLM~~

Angelica Rocío Morales V. ~~PLM~~

Juan Manuel Ramírez Jiménez ~~PLM~~

Mauricio Tapia Bolaños ~~PLM~~

César García Picón ~~PLM~~

Diego Minutti Crivelli ~~PLM~~

Irma Diana Arellano Rojas ~~PLM~~

Eric Ricardo González Pérez ~~PLM~~

Tania Jiménez Nieto ~~PLM~~

Tania ~~PLM~~

## 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"> <li>• Diseño de secuencias animadas</li> </ul>	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"> <li>• Desarrollo de ciclos de animación para personajes 2D de un juego</li> </ul>	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"> <li>• Programación de juegos 2D con animaciones interactivas</li> </ul>	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"> <li>• Programación en ActionScript de un videojuego 2D</li> </ul>	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"> <li>• Programación en ActionScript de un videojuego 2D</li> </ul>	Videojuego 2D