

PROGRAMA DE EXAMEN

DISCIPLINA: PRODUCCIÓN DE ARTES VISUALES

CICLO LECTIVO: 2019

CURSO Y SECCIÓN: 6° A

NOMBRE DEL DOCENTE: LIC. LAURA ADRIANA AZZARINI

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Interiorización de los contenidos desarrollados en la asignatura y transferencia de los mismos a las actividades prácticas
- Correcta y completa toma de apuntes
- Cumplimiento de consignas y términos de entrega de trabajos
- Uso correcto del lenguaje técnico específico tanto en los soportes escritos solicitados como en la expresión oral
- Manejo e interpretación de fuentes de información
- Aplicación del pensamiento creativo, saberes y competencias aprendidas en la resolución de ejercicios, trabajos prácticos y evaluaciones
- Operación correcta del hardware y software utilizados en clase

UNIDAD I: Introducción al diseño de videojuegos

- Concepto de videojuego.
- Tipos de Videojuegos
- Componentes fundamentales de un videojuego. Tema, narrativa, personajes, objetivos y reglas, ambientación temporal y espacial, vista del juego.
- Concepto de Jugabilidad
- Introducción a Construct 2
- Descarga e instalación de Construct 2
- Interfase del Programa
- Crear, configurar y guardar proyecto
- Propiedades
- Layers o Capas
- Objetos
- Instancias
- Editor de Imágenes
- Behaviors o comportamientos
- EventSheet u Hoja de Eventos
- Variables globales, locales
- Animaciones
- Físicas y colisiones
- Efectos
- Sonido

UNIDAD II: Proyecto Digital Junior: Entrenamiento para los exámenes de certificación en conocimientos informáticos de la Universidad Tecnológica Nacional- Integración de contenidos de la asignatura

Lineamientos Generales para Certificación en VIDEOJUEGOS – Nivel Fundamentos

Metodología de Evaluación

La propuesta de certificación en VIDEOJUEGOS se basa en una metodología de evaluación proyectual. Esto significa que deberán desarrollar un proyecto, basado en los lineamientos que se detallan a continuación, para luego presentar y defender el mismo en una instancia de coloquio ante los profesores de la universidad.

Superada la instancia del coloquio, recibirán el correspondiente certificado de acreditación de conocimientos. En caso contrario, se pautará una fecha de recuperatorio, para una segunda exposición.

El proyecto podrá realizarse en forma individual, o trabajando en equipos de hasta 2 alumnos como máximo. No se admiten excepciones en la cantidad de integrantes por equipo.

Lineamientos del Proyecto

El Videojuego a desarrollar deberá cumplir con los siguientes lineamientos:

- **Historia y Objetivos:**
 - Evitar temáticas que promuevan violencia. Ej: Juegos del tipo Shooter (disparos) que conlleven situaciones de violencia.
 - En lo posible plantear objetivos en donde se promueva la estrategia, la lógica, que pueda incluir la resolución de acertijos, laberintos, puzzles, recolección de objetos, carreras, etc.
 - El videojuego debe basarse en un guion que cuente una historia del Juego y sus personajes.
 - El juego puede estar "inspirado" (pero no limitado) en Videojuegos comerciales: PACMAN, SPACE INVADERS, TETRIS, AGARIO, etc. Es decir, que debe contener objetivos originales.
- **Personajes:**
 - El juego debe tener al menos 2 personajes "originales".
 - Los personajes deben ser distinguibles:
 - buenos/malos, correcto/incorrecto; salud/enfermedad, etc
 - Sería bueno que el juego permita elegir personajes. Por ejemplo que en una carrera de autos se pueda elegir el modelo de auto para jugar.
- **Ambientación:**
 - Deberá definirse la ambientación temporal y espacial de la historia.
 - Deberá definirse un tipo de vista o cámara.
 - Instrucciones:
 - El videojuego debe tener una pantalla de bienvenida con instrucciones del juego y como jugarlo.
- **Niveles y Puntaje:**
 - El juego debe presentar al menos 3 niveles de dificultad (de menor a mayor)
 - Cada nivel debe tener su pantalla de instrucciones o avisos
 - El juego debe poder almacenar puntajes / logros (y ser visibles)

- **Sonidos, música y componentes sociales**

- Sonidos y/o Música Obligatorios.

Presentación y Defensa del Proyecto

El día convenido para el coloquio, deberán presentarse todos los integrantes del equipo, sin excepción.

Deberán concurrir con el ejecutable y el código fuente del proyecto, totalmente funcional para realizar pruebas.

En caso de que la entrega sea del interior, se le indicará al colegio cómo subir los trabajos a la plataforma y la defensa del proyecto se realizará por sistema de videoconferencia.

UNIDAD III: Introducción a la animación digital/ Animación Digital 2D con Adobe Animate CC

- Concepto de animación.
- Breve reseña sobre el desarrollo de las técnicas de animación.
- Características de las imágenes digitales: tamaño, resolución, formatos de archivo.
- Edición de imágenes de mapa de bits con Adobe Photoshop CS6. Revisión de herramientas fundamentales.
- Formato gif animado, definición y características.
- Técnica para el diseño de un gif animado
- Adobe Photoshop CS6:
 - El panel de Animación
 - Controles de la línea de tiempo
 - Edición de capas de animación
 - Guardado y exportación de la animación

- Introducción a la animación digital con Adobe Animate CC.
- Variantes de animación con Animate CC: cuadro por cuadro, interpolaciones, con guía y con máscara.
- Herramientas de Adobe Animate CC:
 - Barra de herramientas
 - Cuadro de propiedades
 - Paneles
 - Biblioteca
 - Concepto de línea de tiempo
 - Concepto de fotogramas y fotogramas clave
 - Configuración del documento : tamaño - fps
 - Formatos de archivo .fla .html
 - Formas y Objetos de Dibujo
 - Propiedades de formas y objetos
 - Importar Mapa de Bits

- Texto Estático
- Contenedores
- Concepto de símbolo: gráfico, botón, movie clip
- Instancias
- Uso de capas
- Interpolaciones: básica, de movimiento, de forma.
- Consejos de forma
- Papel Cebolla
- Guía de movimiento
- Máscara
- Publicación y exportación del proyecto

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA PARA EL ALUMNO:

- Apuntes de clase (obligatorios)
- Apuntes adicionales elaborados por la docente