

# sílabo

## DISEÑO Y TECNOLOGÍA II: DISEÑO DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL

### I. Datos Informativos:

Código	: 3094123
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario Obligatorio de Mención
Semestre	: 2020 2
Ciclo	: 9° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Diseño y tecnología I: Diseño de interfaces y entornos interactivos
Docente	: Carlo Daniel Rodríguez Viñas.

### II. Sumilla

Esta asignatura de formación profesional obligatoria de mención, tiene como objetivo que el alumno diseñe y desarrolle diversos productos que satisfagan necesidades en el creciente mercado de la gestión del ocio. Se contemplará desde el desarrollo de aplicaciones de videojuegos en múltiples dispositivos, hasta el diseño estructural de dispositivos físicos (hardware).

El contenido a tratar está referido al: Diseño y desarrollo creativo de aplicaciones para el entretenimiento que incluye guión, storyboard, desarrollo de bocetos, ilustración, animación, modelado 3D, integración de medias, diseño de hardware tales como controles de video juegos, consolas y productos elementales. Uso y aplicación de Lenguajes de programación para desarrollar videos juegos y aplicaciones de entretenimiento para televisión digital, juegos interactivo para dispositivos portátiles, video juegos.

### III. Competencias

- **General:**  
Establece, reconoce y define mecánicas de usabilidad en base a la experiencia de usuario, teniendo la capacidad técnica de construir un prototipo funcional.
- **Específicas:**
  - Identifica y Comprende los códigos que utiliza el público objetivo.
  - Evalúa problemas y soluciones de diseño de interfaces en sus específicos contextos aplicativos.
  - Analiza las necesidades de los usuarios en relación a las posibilidades tecnológicas.
  - Aplica los principios del diseño y de la multimedia.
  - Comprende el significado y la complejidad del concepto de interfaz.
  - Construye nuevas mecánicas o altera existentes.
  - Reconoce y usa herramientas de prototipado rápido.

### IV. Contenidos

#### 1ª Semana

- Videojuegos y Sociedad.
- Juegos como medio de comunicación.
- Historia de los Videojuegos a la fecha.

#### 2ª Semana

- Gaming competitivo.

### **3ª Semana - Evaluación Continua 1**

- Diseño de Juegos.
- Proceso de diseño de juegos.
- Brainstorming, prototipado en papel, storyboarding.

### **4ª Semana**

- Prototipado rápido e iterativo.
- Juegos y Arte.

### **5ª Semana**

- Narrativa no-linear.

### **6ª Semana - Evaluación Continua 2**

- Presentación de propuestas.

### **7ª Semana - Examen Parcial + Clase**

### **8ª Semana**

- Interacción Humano Computador.

### **9ª Semana**

- Diseño de Interfaz.

### **10ª Semana**

- Principios de Diseño de Interfaces aplicados a Juegos.

### **11ª Semana - Evaluación Continua 3**

- Revisión de propuestas de proyecto de branding final.

### **12ª Semana**

- Prototipado de propuesta de proyecto final.

### **13ª Semana**

- Correcciones de propuesta de proyecto final.

### **14ª Semana - Evaluación Continua 4**

- Validación de propuesta de proyecto final.

### **15ª Semana - Examen Final**

### **16ª Semana – Entrega de Notas**

## **V. Metodología**

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

## VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%) → Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

## VII. Fuentes

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	006.7/N55	Nielsen, J.; Loranger, H. (2007). <i>Usabilidad: Prioridad en el diseño web</i> . Madrid: Ediciones Anaya.
2	005.7/S79	Steane, J. (2008). <i>Los Principios y Procesos de Diseño Interactivo</i> . USA: Bloomsbury.
3	741.6/A47	Allanwood, G.; Breare, P. (2014). <i>Diseño de experiencias de usuario</i> . Barcelona: Parramon.
4	EBSCO: ART SOURCE	Plumley, G. (2011). Website Design and Development : 100 Questions to Ask Before Building a Website. Vol. 1, pp 360. Recuperado desde:  <a href="http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxIYmtfXzM0NjU0MI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&amp;vid=10&amp;format=EB&amp;rid=2">http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxIYmtfXzM0NjU0MI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&amp;vid=10&amp;format=EB&amp;rid=2</a>
5	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G.; Harris, P. (2009). The Fundamentals of Graphic Design. Vol. 1, pp 192. Recuperado desde:  <a href="http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxIYmtfXzI5NTcwN19fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&amp;vid=11&amp;hid=115&amp;format=EB">http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxIYmtfXzI5NTcwN19fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&amp;vid=11&amp;hid=115&amp;format=EB</a>
6	EBSCO: ART SOURCE	Ambrose, G.; Harris, P. (2011). Layout. Vol.2, pp 216. Recuperado desde:  <a href="http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxIYmtfXzM2NjU0NI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&amp;vid=12&amp;hid=115&amp;format=EB">http://web.b.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/bmxIYmtfXzM2NjU0NI9fQU41?sid=6fb2f52c-45d8-4895-b708-d1d524168c34@sessionmgr120&amp;vid=12&amp;hid=115&amp;format=EB</a>
7	Repositorio UCAL	Deza. L. (2008). Personalidad y Creatividad. Repositorio UCAL. Recuperado de: <a href="http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/ucal/165/LD1.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/ucal/165/LD1.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>

## **Fuentes complementarias**

MP Ediciones. (2005). *Entretenimiento digital: Dr Max Express*. España: MP ediciones S.A.

Arriola, N. (2005). *Directx: manuales user. Code*. España: MP ediciones S.A.

Ruiz, D. (2005). *C#: manuales user. Code*. España: MP ediciones S.A.

Darley, A. (2006). *Cultura Visual Digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. España. Paidós.