



# UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

## GUÍA DOCENTE

### 1. DATOS GENERALES

<b>Asignatura:</b> ARTE E INTERACCIÓN	<b>Código:</b> 55398
<b>Tipología:</b> OPTATIVA	<b>Créditos ECTS:</b> 6
<b>Grado:</b> 386 - GRADO EN BELLAS ARTES	<b>Curso académico:</b> 2023-24
<b>Centro:</b> 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES DE CUENCA	<b>Grupo(s):</b> 30
<b>Curso:</b> 4	<b>Duración:</b> Primer cuatrimestre
<b>Lengua principal de impartición:</b> Español	<b>Segunda lengua:</b> Inglés
<b>Uso docente de otras lenguas:</b>	<b>English Friendly:</b> S
<b>Página web:</b>	<b>Bilingüe:</b> N

Profesor: <b>MIGUEL ANGEL ROQUE LOPEZ</b> - Grupo(s): <b>30</b>				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
204 / Facultad de Bellas Artes	ARTE	4523	miguelangel.roque@uclm.es	Primer cuatrimestre: miércoles:10:00h a 14:00h y de 15:00 a 16:00h Viernes: 9:00h a 10:00h Segundo cuatrimestre: Jueves: 10:00h a 15:00h

### 2. REQUISITOS PREVIOS

No se establecen requisitos previos más allá de una capacitación digital básica.

### 3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

La Materia **Desarrollos en nuevos medios y comunicación gráfica** constituye la puesta en práctica y el desarrollo teórico de los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado relacionados con los nuevos medios y la comunicación gráfica, constanding de una oferta de 60 créditos ECTS optativos que se despliega temporalmente entre los cursos 3º y 4º. Esta materia concluirá la formación del estudiante y dotará del perfil adecuado para desenvolverse como profesional en nuevos medios y comunicación gráfica, el estudiante estará capacitado para la construcción de obras de arte y proyectos relacionados con el ámbito de los nuevos medios tecnológicos así como en el del diseño, edición y comunicación gráfica digital. El alumno o alumna que supere un mínimo de 42 créditos dentro de esta materia podrá obtener una mención en Proyectos en Nuevos Medios y Comunicación Gráfica una vez concluya sus estudios de Grado.

La asignatura '**Arte e interacción**' se fundamenta en el desarrollo y diseño de proyectos digitales interactivos mediante el empleo de los fundamentos básicos, lenguajes y tecnologías susceptibles de ser integradas en los ámbitos de la creación artística, la comunicación interactiva y la producción de contenidos multimedia.

En '**Arte e interacción**', se profundizará de forma práctica en los conceptos abordados en otras asignaturas como Forma y representación en el sistema ACT y Taller de imagen digital 3D. Así, la temática abordará desde el diseño de propuestas interactivas a los videojuegos y la RV/RA. El programa de la asignatura está diseñado para permitir al alumno explorar los lenguajes y tecnologías de interacción. La creación de prototipos interactivos será por tanto la finalidad de la asignatura.

Es importante destacar que, en gran medida, el aprovechamiento de la asignatura dependerá de la capacidad de trabajo autónomo del propio alumno, ya que, dada la extensión de los contenidos se establecerán una líneas a seguir con el propio alumno.

### 4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

#### Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
E03	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos de uso común en las diversas disciplinas artísticas.
E04	Conocimiento de los diversos medios artísticos y sus métodos de producción.
E11	Sintetizar propuestas que supongan una aportación de interés, surgidas de la observación del entorno a través del pensamiento crítico, concretándolas en creaciones artísticas.
E12	Capacidad de reflexión y de crítica hacia la producción propia, contextualizándola mediante la comprensión y valoración de los discursos artísticos.
G02	Planificar adecuadamente el tiempo disponible y programar las actividades necesarias para alcanzar los objetivos académicos y artísticos propuestos.
G05	Capacidad para participar en equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural.
T03	Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio

### 5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

#### Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

##### Descripción

Habrà aprendido métodos de trabajo en grupo a través de la participación en prácticas colectivas y debates.

Poseerà la capacidad de realizar trabajos o proyectos que resulten de interés relacionados con los nuevos medios y la comunicación gráfica.

Habrà adquirido destreza en el ámbito de las tecnologías interactivas, del diseño gráfico y digital, de la imagen 3D, de las nuevas tecnologías de la imagen impresa, así como en relación con la aplicación del dibujo a los medios digitales.

Habrà adquirido destreza en la práctica artística vinculada a los nuevos medios y habilidades en el manejo de sus procedimientos, así como conciencia acerca de las posibilidades que ofrece.

Conocerà los términos con los que se han venido manteniendo los discursos artísticos más relevantes y será capaz de referenciar su obra en el contexto

artístico, estableciendo las conclusiones oportunas.

Será capaz de argumentar sobre la problemática de las prácticas artísticas contemporáneas, especialmente a la relativa a los nuevos medios.

Será capaz de planificar su trabajo, interrelacionar ideas, fijar objetivos, realizar trabajo de campo y recopilar y tratar información procedente de diversas fuentes.

Será capaz de reflexionar de manera crítica acerca de su propia obra y de articular el enunciado que potencialmente se encuentre en la misma.

Habrá adquirido el grado de autonomía necesaria para desarrollar convenientemente prácticas de naturaleza artística, individual o colectivamente, con un grado de profesionalidad.

## 6. TEMARIO

**Tema 1: El videojuego como propuesta artística**

**Tema 2: Diseño, Desarrollo y mecánicas**

**Tema 2.1 2D**

**Tema 2.2 3D**

**Tema 3: Desarrollo de proyectos**

## COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

El software 3D utilizado para la asignatura será UNITY. Los temas en los que se divide la asignatura se encuentran interrelacionados por lo que ocasionalmente se impartirán de forma simultánea.

## 7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	E03 E04 T03	0.8	20	S	N	Exposición de contenidos teórico-prácticos de la materia. No Recuperable
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Prácticas	E11 G02 G05 T03	1.6	40	S	N	Prácticas en aula entregadas en tiempo y en forma en Campus Virtual. Recuperable
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje orientado a proyectos	E04 E11 E12 G02 T03	3.6	90	S	S	Creación de un proyecto artístico propio que sintetice lo aprendido durante el curso. Recuperable
<b>Total:</b>			<b>6</b>	<b>150</b>			
<b>Créditos totales de trabajo presencial: 2.4</b>			<b>Horas totales de trabajo presencial: 60</b>				
<b>Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6</b>			<b>Horas totales de trabajo autónomo: 90</b>				

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

## 8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	10.00%	10.00%	Basado en el debate y el análisis de los proyectos y métodos expuestos en clase
Realización de prácticas en laboratorio	50.00%	50.00%	Prácticas planteadas a lo largo del curso
Prueba final	40.00%	40.00%	Elaboración y desarrollo de un proyecto artístico de interés y calidad, que sirva al alumno para sumergirse en la profesionalización de las prácticas artísticas interactivas contemporáneas. Este trabajo se puede afrontar individualmente o en equipo.
<b>Total:</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	

\* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

### Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

#### Evaluación continua:

En la convocatoria ordinaria tendrá lugar la Prueba final que consistirá en la entrega de un proyecto a propuesta del profesor y realizado por el alumno. La entrega de éste proyecto se realizará a través de la plataforma Campus Virtual. Se valorará la presentación en tiempo y en forma, el grado de resolución técnica, la presentación formal y los aspectos creativos.

La calificación global de la asignatura será el resultado de la combinación de la valoración obtenida en esta prueba final junto con la alcanzada en el conjunto formado por las prácticas en clase y la participación con aprovechamiento en clase. La asignatura se supera en convocatoria ordinaria si la suma de las calificaciones ponderadas obtenidas en los dos bloques es igual o superior a 5 puntos.

Se recuerda una vez más que el 100 % de la calificación se reparte en 3 bloques: el Bloque 1 equivale al 10 %, el Bloque 2, al 50% y el Bloque 3, al 40%. No se podrá subir nota con trabajos adicionales a los propiamente planteados en clase. Los alumnos que no se presenten a la Prueba final constarán en el acta de calificaciones como "No Presentados".

Tal y como figura en esta guía el proyecto final es obligatorio para superar la asignatura por lo tanto aprobar el proyecto es condición sine qua non para superar la asignatura y ningún alumno con el proyecto final suspenso podrá aprobar aunque la media de la asignatura supere el 5

#### Evaluación no continua:

Previo solicitud al profesor antes de finalizar el periodo lectivo, el alumnado que lo desee podrá presentarse en modalidad de evaluación no continua.

Dicha evaluación será igual a la evaluación continua sustituyendo únicamente el porcentaje destinado a participación con aprovechamiento en clase (10% de la nota final) por una prueba teórica/práctica sobre los contenidos expuestos en clase.

Tal y como figura en esta guía el proyecto final es obligatorio para superar la asignatura por lo tanto aprobar el proyecto es condición sine qua non para superar la asignatura y ningún alumno con el proyecto final suspenso podrá aprobar aunque la media de la asignatura supere el 5

**Particularidades de la convocatoria extraordinaria:**

Consistirá en una Prueba final basada en la realización del mismo proyecto propuesto en la convocatoria ordinaria acompañado de todas las prácticas realizadas durante el curso Ambas partes (Prueba final y prácticas) supondrán cada una, un 50% de la nota final de esta convocatoria

**Particularidades de la convocatoria especial de finalización:**

Consistirá en una Prueba final basada en la realización del mismo proyecto propuesto en la convocatoria ordinaria acompañado de todas las prácticas realizadas durante el curso Ambas partes (Prueba final y prácticas) supondrán cada una, un 50% de la nota final de esta convocatoria

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
<b>Tema 1 (de 3): El videojuego como propuesta artística</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	8
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	4
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	10
<b>Periodo temporal:</b> Semana 1-3	
<b>Tema 2 (de 3): Diseño, Desarrollo y mecánicas</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	8
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	20
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	40
<b>Periodo temporal:</b> Semana 4-10	
<b>Tema 3 (de 3): Desarrollo de proyectos</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	16
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	40
<b>Periodo temporal:</b> Semana 11-15	
<b>Actividad global</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Suma horas</b>
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	90
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	20
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Prácticas]	40
<b>Total horas:</b> 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Tamayo , M.	La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética <a href="https://www.redalyc.org/pdf/316/31629858003.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/316/31629858003.pdf</a>					
Roque, M.A.	Desarrollando Porto: un videojuego sobre patrimonio cultural <a href="https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/100177/9653-35386-1-PB.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/100177/9653-35386-1-PB.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>	UPV				
Roque, M.A.	Gráfica tridimensional. Historia, técnica y proceso	UCLM				
Roque, M .A.	ENTENDIENDO LA PROGRAMACIÓN VISUAL EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS <a href="https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/118509/11336-44819-1-PB.pdf?sequence=4&amp;isAllowed=n">https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/118509/11336-44819-1-PB.pdf?sequence=4&amp;isAllowed=n</a> Unity Scripting Reference <a href="https://docs.unity3d.com/ScriptReference/">https://docs.unity3d.com/ScriptReference/</a>	UPV				
Altozano, J.	El videojuego a través de David Cage	Héroes de Papel		¿ 978-8494534966		