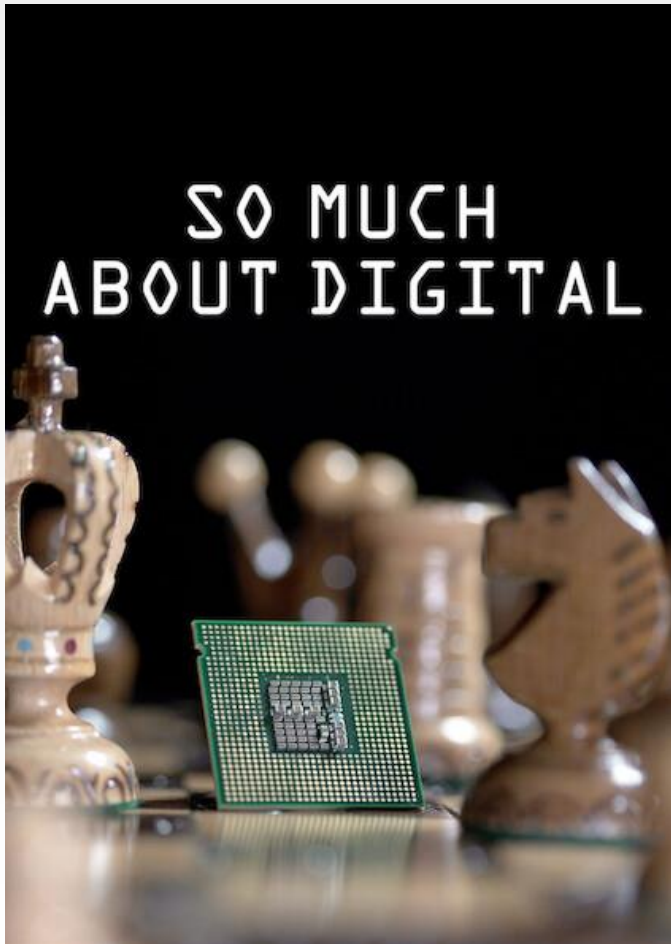




PRESENTACIÓN ORAL / PORTFOLIO
PROYECTO FINAL

PENSAMIENTO CREATIVO

SO MUCH ABOUT DIGITAL (NETFLIX, 2018)



PRÓXIMO CUATRIMESTRE – SOCIEDAD DIGITAL

MIRADA CRÍTICA

Crecimiento exponencial

Mayor eficiencia – mayor consumo

Energía requerida

Necesidad de materias primas– residuos generados

Las matemáticas son una herramienta

Las matemáticas necesitan sentido

PORTFOLIO FINAL :: NUEVO DOCUMENTO



PORTADA

Imagen representativa

Nombre y apellidos de cada participante

Nombre del proyecto

Grupo del grado

Fecha

INTRODUCCIÓN (SINOPSIS DEL PROYECTO)

OBJETIVOS DEL PROYECTO

REFERENTES – INVESTIGACIÓN

SITUACIÓN DENTRO DE SU CAMPO (BENCHMARKING)

PROYECTO – DESCRIPCIÓN PARTES - CRONOGRAMA

PRESENTACIÓN DE UNA PARTE TERMINADA (PROTOTIPO)

CONCLUSIÓN – BIBLIOGRAFÍA (APA)

INTRODUCCIÓN :: SINOPSIS DEL PROYECTO

GENERAR POWER UPS PARA EL JUEGO SÚPER MARIO BROS DE 1985

Necesitamos ideas para desarrollar nuevas power ups en el videojuego Súper Mario Bros. de 1985. Ejemplo: objetos originales que afecten el transcurrir de la carrera de manera divertida y que aporten jugabilidad. Durante nuestra búsqueda, no descartamos que las ideas puedan crecer y aportarnos nuevas vías de desarrollo de negocio e incluso un posible relanzamiento.

RESUMIR EL PROYECTO EN UN PÁRRAFO

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Descripción y objetivo: Objetivo

- Recomendaciones personalizadas, teniendo en cuenta gustos de usuario
- Aumentar el interés por la literatura clásica a través de obras modernas similares
- Acercar la literatura a la gente
- Fomentar la comunidad lectora a nivel digital y real

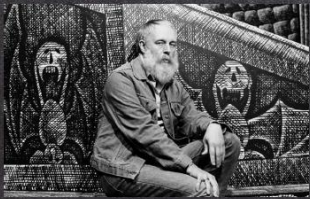
DESCRIBE LOS PUNTOS MÁS RELEVANTES

ESCRIBE FRASES CORTAS

VERBO EN INFINITIVO

REFERENTES :: INVESTIGACIÓN

Productos similares



Edward Gorey

También vamos a tener como referente el macabro Edward Gorey que es capaz de jugar con algo tan terrible como es la muerte infantil por el torpe descuido de sus padres, para concientizar a estos mismos y hacerles ver que sus hijos están en peligro si no los supervisan



Madoka Magica

La historia de este anime en un principio parece todo arcoíris y sueños, pero cuando va avanzando la trama podemos empezar a ver los trazos de algo más macabro detrás. Nos hemos basado en este anime por la forma de representar la inocencia inicial y al final lo terrible de la historia.



Midori: la niña de las camelias

Este oscuro y perturbador anime de 1992 habla sobre una niña de 12 años que se queda huérfana y se ve obligada a vender camelias para vivir. Un mal día en el que no consigue vender ninguna flor la llevará a cruzar camino con un hombre que la llevará a su circo. Midori tendrá que convivir con las "estrellas del show", gente perversa que hará de su vida un infierno. Este anime presenta una gran ironía ya que, al trabajar en un circo, todo el mundo se ríe aunque ella no para de sufrir

LISTA Y DESCRIBE LOS REFERENTES QUE TE HAN
SERVIDO DE GUÍA

INCLUYE TRES ARTÍCULOS ACADÉMICOS:

- BREVE SINOPSIS DE SU CONTENIDO
- APLICACIÓN EN EL PROYECTO
- CITADOS CON APA

01

López Rodríguez, Armando (2017). Arturo Soria y Mata. Una biografía. [Tesis doctoral] [Fecha de consulta: 5 de octubre de 2023].
http://62.204.194.45/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-HHAT-Alopez/LOPEZ_RODRIGUEZ_Armando_Resumen.pdf

Resumen: se centra en la vida de Arturo Soria más que en su aportación al urbanismo, para ser diferente del resto de investigaciones. Busca verificar que aparte del urbanismo, Arturo Soria tuvo otras importantes contribuciones que no han sido estudiadas profundamente, y también se dedicó a la política, pero la abandonó al consolidarse la Restauración.

Además, sus ensayos pudieron ser un reflejo de la influencia de tendencias como la teosófica.

Información relevante: Esta biografía, al centrarse en la vida de Arturo Soria, nos aporta muchos datos de interés para nuestra investigación relacionados con sus aportaciones en otros campos aparte del urbanismo, como la política y el transporte.

SITUACIÓN DENTRO DE SU CAMPO :: BENCHMARKING







HERRAMIENTA DE MARKETING

BUSCAR COMPETIDORES

SEIS – DIEZ MARCAS QUE FUNCIONEN EN EL MERCADO

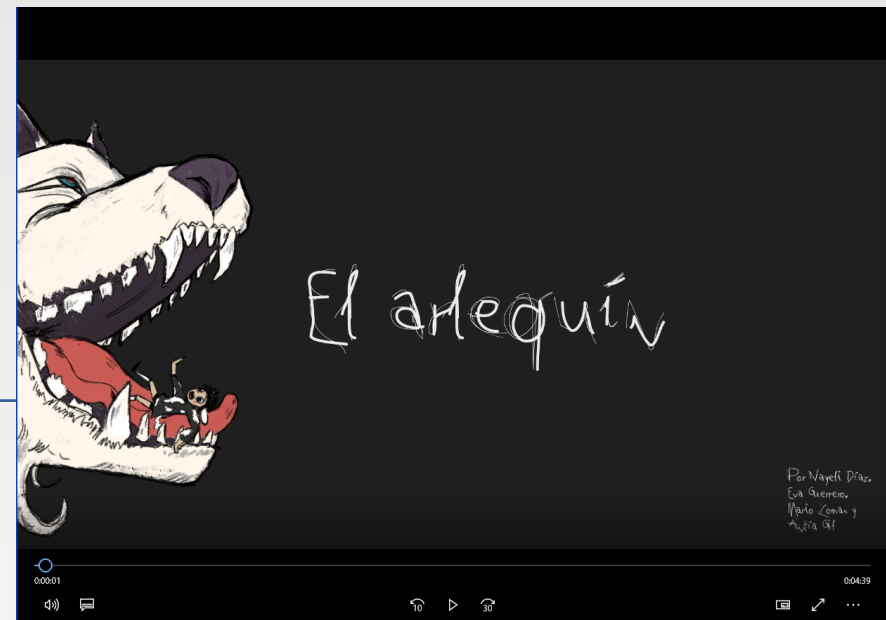
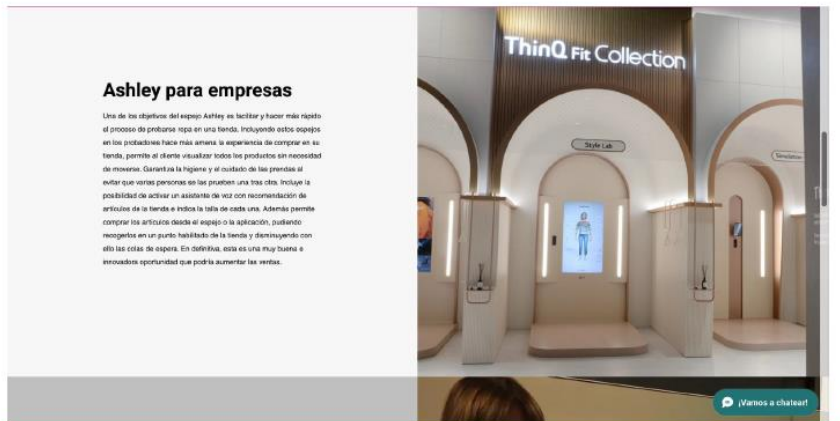
ANALIZAR SUS PRODUCTOS

- PRESTACIONES
- DISEÑO
- EXPERIENCIA COMO USUARIO
- PRECIOS
- QUÉ LES FALTA

	BRANDING	ENGAGEMENT	ATENCIÓN AL CLIENTE
	<ul style="list-style-type: none"> Nº de fans Nº de nuevos seguidores semanales Frecuencia de publicación Tipo de contenido Rendimiento del perfil 	<ul style="list-style-type: none"> Me gusta Comentarios Compartir Grado de compromiso 	<ul style="list-style-type: none"> Tono Tiempo de respuesta Sentiment
	<ul style="list-style-type: none"> Nº de seguidores Nº de seguidos Radio seguidores/seguídos Nº nuevos de seguidores semanales Frecuencia de publicación Tipo de contenido Rendimiento del perfil 	<ul style="list-style-type: none"> RT's Me Gusta Influencia 	<ul style="list-style-type: none"> Tono Tiempo de respuesta Sentiment
	<ul style="list-style-type: none"> Nº de seguidores Nº de seguidos Nº nuevos de seguidores semanales Frecuencia de publicación Tipo de contenido Rendimiento del perfil 	<ul style="list-style-type: none"> Me gusta Comentarios Repost 	<ul style="list-style-type: none"> Tono Tiempo de respuesta Sentiment
	<ul style="list-style-type: none"> Total de posts Visitas mensuales Frecuencia de publicación Tipo de contenido 	<ul style="list-style-type: none"> Nº de comentarios Nº de compartidos en RRSS Tiempo de visita Tasa de rebote 	<ul style="list-style-type: none"> Tono Tiempo de respuesta Sentiment

Actividades	Junio				Julio				Agosto			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Programar jornadas de alfabetización tecnológica a usuarios.												
Verificar el estado de los equipos informáticos.												
Gestionar recursos para el mantenimiento y reparación de las P.C.												
Realizar mantenimiento a las P.C.												
Facilitar talleres a usuarios tecnológicos de la Institución.												
Jornada de cierre de proyecto en la Institución.												

PROTOTIPO



ESTA PARTE ES EL CORAZÓN DEL PORTFOLIO

MUESTRA EN DETALLE LA PARTE TERMINADA DEL PROYECTO

-INCLUYE IMÁGENES

-INCLUYE ENLACES

MEMORIA DE SU PROCESO

CONCLUSIONES :: BIBLIOGRAFÍA FINAL

5. CONCLUSIONES

Tras el análisis realizado y bajo mi punto de vista personal, creo que se puede afirmar que *Bloodborne* es verdaderamente un videojuego único entre los de su clase. Su director, Hidetaka Miyazaki, supo implementar y perfeccionar los elementos que hicieron grandes a los títulos predecesores y se atrevió a innovar con atrevidas propuestas como la estética gótica y el horror cósmico, cuya excelente ejecución fue acompañada de una misteriosa historia que obligaba a los jugadores a explorar en busca de los secretos, haciéndolos así participantes activos de la narrativa de la historia. Todo ello combinado con unas mecánicas que acentuaban la inmersión en el universo y unos grandes diseños visuales dieron como resultado un nivel de calidad que se ve reflejado en una comunidad que se ha mantenido activa durante años.

Con respecto a los objetivos principales que nos atañían al inicio del trabajo, hemos podido ver cómo *Bloodborne* fue concebido por Miyazaki y desarrollado por la empresa FromSoftware, así como su posterior impacto social y evolución con los años. De la misma forma, se han podido analizar en profundidad los variados recursos narrativos aplicados en el juego, como los diseños visuales de entornos y personajes y la música, y las diferentes referencias históricas, literarias y estéticas que se tuvieron en cuenta durante su creación. Por otro lado, el proceso de investigación y documentación me ha brindado la oportunidad de profundizar más en la teoría de la narrativa, tanto lineal como interactiva, y los diferentes elementos a través de los cuales se construye, ampliando conocimientos que había adquirido previamente durante la carrera. El

La información histórica se ha consultado en las siguientes fuentes bibliográficas:

-**Compañía Madrileña de Urbanismo** (2011). *Guía de La Ciudad Lineal*. Maxtor. Edición facsímil de la primera edición de 1928.

-**Soria, Arturo** (1894). *El origen poliédrico de las especies*. Est. Tip. "Sucesores de Rivadeneyra". Enlace a la Biblioteca Digital Hispánica [Fecha de consulta: 27 de mayo de 2022]. <<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000075167&page=1>>

-**Soria, Arturo** (1896). *Contribución al origen poliédrico de las especies. Primera parte*. Imp. de la Quinta de Mahudes. Enlace a la Biblioteca Digital Hispánica [Fecha de consulta: 27 de mayo de 2022]. <<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000124480&page=1>>

-**Legado Arturo Soria, Asociación Cultural**. [página web] [Fecha de consulta: 27 de mayo de 2022].<<https://legadoarturosoria.es/arturo-soria/>>

-**Museo de Historia de Madrid**. (2022, 25 de febrero) "Exposición "Arturo Soria. Una mente poliédrica. 1844-1920". [reseña en línea]. [Fecha de consulta: 27 de mayo de 2022].<<https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Cultura-ocio-y-deporte/Cultura-y-ocio/Exposicion-Arturo-Soria-Una-mente-poliédrica-1844-1920-/?vgnextfmt=default&vgnextoid=fb4ca083ebdfe710VgnVCM1000001d4a900aRCRD&vgnextchannel=c937f073808fe410VgnVCM2000000c205a0aRCRD&idCapitulo=11545630&rm=ab18a1ead63ab010VgnVCM100000d90ca8c0RCRD>>

PARTE ACADÉMICA DEL PROYECTO :: TFG

CITAS

-NORMATIVA APA

-ORDENADAS ALFABÉTICAMENTE

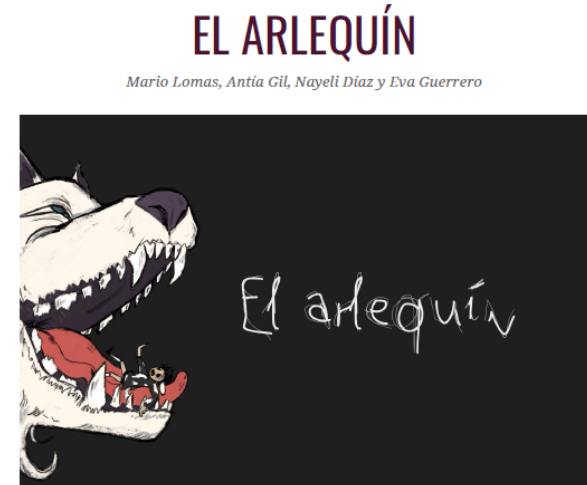
PRESENTACIÓN FINAL



SUBIR DOS DOCUMENTOS EN EL BLACKBOARD

1. PRESENTACIÓN ORAL EN GRUPO
ÚLTIMO DÍA DE CLASE (8 DE ENERO)

2. ENTREGA DEL DOCUMENTO FINAL / PORTFOLIO
(PDF)
DÍA DEL EXAMEN



Trabajo final

Pensamiento Creativo

1º ANIV