

PRONTUARIO

TÍTULO: Seminario integrador: animación 3D

CODIFICACIÓN: ADT 480

PRERREQUISITOS: ADT 401, ADT 410

CRÉDITOS: 3 créditos | 1 semestre | 45 horas

DESCRIPCIÓN

Los estudiantes aplicarán su conocimiento de animación a diferentes usos, escenarios y situaciones. Presentarán sus propuestas de proyectos ante profesores y mentores. Las propuestas serán evaluadas y se seleccionará una (1) o varias propuestas para desarrollarse justo a un grupo de participantes del foro, quienes servirán de mentores. Los estudiantes deberán completar su proyecto en el tiempo designado y cumplir con los objetivos (“milestones”) del proyecto. Los trabajos finales serán presentados ante un grupo de profesores e invitados de las industrias impactadas.

JUSTIFICACIÓN

Profesionales en animación 3D tienen que desarrollar un entendimiento casi íntimo con el propósito de la animación que se les presente en cualquier momento, para así poder transmitir visualmente un trabajo efectivo. Sea la animación una idea de programa, producto, invento, o análisis financiero entre otros, el animador se enfrenta a un proceso de investigación y desarrollo enfocado en conseguir el objetivo del proyecto. Como meta buscamos crear una experiencia típica de los estudios de producción digital mas avanzados, donde el crear una animación no es solo un reto creativo, es un reto. Estos compromisos de desarrollo y entrega de resultados, dentro de un marco definido de tiempo, son parte integral del proceso de completar trabajos creativos de grupo.

COMPETENCIAS

Competencias transversales

1. Comunicación verbal en Español e Inglés
2. Sentido Ético

Competencias profesionales

1. Manejo de producción de proyecto creativo
2. Presentación y defensa de concepto

Competencias específicas

Al finalizar el curso el estudiante estará capacitado para:

1. Preparar una propuesta para un proyecto animado
2. Crear un catálogo de las necesidades creativas y cualitativas de un proyecto 3.
Identificar retos que pueden afectar el desarrollo del proyecto
4. Aplicar técnicas de investigación para enfrentar retos
5. Mantener una agenda de desarrollo (Project Log)
6. Hacer reportes e integrar nuevas ideas que mejoren la calidad de la producción
7. Aplicar métodos para mantener la buena calidad del trabajo ("Quality Assurance").
8. Completar y presentar un trabajo de alta calidad

CONTENIDO

- I. Desarrollo y presentación de proyecto
 - A. Reunión inicial ("Discovery Meeting")
 - B. Identificación de retos a la producción
 - C. Crear un mapa de producción ("Production Schedule")
 - D. Presentación

- II. Pre-producción
 - A. Distribución de Tareas
 - B. Investigación y búsqueda de datos
 - C. Desarrollo de esquemáticos y conceptos

III. Producción

- A. Modelado y Texturizado
- B. Animación de Escenas
- C. Compuestos de video
- D. Revisiones
- E. Renderizado Final

V. Post-Producción

- 1. Efectos Especiales
- 2. Edición
- 3. Control de Calidad
- 4. Entrega

VI. Presentación de Proyectos

- A. Presentación
- B. Preguntas y Respuestas
- C. Recepción

VII. Evaluación

- A. Presentaciones y críticas individuales
- B. Presentación y crítica de trabajo en grupo

METODOLOGÍA

Este curso se desarrolla como un taller de trabajo de producción en grupo, guiados por el profesor y los mentores seleccionados.

EVALUACIÓN

Este curso se evaluará usando un sistema de Aprobación, No Aprobación, ("Pass-or- Fail") basado en el trabajo individual de cada participante y de su grupo, bajo los siguientes criterios:

- 1. Calidad de Presentación
- 2. Coherencia y desarrollo del objetivo de la animación
- 3. Manejo de Crítica

AVALÚO DEL APRENDIZAJE

Se aplica la rúbrica de avalúo institucional a la actividad central del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Schenk, S. (2017). The Digital Filmmaking Handbook, Sixth Edition. Los Angeles, CA. Foreign Films Publishing/Foreign Films, Inc.

Stickdorn, N. (2012). This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases. Amsterdam, Netherlands, BIS Publishers.

Williams, R. (2012). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. New York, NY., Faber & Faber.

Xu, W., (2012) Drawing in the Digital Age: An Observational Method for Artists and Animators. Alameda, Ca, Sybex Inc.

Lord, P., Sibley, B.(2004). Creating 3-D Animation: The Aardman Book of Filmmaking. New York, NY, Harry N. Adams, Publisher.

Milic, L., McConville, Y. (2006). The Animation Producer's Handbook. Berkshire, England., Open University Press.

RECURSOS ELECTRÓNICOS

Autodesk Maya Learning Resources

<http://knowledge.autodesk.com/support/maya/getting-started#?sort=score>

Animation Methods Tutorials for Maya

<http://www.animationmethods.com>

https://www.youtube.com/channel/UC-Eh-OCUPr_EsOGGe7qEtIQA

3D Buzz

<http://www.3dbuzz.com>

ACOMODO RAZONABLE

Para obtener información detallada del proceso y la documentación requerida, debe visitar la oficina correspondiente. Para garantizar igualdad de condiciones, en cumplimiento de la Ley ADA (1990) y el Acta de Rehabilitación (1973), según enmendada, todo estudiante que necesite servicios de acomodo razonable o asistencia especial deberá completar el proceso establecido por la Vicepresidencia de Asuntos Académicos.

INTEGRIDAD ACADÉMICA

Esta política aplica a todo estudiante matriculado en la Universidad del Sagrado Corazón para tomar cursos con o sin crédito académico. Una falta de integridad académica es todo acto u omisión que no demuestre la honestidad, transparencia y responsabilidad que debe caracterizar toda actividad académica. Todo estudiante que falte a la política de honradez, fraude y plagio se expone a las siguientes sanciones: recibirá nota de cero en la evaluación y/o repetición del trabajo en el seminario, nota de F(*) en el seminario: suspensión o expulsión según se establece en el documento de Política de Integridad Académica con fecha de efectividad de noviembre 2022.

Derechos reservados | Sagrado | Noviembre, 2022