

## PRONTUARIO

<b>TÍTULO:</b>	Proyecto especial en animación 3D
<b>CODIFICACIÓN:</b>	ADT 401
<b>PRERREQUISITOS:</b>	ADT 220, ADT 310
<b>CRÉDITOS:</b>	4 créditos   15 horas contacto   15 horas laboratorio 30 horas práctica

## DESCRIPCIÓN

Curso colaborativo, y de desarrollo de proyecto, enfocado en crear un equipo de producción formado por estudiantes, con el propósito de poner a prueba las técnicas que han perfeccionado en cursos previos, y desarrollar un proyecto original durante el semestre. El grupo de producción someterá una propuesta de desarrollo al inicio del curso. Estas propuestas serán evaluadas por la facultad del Sagrado StudioLab, de las cuales se evaluarán y se escogerán una o más producciones a realizarse. Los estudiantes deberán tener roles típicos de una producción y serán responsables por la ejecución debida de sus labores en la misma. La producción debe estar completada para una fecha determinada, será presentada a un grupo de profesores e invitados de la industria quienes ofrecerán su opinión y crítica.

## JUSTIFICACIÓN

Para realizar un proyecto animado, o de interactividad es requisito formar, editar, y vender una idea. Una vez se comienza a desarrollar un proyecto, es primordial una dirección y coordinación clara de un equipo de producción. Como meta buscamos simular una experiencia típica de los estudios de producción digital más avanzados, e inculcar la importancia de los compromisos entre participantes, colaboradores, y clientes. 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

El curso desarrolla en el o la estudiante las siguientes competencias:

- **Emprendimiento e innovación**
- **Investigación y exploración**

- **Comunicación**

## **OBJETIVOS**

Al finalizar el curso el o la estudiante será capaz de:

1. Preparar una propuesta de producción descriptiva y con objetivos claros
2. Vender una idea a una audiencia que puede hacer su proyecto realidad
3. Distribución de roles y responsabilidades
4. Manejar el desarrollo y entrega a tiempo de materiales de producción
5. Hacer ajustes e integrar nuevas ideas que mejoren la calidad de la producción
6. Manejar retos interpersonales que surjan dentro de una producción
7. Presentar un trabajo de alta calidad

## **CONTENIDO**

- I. Desarrollo y presentación de Ideas
  - A. Formar equipo de producción
  - B. Desarrollo de concepto
  - C. Propósito de proyecto/Historias y personajes
  - D. Escenarios
  - E. Mapa de Producción
  - F. Presentación
- II. Pre-producción
  - A. Definición de Roles
  - B. Itinerario de Eventos
  - C. Distribución de Tareas
- III. Producción
  - A. Audio y Ambientación
  - B. Animación de Escenas
  - C. Edición
  - D. Revisiones
  - E. "Rendering" Final
- IV. Post-Producción
  1. Efectos Especiales
  2. Edición
  3. Control de Calidad
  4. Entrega
- V. Post-Producción
  1. Efectos Especiales
  2. Edición
  3. Control de Calidad
  4. Entrega

- VI. Premier de Trabajos
  - A. Presentación
  - B. 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, guiado por el profesor y sus colaboradores.

Se recomiendan las siguientes estrategias de la metodología de aprendizaje activo:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Challenge-based learning

## **EVALUACIÓN**

Participación	20%
Trabajos parciales	20%
Presentaciones orales	20%
Proyecto o Examen (Evaluación final)	40%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

## **AVALÚO DEL APRENDIZAJE**

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

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Musberger, R. (2018). Animation Production, First Edition. Taylor & Francis Group, LLC.
- Schenk, S. (2017). The Digital Filmmaking Handbook, Sixth Edition. Foreign Films Publishing/Foreign Films, Inc.
- Selby, A. (2013). Animation. Laurence King Publishing.

Bean, A. (2012). 3D Animation Essentials. Sybex, Inc.

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

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

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

## **RECURSOS ELECTRÓNICOS**

Pixar in a Box. Khan Academy  
<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>

Autodesk Maya Learning Resources.  
<http://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/ENU/123112/files/maya-tutorials-html.html>

Animation Methods Tutorials for Maya. <http://www.animationmethods.com>.  
[https://www.youtube.com/channel/UC-Eh-OCUPr\\_EsOG7qEtlQA](https://www.youtube.com/channel/UC-Eh-OCUPr_EsOG7qEtlQA)

## **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.

## **CURSOS DE INVESTIGACIÓN**

“Este curso puede requerir que los estudiantes practiquen tareas relacionadas al proceso de investigación, tales como: toma de consentimiento o asentimiento informado, administración de instrumentos, realización de entrevistas, observaciones o grupos focales, entre otros. Estas tareas son parte de un ejercicio académico y no se utilizará la información recopilada para compartirla con terceros o divulgarla en otros escenarios que no sean el salón de clases junto al profesor que enseña el curso. Todo estudiante que vaya a interactuar con sujetos humanos como parte de su práctica en investigación tiene que estar certificado en ética con sujetos humanos en la investigación por el *Collaborative Institutional Training Initiative (CITI Program)*, al igual que su profesor”

Derechos reservados | Sagrado | Noviembre, 2022