CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**SYLLABUS DEL CURSO**

ANIMACIÓN II

1. **CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS:**

**CÓDIGO:** *DGR704*

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** *4*

1. **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

La asignatura de animación II, es de carácter teórico y práctico, por ello, es fundamental que el diseñador gráfico aplique las técnicas y procedimientos para la construcción y animación de personajes dentro de un espacio tridimensional, mediante un sistema de huesos que poseen una serie de controladores, permitiendo al animador tener un control total de los movimientos de la malla. De esta manera los escenarios virtuales creados en animación, cobran protagonismo en la intención de generar mensajes para su inserción en productos multimediales.

1. **PREREQUISITOS Y CORREQUISITOS:**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRERREQUISITO:** | Animación I DGR603 |
| **CORREQUISITO:** | Ninguno |

1. **TEXTO Y OTRAS REFERENCIAS REQUERIDAS PARA EL DICTADO DEL CURSO**

**Texto Guía:**

* Casanova, S. (2005).*3DMAX7 al límite*. Perú. Editorial megabyte.

**Textos de referencia:**

* Elliott, Steven. Et Al. (1997). *3D Studio MAX 2.* España. Prentice Hall.
* Pipes, Alan. (1989). *El Diseño tridimensional*. Barcelona. Editorial Gustavo Gilí.
* González Morcillo, Carlos. (2004). *Diseño gráfico 3D con software libre*. España. nicodigital.com.

**Lecturas complementarias:**

|  |  |
| --- | --- |
| SESIÓN | LECTURA PREVIA |
| 1 | Autodesk. http://www.autodesk.es/products/autodesk-3ds-max/overview |
| 2 | TurboSquid. http://www.turbosquid.com/ |

1. **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO**
2. Identificar los principios de la animación en la nueva plataforma tecnológica. (Nivel Taxonómico: Conocimiento)
3. Construir personajes dentro de un entorno que interactúa con el mismo. (Nivel Taxonómico. Aplicación)
4. Construir historias o escenas animadas, plasmadas y reproducidas digitalmente en un entorno 3D. (Nivel Taxonómico: Aplicación)
5. **TÓPICOS O TEMAS CUBIERTOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRIMER PARCIAL** | **HORAS** |
| UNIDAD 01.- Principios de modelado, creación y animación, jerarquías. | 18 |
| UNIDAD 02.- Curvas de animación, fotogramas claves, pistas de audio. | 14 |
| TOTAL | 32 |

|  |  |
| --- | --- |
| **SEGUNDO PARCIAL** | **HORAS** |
| UNIDAD 02.- Modelado avanzado, texturizando, sistema de huesos, skinning. | 16 |
| UNIDAD 03.- Creación de bípedos, sistema facial de huesos, cinemática. | 16 |
| TOTAL | 32 |

1. **HORARIO DE CLASE/LABORATORIO**

Se trabajara dos sesiones por semana y cada sesión constará de dos horas de clase, en total serán 32 sesiones. Completando 64 horas semestrales.

1. **CONTRIBUCIÓN DEL CURSO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL**

Contribuye a la formación del profesional en diseño, mediante el dominio y la aplicación de la animación a través de herramientas tecnológicas actuales, para el desarrollo de proyectos de alto rendimiento profesional en 3D

1. **RELACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DEL CURSO CON LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DE LA CARRERA.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RESULTADOS DE APRENDIZAJE** | **CONTRIBUCIÓN (ALTA, MEDIA, BAJA)** | **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO** | **EL ESTUDIANTE DEBE:** |
| a). Aplicar conocimientos de comunicación visual acorde a las competencias profesionales de la carrera. | **MEDIA** |  |  |
| b).Analizar problemas de comunicación visual para plantear soluciones eficientes de diseño gráfico. | **MEDIA** |  |  |
| c).Diseñar proyectos y/o productos creativos e innovadores de comunicación visual con criterios profesionales. | **ALTA** | **1,2,3** | Crear y animar objetos en 3D que cumplan los requisitos de uso la Tv y el cine. |
| d).Tener la habilidad para trabajar como parte de un equipo multidisciplinario. | **MEDIA** |  |  |
| e). Comprender la responsabilidad ética y profesional. | **MEDIA** |  |  |
| f). Tener la habilidad para comunicarse efectivamente de forma oral y escrita en español. | **BAJA** |  |  |
| g). Tener la habilidad de comunicarse en inglés. |  |  |  |
| h). Tener una educación amplia para comprender el impacto de las soluciones de su carrera profesional en el contexto global, económico, ambiental y social. | **BAJA** |  |  |
| i). Reconocer la necesidad de continuar aprendiendo a lo largo de la vida y tener la capacidad y actitud para hacerlo. | **MEDIA** |  |  |
| j). Conocer temas contemporáneos. | **MEDIA** |  |  |
| k). Tener la capacidad para liderar y emprender. | **MEDIA** |  |  |

1. **ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

La asignatura será abordada a través de técnicas activas que potencien la participación del alumno en los procesos de aprendizaje. El profesor facilitara a los estudiantes conceptos y materiales para decodificar los conceptos teóricos y prácticos más importantes por medios de las siguientes estrategias metodológicas:

* Conferencias
* Proyecciones
* Debates
* Análisis de modelados
* Trabajos prácticos en clase
* Proyecto final acorde a lo estudiado

1. **EVALUACIÓN DEL CURSO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Primer Parcial** | **Segundo Parcial** | **Recuperación** |
| **Trabajos Individuales (40%)** |  |  |  |
| Trabajos en clases | 40% | 40% |  |
| **Trabajo de Investigación (20%)** |  |  |  |
| Bitácora | 20% | 20% |  |
| **Examen escrito (40%)** |  |  |  |
| Exámenes parciales | 40% | 40% |  |
| **TOTAL** | 100% | 100% | 100% |

1. **VISADO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Profesor** | **Coordinadora**  **de la carrera** | **Dirección General**  **Académica** |
| Ing. Ángel Solórzano Zambrano. | Ing. Mariela Coral López | Dra. Lyla Alarcón de Andino |
| Fecha: 23/03/2015 | Fecha: | Fecha: |