CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**SYLLABUS DEL CURSO**

ANIMACION III

1. **CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS:**

**CÓDIGO:** *DGR 805*

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** *4*

1. **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

La asignatura de animación III, es el complemento de animación I y II, en el cual, se imparten nuevos conocimientos y técnicas dirigidas hacia la creación de efectos especiales atmosféricos, efectos físicos, dinámicas, que sirven como aporte para el mejoramiento de la estética de los escenarios y los personajes animados. Por ello estos elementos dentro de la industria de la animación 3D son muy utilizados por que nos permiten obtener comportamientos o representaciones digitales muy apegadas a la realidad.

1. **PREREQUISITOS Y CORREQUISITOS:**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRE-REQUISITO:** | Animación II DGR704 |
| **CO-REQUISITO:** | Diseño Digital VII DGR801 |

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:**

* Steven, Elliott. Phillip, Miller. Et Al. (1997). *Inside 3D Studio MAX 2.* [New Riders Publishing](http://www.grupoquorum.com/quorum-libros/libro/listadoEditorial/id/978-1-56205/pagina/1/nombre/new-riders-publishing.html" \o "NEW RIDERS PUBLISHING).
* Patmore, Chris. (2004). *Curso completo de animación*. Acantos, S.A.
* Chong, Andrew. (2010). *Animación Digital*. España. Naturart, S.A. Blume.
* Selby, Andrew. (2009). *Animación, Nuevos Proyectos y Procesos Creativos*. España. Parramón Arquitectura y diseño.

**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 el mundo de posibilidades de la interacción de las dinámicas reales en un mundo virtual a través del aprendizaje de software y sus herramientas. (Nivel Taxonómico: Conocimiento)
3. Aplicar los conocimientos aprendidos dentro de un entorno tridimensional que interactúen con el mismo. (Nivel Taxonómico. Aplicación)
4. Construir escenarios con características físicas reales, para animación de personajes o escenas. (Nivel Taxonómico: Aplicación)
5. **TÓPICOS O TEMAS CUBIERTOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRIMER PARCIAL** | **HORAS** |
| UNIDAD 01.- Sistema de partículas, SpaceWarps, fuerzas, deflectores. | 20 |
| UNIDAD 02.- SpaceWarps geométrico, modificadores, proyecto. | 12 |
| TOTAL | 32 |

|  |  |
| --- | --- |
| **SEGUNDO PARCIAL** | **HORAS** |
| UNIDAD 03.- Colisiones, MassFx, efectos atmosféricos, render. | 16 |
| UNIDAD 04.- Creación de cabello y ropa, proyecto. | 16 |
| TOTAL | 32 |

1. **HORARIO DE CLASE/LABORATORIO**

Se trabajara dos sesiones por semana y cada sesión constara 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% | 100% |
| **TOTAL** | 100% | 100% | 100% |

1. **VISADO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROFESOR** | **DIRECTORA**  **DE LA CARRERA** | **DIRECCIÓN GENERAL**  **ACADÉMICA** |
| Ing. Ángel Solórzano Zambrano. | Ing. Mariela Coral López | Dra. Lyla Alarcón de Andino |
| **Fecha: 10 de septiembre 2014** | **Fecha:** | **Fecha:** |