

Proyecto VII 2025

Desarrollo de Proyectos Profesionales con salida formal de Diseño Audiovisual

Profesor [Bernardo Sebasti Pagueguy Fenner](#) / Ayudante [Catalina Vargas Figueroa](#)
Diseño Gráfico, FAU, Universidad de Chile

Visión general

Proyecto VII es la nueva versión mejorada del antiguo Taller de diseño gráfico 5 y 6 (malla antigua), mejor conocido como “Taller de Animación”, el cual se imparte desde el 2014 en diferentes modalidades, pueden encontrar todos nuestros trabajos aquí [Taller de Animación Universidad de Chile - YouTube](#)

Este es un curso basado en la investigación, aplicación y el aprendizaje del diseño basado en la experiencia, por lo tanto altamente profesional. Es un curso donde se recrean las condiciones reales en el mundo profesional.

Este taller pretende adentrar a los alumnos en la ejecución de proyectos profesionales de carácter “real” y al mismo entregar las herramientas y el conocimiento para poder realizar estos proyectos profesionales con las infinitas capacidades y alternativas comunicacionales que entrega en Diseño. En este caso como producto de salida abordaremos el diseño Audiovisual (Motion Graphics) y abrir el espectro de conocimiento de los alumnos al CONTENIDO y DISCIPLINA del ANIMACIÓN mediante la investigación, observación, estudio y praxis de proyectos profesionales de diseño.

Este curso ocupa la disciplina de la Animación, el noveno Arte. Por lo tanto tiene amplias bases teóricas basadas en los principios de la animación fundados hace más de 130 años por Ollie Johnston y Frank Thomas. Esta disciplina se encuentra mayormente centrada en la industria del entretenimiento, dentro de su universo incluye a una de las corporaciones más grandes a nivel mundial: Disney. Empresa que lleva el nombre de su fundador Walt Disney, un diseñador y animador (como tu!). Esta compañía actualmente emplea a millones de trabajadores (dentro de ellos cientos de diseñadores) alrededor de todo el mundo.

Las bases de la animación no se cimentan en softwares o hardware “X”, por el contrario tiene su fundamento en el reino de la observación y estudio del movimiento, como también en la interpretación del movimiento y su capacidad comunicativa. Por lo tanto, las herramientas como softwares son meros instrumentos para plasmar esta disciplina, **los softwares son el MEDIO y NO el CONTENIDO.**

Desde el punto de vista del ámbito pragmático, en el contexto actual de post pandemia, la realidad profesional cambió súbita y radicalmente. Ante la imposibilidad de producir contenido en live action, sumado al más absoluto reinado de los streamings pagados por sobre los otros medios de comunicación y entretenimiento; La creación de contenido se ha volcado ante los pies del contenido digital animado, en ese lamentable estado de encierro que produjo la pandemia, esta industria del contenido animado y videojuegos ganó un enorme terreno económico y social ya que asumió la responsabilidad de entretener, enseñar y acompañar en los hogares de todo el mundo

Objetivos académicos

1. Por el lado procedimental podrán ver y analizar a tiempo real los métodos, procedimientos y técnicas de un profesional activo en el campo de la publicidad animación. En este caso el profesor mostrará y explicará con ejemplos reales y a tiempo real cómo él enfrenta diferentes proyectos de diseño y da soluciones comunicacionales y técnicos a los requerimientos de cada proyecto.
2. Por el lado empírico, podrán desarrollar proyectos y piezas prácticas que permitan introducirlos en mundo profesional de forma REAL. Se enfrentarán a clientes REALES con Requerimientos REALES de diseño
3. En el ámbito actitudinal aprenderán desarrollar, entender y aplicar la libertad de tomar decisiones propias y grupales al enfrentar un proyecto real, toda decisión conlleva consecuencias y/o alternativas múltiples. ***“Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede de acuerdo a esta ley; la suerte o azar no es más que el nombre que se le da a esta ley no reconocida; hay muchos planos de causalidad, pero nada escapa a esta Ley”.***

Objetivos pragmáticos / prácticos / técnicos

Dominio avanzado de:

- . Adobe Photoshop
- . Adobe After Effects
- . Autodesk Maya

Metodología del Curso:

Proyectos Teóricos y Prácticos: Los alumnos formarán grupos de trabajo de máximo 5 personas, en cada proyecto deberán rotar y cambiar de grupo. En los nuevos grupos por lo menos el 50% deben ser nuevos compañeros

Realizarán proyectos de animación en formato Full HD, con sonido. Basados en una investigación previa (concepto y guión) bajo un tema común para todo el curso

Ejercicios Individuales: Normalmente llamadas Ayudantías, donde con nuestros profesores ayudantes haremos demostraciones utilizando los softwares de ilustración y animación como Photoshop, After Effects, Maya. Para que puedan aprender y aplicar todo



ese conocimiento en sus trabajos. Estos ejercicios serán llevados en las **ayudantías junto con sus profesores ayudantes** donde enseñaremos métodos específicos y técnicas de ilustración digital y animación en Photoshop, After Effects y Autodesk Maya para el desarrollo de sus proyectos. Esta clase la deberán ver y hacer sus preguntas, serán clases demostrativas donde se mostrarán aspectos teóricos y técnicos, con ejercicios prácticos que ustedes pueden seguir paso a paso

Evaluación:

El curso contará con 3 proyectos por todo el semestre y será las únicas evaluaciones del curso

Cada Proyecto tendrá 25% de su calificación correspondiente a una nota individual, derivada de las ayudantías.

Cada Proyecto tendrá otro 25% de su calificación correspondiente a una nota grupal por correcciones grupales con el profesor que serán programadas para cada proyecto

El proceso y nota final será evaluado en mérito de su entrega final, su producto de entrega final dependerá de las decisiones que ustedes tomarán en cada proyecto y corresponde al 50% de la nota del proyecto en cuenta.

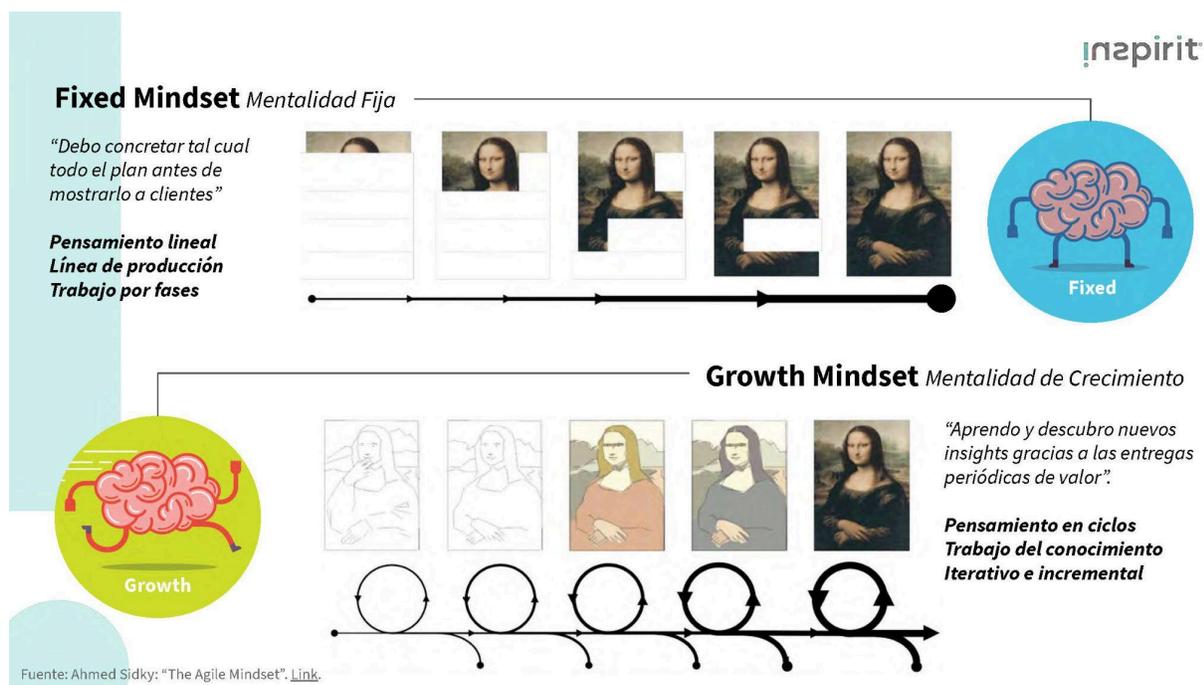
El primer y segundo proyecto corresponden al 30% cada uno de la nota final de curso

El tercer proyecto corresponde al 40% de nota final del curso

Fundamentos de esta metodología:

Este método es un proceso en desarrollo ideado por el equipo docente que está concentrado en experiencias propias, fortalezas y debilidades de nosotros mismos y por sobre todo capacidad de resiliencia.

Para fundamentar este “proceso” con más base teórica nos volcamos a metodologías empíricas del mundo del desarrollo de las industrias tecnológicas y creativas. nosotros como equipo docente somos parte de este mundo profesional a la vez, y también nos encontramos actualmente en proceso de profundo cambio de nuestra actividad, esa experiencia positiva la queremos traspasar a la forma de enseñar.



Especificaciones Proyectos

Los alumnos formarán grupos de trabajo de máximo 5 personas, en forma de agencias de Motion Graphics lo que aportará al desarrollo de sus habilidades de trabajo creativo grupal, método natural en el ámbito del diseño, donde se trabaja en proyectos colaborativos intra y extra disciplinar.

Proyecto 01: Diseño y Animación para cliente Documentalista Chilena (30% nota semestral)

La realizadora audiovisual Chilena Catalina Yentzen será nuestra cliente, para quien los grupos deben realizar en formato de Rotoscopia animada para una de las secuencias de su último documental llamado "EL MISTERIO DE LA CAMPANA". Mayor información de la Sobre Catalina en: <https://eofilms.cl/>

La propuesta de los grupos de alumnos deberá ir desde el diseño, visualidad y animación para una de las secuencias editadas y propuestas por la directora del proyecto.

Además cada alumno individualmente deberá diseñar y animar una propuesta de Título Animado para el Documental.

Equipo de trabajo: máximo 5 personas mínimo 4 personas

Fecha de inicio del proyecto: Jueves 3 de Abril

Fecha de Entrega de proyecto: Lunes 28 de Abril

Entregables:

- Secuencia animada en rotoscopia que durará mínimo 2 minutos, animada a 10 cuadros por segundo, en formato full HD 1920 x 1080 a 24 FPS (finales).
- Diseño y animación para título del Documental "EL MISTERIO DE LA CAMPANA", (evaluación individual) Duración 5 segundos, en formato full HD 1920 x 1080 a 24 FPS

Proyecto 02: Difusión Científica Chilena para Repositorio Académico de Investigación de la Universidad de Chile, con supervisión de cliente: <https://kurzgesagt.org/> (30% nota semestral)

Los alumnos deberán encontrar una investigación científica realizada por académicos de la universidad y realizar un video explicativo de esta investigación para divulgar a la sociedad civil su contenido en un formato de animación para la plataforma de youtube, abierto para todo público.

Los alumnos investigarán y analizarán la información, para luego traspasar creativamente la información a un guión que debe ser claro de entender, cercano y divertido para un público no especializado

El Proyecto estará supervisado por <https://kurzgesagt.org/> y debe responder en cuanto a directrices visuales a mantener los códigos y identidad de este cliente en todo momento

Los alumnos desarrollarán una metodología de proceso de animación donde pasarán por todas las etapas. Guión Técnico - Styleframes - Storyboard - Animatic - Sonorización - Edición

Ejemplo del mismo trabajo hecho en años anteriores pueden ver en:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLff0UFGsbTMdXb-a3nFAG9V1vTr7xbktC>

Equipo de Trabajo máximo 5 personas mínimo 4 personas

Fecha de inicio del proyecto: Jueves 1 de Mayo

Fecha de Entrega de proyecto: Lunes 2 de Junio

Entregable:

El spot durará mínimo 60 segundos, con sonido (música / locución /) en formato full HD 1920 x 1080 a 24 FPS.

Proyecto 03 (Examen): Diseño Lyrics Video para artista Chileno de hip-hop “NFX” (40% nota semestral)

Desarrollarán un proyecto de animación en formato de lyrics video para youtube y redes sociales, para nuestro cliente el artista Chileno de Hip Hop NFX

<https://www.instagram.com/nfx.oficial/?hl=es>

Para esto deberán hacer una investigación breve sobre la marca de NFX, para luego conceptualizar y realizar un guión y un storyboard, luego basado en las técnicas de la rotoscopia y motion graphics realizarán la pieza audiovisual. Además de los otras técnica de animación aprendidas en los anteriores proyectos, para este proyecto los alumnos aprenderán y aplicarán animaciones 3D a sus proyectos. Para lograr aquello tendrán varias ayudantías de animación 3D hechas por el profesor Pagueguy en el software 3D “Autodesk Maya”

Los alumnos aplicarán todos los conocimientos y experiencia aportados en las clases por los profesores, además de otras técnicas / softwares extras que los mismos alumnos quieran incorporar de forma espontánea

Ejemplos de trabajos anteriores de este mismo curso los pueden encontrar aqui:

<https://youtu.be/DqWphTGHUqU>

Equipo de trabajo: 2 personas

Fecha de inicio del proyecto: Jueves 5 de Junio

Fecha de Entrega de proyecto: Entre el 14 y 18 de Julio en “Semana de Taller”

Entregable:

El Lyrics video durará lo que dure el tema de NFX elegido (entre 2 y 3 minutos aprox) con sonido (música / locución / Fxs) en formato full HD 1920 x 1080 a 24 FPS.

Reglas y normas del Curso:

- La asistencia corre formalmente cualquier persona que tenga menos del 70% de asistencia está eliminada del ramo automáticamente
- Las inasistencias pueden ser justificadas sólo con permiso médico, presentados a secretaría de estudios y al profesor.
- La hora de llegada es las 9:30 AM, pasado esta hora quedará ausente y no podrá ingresar a la sala hasta la hora del descanso.

- La hora de salida será variable, el profesor tiene la autoridad para dejar ir a los grupos que hayan corregido su proyecto. Esto excluye a los días en que se hagan clases teóricas, prácticas y ayudantías
- Los alumnos no se pueden cambiar de sección, ni salir ni entrar desde otra. Solo si es autorizado explícitamente por secretaría de estudios
- Las fechas de entrega de los proyectos se entregarán al principio de cada uno, las fechas no se cambiarán bajo ninguna situación
- Todas las comunicaciones formales se harán por medio de U-Cursos
- El canal de Discord sirve para comunicarse de forma informal entre pares y con los ayudantes y profesor, con el fin de hacer más ágiles las correcciones y la información "creativa" del curso.
- El canal de Discord no se puede ocupar para informar sobre: Inasistencias, problemas personales, notas, asuntos administrativos. Para esos asuntos se debe ocupar U-Cursos.
- Los grupos de trabajo deben cambiar sus integrantes entre proyectos
- Los alumnos están obligados a asistir a las entregas finales de proyectos, su nota automática será de 1.0 si es que no se presentan. (su nota individual previa y nota de correcciones previas serán anuladas y la nota total será de 1.0)