



PROGRAMA	
1. Nombre de la actividad curricular:	Proyecto VII
2. Nombre de la sección:	Sección 1
3. Profesores:	Sebastian Pagueguy
4. Ayudante:	Carolina Herrera
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	Project VII
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	18 horas/semana
7.1 Horas directas (en aula):	13,5 horas
7.2 Horas indirectas (autónomas):	4,5 horas
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	12

10. Propósito general del curso
Los objetivos fundamentales de este curso están orientados hacia el desarrollo de habilidades proyectuales que permitan al alumno manejar los elementos del lenguaje audiovisual y multimedia en el contexto del diseño gráfico. Permite al alumno conocer el sistema de signos visuales, auditivos y verbales que se interrelacionan en el diseño medial. El curso da un énfasis a la generación de contenidos para formular un mensaje, y a una búsqueda constante de innovación para reconocer diferentes problemas provocando la reflexión en torno a las necesidades comunicativas y sociales de cada uno de estos. El curso será llamado: Taller de Animación Está concebido para ofrecer a los alumnos de 4to año interesados en el área del diseño que abarca toda la gama de los Medios Digitales, focalizado especialmente en el áreas de la Animación, Motion Graphics y publicación en diferentes medios On-line. Su principal misión es insertar al alumno en una línea real de concepción, diseño y producción de Animación y Motion Graphics. El alumno explorará las diferentes variables del diseño grafico animado para abordar temáticas diversas de desarrollo conceptual.



El desarrollo de los proyectos pretenden ser de alta vinculación con el medio nacional e internacional, además incluye una finalidad temática de utilidad de dos ámbitos; científica y social

Este curso posee una base teórica en forma de cátedra tradicional, mas una fuerte base de investigación e experimentación técnica.

11. Resultados de Aprendizaje:

Competencias genéricas (Ámbito Cognitivo):

1. Comprensión terminológica conceptual y productiva de la Animación y Motion Graphics
2. Comprensión de la metodología, procesos y cargos dentro de una producción para diversos medios en la creación de piezas Animadas
3. Aplicación de la disciplina profesional de la Animación en proyectos reales, con contenido generado por los alumnos
4. Comprensión y aplicación de proceso de composición e integración de medios digitales con formatos como el Documental (video)

Competencias Específicas (Ámbito Procedimental):

1. Capacidad de generar material Animado a nivel profesional abarcando temáticas de profundo interés tanto científico como social
2. Animación Avanzada en 2D en AfterEffects y Animación 3D en Blender
3. Composición visual e integración con video en Adobe AfterEffects
4. Publicación y diversificación de medios digitales (Redes sociales, dispositivos móviles y web)

Ámbito Actitudinal:

- Potenciar el trabajo en equipo
- Potenciar la búsqueda y auto-aprendizaje
- Potenciar la creación de proyectos de difusión científica dentro del contexto Universidad de Chile
- Potenciar la investigación y creación de proyectos de problemática social contingente, Documental como arma de denuncia social



12. Saberes / contenidos:
- PROYECTO UNIDAD 1. Spot Publicitario: Animación Tradicional, Rotoscopía y Edición digital - PROYECTO UNIDAD 2 (Examen). Animación Infográfica de divulgación científica: Animación 2D Digital

13. Metodología:
- Taller de diseño de contenido, dirigido a la mediatización de la información mediante técnica de la Animación y video, donde los contenidos serán directamente entregados por el equipo docente y aplicados por los alumnos. - Trabajos grupales de tono proyectual dirigidos a la generación de una propuesta conceptual y plástica a partir de temáticas reales de diseño, dando especial énfasis a las posibilidades divulgativas de la técnica. - Por medio de proyectos grupales de carácter proyectual-creativo se explorará las diferentes posibilidades de las herramientas y medios digitales y su importancia y efecto social. - Trabajos grupales que ponen a prueba los elementos teóricos y técnicos aprendidos en el curso

14. Recursos:
El Curso será dictado 1 día la semana en un laboratorio de computación y el otro día en una sala normal, se agradece a los alumnos que tengan computador personal, traerlo a clases si así lo necesitan.

15. Gestión de materiales: El Curso es totalmente digital y 100% libre de desechos		
Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje



16. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:

Fecha	Duración	Lugar
Cada Martes	BLOQUES 1 2 3	LABORATORIO DE COMPUTACIÓN

17. Evaluación:

- Evaluaciones parciales clase a clase.** Notas Acumulativas de ejercicios que representan el 40% del semestre académico
- **PROYECTO UNIDAD 1.** Proyecto Inicial que representa 20% del semestre. Correcciones en clase y entrega final en clase final.
- **PROYECTO UNIDAD 2 (Examen).** Examen final y presentación representan el 30% del semestre
- **AUTOEVALUACION.** Informe autoevaluativo de su proceso personal de cada alumno. Representa el 10% del semestre

18. Requisitos de aprobación:

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro).
Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

19. Palabras Clave: Animación, Motion Graphics, Audiovisual, Profesional

20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- › Richard Williams. The animators survival kit.
- › Will Eisner. Comics y arte secuencial.
- › Matt Woolman. Type in Motion.
- › Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual.



21. Bibliografía Complementaria:

- › Jenn Y Ken Visocky O'Grady. The Information Design Handbook.
- › Hervás, Chistian. El diseño gráfico en televisión. Cátedra, 2002.
- › Sartori, Giovanni. Homovideos. Laterza, 1997.

IMPORTANTE

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.

Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.

- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:

“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a. Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.



Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Cátedra de Arquitectura