

## Reflexión docente

Profesor: Jesús Alejandro Guzmán Ramírez

Como profesor, he buscado a lo largo de mi práctica profesional incluir prácticas del campo laboral en el sector académico. Siempre he considerado el desarrollo de espacios de interacción entre el aula y los procesos productivos como una manera de articular de manera consistente los conocimientos teóricos con la realidad del contexto de los estudiantes. Mi carrera profesional tuvo la suerte de desarrollarme en el proceso de transición e ingreso de tecnologías digitales a Colombia, lo que me permitió pasar de las prácticas analógicas tradicionales de diseño, ilustración y animación a los desarrollos progresivos de software de las mismas áreas, lo que me facilitó comprender el poder de ambos tipos de procesos en la generación de productos interactivos y audiovisuales.

Actualmente intento no solo interesar al estudiante en la dinámica técnica de cada campo de acción, sino también que se integre a los procesos de investigación en diferentes niveles técnicos, tecnológicos, teóricos, conceptuales, estéticos, narrativos y sociales, buscando una interpretación holística del conocimiento en relación con el mundo que lo rodea y el potencial que tiene para impactar a la sociedad.

En general, en el aula, abordo la influencia de los flujos de trabajo de las producciones de animación en sus propias propuestas narrativas y estéticas, con el fin de analizar el impacto que tienen en su propia identidad como realizadores y diseñadores. Para lograr esto, trato de vincular el estudio a profundidad de las producciones, los productores y las experiencias de este medio en sus propias narrativas desde un enfoque que integra la técnica y la expresión. Como resultado de este proceso de investigación, se buscan una serie de análisis metodológicos y lógicos de los procesos que nos permiten pensar en los sistemas de optimización del flujo de producción de acuerdo con las intenciones reales de los directores de animación.

A lo largo de los años he descubierto que la experiencia en el aula puede mejorarse enormemente a través de grupos de trabajo e investigación con estudiantes en espacios extracurriculares, abordando el conocimiento y las prácticas que no están cubiertas en las clases y que obedecen a otras dinámicas que incluso pueden trabajarse en procesos de extensión fuera de la universidad, o del ámbito curricular. En este tránsito de desarrollos extracurriculares he podido integrar el concepto de investigación-creación en trabajos académicos y ha sido posible llegar a profundas reflexiones teóricas derivadas de aspectos productivos y de la creación ilustrada y animada.

Desde mi punto de vista, la academia debe tener un vínculo claro con el contexto a nivel local, regional e internacional, buscando integrar sus propios procesos y contenidos en las dinámicas internacionales, permitiendo el intercambio de conocimiento y entendimiento entre identidades, culturas y países. En este sentido, vivir en un territorio cambiante, con complejidades en muchos niveles sociales y políticos, hace que mi práctica docente sea un elemento vital en mi concepción del mundo para mejorar la calidad de vida de mis alumnos, su visión del mundo, la responsabilidad que tienen como profesionales y el impacto que tienen al ejercer como diseñador o animador, así como en el desarrollo de cada pieza o producto.

De manera similar a mi práctica docente, mi postura artística se ha permeado y construido a lo largo de los años a través de la hibridación plástica, técnica y tecnológica, como resultado de haber podido experimentar de primera mano con una enorme variedad de técnicas análogas en ilustración, dibujo y escultura, así como la entrada progresiva en entornos digitales, programación, animación y rigging en sus diferentes facetas.

Este tipo de dinámica artística me permite encontrar una relación entre lo plástico, lo ideológico y la tecnología, ya que para mí, desde su origen, la imagen animada ha albergado en su consolidación los avances tecnológicos como parte fundamental de su estructura, es decir, de las técnicas con que estaba tomando forma, para que finalmente pudiera verse a sí mismo como un medio de expresión humana, desafiándose constantemente a revertirse más tarde en el colectivo social a través del cual surge. Progresivamente he buscado vincular

la animación y la poética que buscan separar en primera instancia la animación de ser un tipo de arte menor asociado culturalmente como un derivado del cine, y que busco concebir en una mirada de la imagen animada como un fenómeno.

En el ejercicio de crear, proyectar y experimentar, considero que el realizador mismo se ve constantemente afectado y reorienta las formas de comunicación que utiliza para acercarse a sus contemporáneos, no solo para mostrar las entelequias que hacen que el colectivo se sienta orgulloso, sino para retratar con la mayor fidelidad posible las tensiones generadas de cualquier naturaleza en las estructuras socioculturales ya colectivamente acordadas, pero vistas en esta ocasión a través de su propio estilo. Para mí, entonces, surge el concepto de animador como creador, visto más allá de ser un técnico que reconstruye, de fotograma a fotograma, un proceso de dar vida a un objeto a través de la experiencia obtenida previamente.

## Información general del curso

Nombre de la asignatura	Animación II
Código de la asignatura	103206
Periodo académico	Primer periodo
Horario del curso	Martes y jueves de 1 a 4 pm
Lugar	Salón 303 módulo 7A CCE
Créditos académicos	No. 4 créditos que corresponden a No. 6 horas de trabajo presencial y a No. 12 horas de trabajo autónomo/virtual.
Monitorias	A convenir

## Datos del profesor

Nombre	Jesús Alejandro Guzmán Ramírez
E-mail	Jesusa.guzmanr@utadeo.edu.co
Horario y lugar de atención a estudiantes	Lunes y jueves de 9 a 11 of 201 mod 20 – Cita previa por correo y confirmación por calendar
<p>Trabaja integrando la academia con la profesión para realizar desarrollos e investigaciones actualizados y de calidad. Involucra los medios digitales con la búsqueda de narrativas propias para generar productos audiovisuales de diferente naturaleza.</p> <p>La evolución de los procesos de integración en los sistemas audiovisuales (animación, ilustración, entornos interactivos inmersivos) ha sido su preocupación desde el año 2000 y ha participado en diferentes procesos de realización, producción e investigación en las áreas de la animación 2D y 3D, la ilustración digital y análoga, la realidad aumentada y la generación de sistemas de representación virtual.</p> <p>Actualmente se encuentra vinculado como docente Asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano adscrito al programa de Diseño Gráfico desde el año 2013. Candidato a Doctor en Diseño y Creación, Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas en el año 2012 (Tesis meritoria), Especialista en video y tecnologías digitales off-line y on-line en convenio con MECAD Universidad de Caldas UNESCO en el año 2007, Diseñador Visual de la Universidad de Caldas en el año 1999 y Realizador Profesional en Animación 3D del Image Campus de Buenos Aires en el año 2011.</p> <p>Ha trabajado como diseñador profesional para diferentes empresas a nivel nacional e internacional en las divisiones de creación, diseño web, multimedia, ilustración 2D y 3D,</p>	

animación 3D y programación (Cekit, Panadería La Victoria, Corporación CineClub Borges, Synergos, Parquesoft Pereira, Agencia de modelos Liliana Arango, NUT Studios), así mismo ha sido docente de diversas instituciones educativas de educación superior en los niveles de pregrado y Maestría (Universidad Autónoma de Manizales, Universidad de Caldas, Fundación Universitaria del Área Andina - Seccional Pereira, Universidad de la Sabana) y ha sido miembro de equipos de desarrollo de informática educativa (CIEDU - Universidad Católica de Manizales, UamVirtual - Universidad Autónoma de Manizales).

Ha publicado artículos sobre realidad aumentada, videojuegos y procesos de desarrollo animado en revistas como Memorias (Universidad Cooperativa de Colombia), ZONA (Fundación Universitaria del Área Andina - Seccional Pereira), Cuadernos de Cine de Colombia (Cinemateca Distrital IDARTES Bogotá) e Iconofacto (UPB). Ilustrador, rigger, animador e investigador con ponencias en eventos nacionales e internacionales.

Ha sido ganador del segundo lugar en la categoría Documentos Interactivos del I Concurso Nacional de Objetos Virtuales de Aprendizaje del Ministerio de Educación Nacional de Colombia en el 2005, ganador del primer lugar en la categoría Audiovisual animado de la segunda convocatoria de estímulos de la Secretaría de Cultura de la Alcaldía de Pereira en el año 2013 y Ganador de la Beca de Investigación en Cine y Audiovisual del Ministerio de Cultura de Colombia en el año 2014 con el semillero de investigación SemillaLab de la UJTL.

Coordinador del semillero SemillaLab - Laboratorio de contenidos digitales y el semillero Diseño de Movimiento. En el momento es par académico del CNA Colombia, director de animación y evaluador de proyectos, textos científicos y productos de investigación en diferentes universidades del país. Es miembro y segundo líder del grupo de investigación Estudios de la Imagen (Categoría C de Colciencias de la Universidad Jorge Tadeo Lozano) desde el año 2014, y es miembro de Iconos & Bastones (Categoría C de Colciencias de la Universidad Cooperativa de Colombia) desde el año 2007.

## Animación II

### Bienvenidos

La animación es un campo amplio y complejo que involucra diferentes disciplinas teóricas: la estética, la semiótica y la historia del arte entre otras; diversas actividades plásticas como el dibujo, la ilustración y la fotografía y se apoya en el manejo de equipos tecnológicos (cámaras fotográficas y de video, hardware y software especializados), con el fin de producir y comunicar ideas y emociones mediante narrativas audiovisuales.

Estas narrativas audiovisuales, son discursos significantes icónicos (imágenes) y sonoros dispuestos, temporal y espacialmente en una sucesión de planos fragmentados que pueden articularse en estructuras lineales o no lineales.

En la asignatura Animación II, se considera el software como una herramienta importante para la elaboración de las imágenes que son generadas en la máquina, teniendo en cuenta que ofrece

innumerables posibilidades creativas que pueden combinarse con la animación tradicional e incluso con la imagen real, ampliando sus posibilidades de expresión y de posterior desempeño profesional.

## Objetivos de aprendizaje

### Objetivo General

Usar la animación digital como herramienta de representación audiovisual para ampliar y diversificar la formación profesional del estudiante, teniendo en cuenta su naturaleza temporal y plástica, haciendo uso de las diversas posibilidades de expresión y comunicación que ésta ofrece.

### Objetivos específicos

- Desarrollar secuencias animadas que integren recursos elaborados por el estudiante en relación con un flujo de producción acorde a las necesidades de un proyecto.
- Explorar técnicas de base digital tridimensional, articuladas a los conocimientos obtenidos en la asignatura de animación I para resolver la propuesta animada.
- Generar procesos de integración de técnicas que potencien el desarrollo del relato y se articulen a la planificación del diseño de movimiento desde las características digitales tridimensionales.
- Evaluar y refinar protocolos y flujos de trabajo para mejorar el resultado final de la producción animada.

## Evaluación

Rúbricas ejercicio anexo Rubrica 02 primer corte

Rúbricas ejercicio anexo Rubrica 03 Segundo corte

Tercer Corte

Resolución de todo el cronograma de trabajo involucrando fechas y acciones de los elementos planteados en el documento modelo pipeline. Se debe entregar en drive. Se sube enlace al drive en un txt.

## Dinámica de clase/ Metodología

Para el desarrollo del curso realizaremos varias actividades que contribuirán al logro de los objetivos, mientras nos preparan para el ejercicio profesional:

Talleres de trabajo individual y grupal: el estudiantes tendrá procesos de trabajo de mecánica de movimiento de manera individual para el perfeccionamiento del diseño de movimiento, a la par el

alumno desarrollará un proyecto de carácter grupal con el objetivo de integrar los conocimientos de producción, propuesta concpetual, estética y gestión.

Exposiciones del profesor: eventualmente el profesor presentará temáticas y conceptos de complejidad como actividad previa al estudio de un recurso. Trate de mantener su concentración en estas actividades para formular preguntas profundas, esto le permitirá comprender mejor los recursos asignados.

## Factores de éxito para este curso

- Estudio continuado de los elementos vistos en clase.
- Exploración conceptual por encima de la técnica.
- Pregunte en clase los aspectos que no comprende, pero apoyese en los tutoriales para confirmar procedimientos.

## Cronograma del curso

### Cronograma de duración de los objetivos de aprendizaje

Tiempo de desarrollo de objetivos de aprendizaje															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>Desarrollar en términos de apropiación de una preproducción, el desarrollo técnico de producción y postproducción un proyecto animado 3D</b>															
<b>Asimilar las mecánicas de movimiento en ambientes digitales 3D</b>															
								<b>Desarrollar procesos de integración en un spot animado</b>							

### Cronograma de momentos de entrega de producto por parte de los estudiantes

Semana	Obj 1	Obj2	Obj 3	Corte	
					Línea desarrollo instruccional
1				Corte 1	
2					Proyecto de rebote, choque y caracterización de personaje suministrado (bola rig) con intervención de modelado (involucrando herramientas de modelado básicas para algunos objetos) aplicando el desarrollo de playblast.
3					
4					
5					Proyecto de manejo de personaje suministrado y material de referencia. Modelado de personaje detalle medio.

6					
7					Procesos de rigging básico y texturizado
8					
9				Corte 2	
10					Proyecto de mecánicas, sincronización con audio, y presentación de personaje de proyecto de semestre. Mini story y propuesta narrativa
11					
12				Corte 3	Refinamiento rigging y modelo
13					
14					
15					Posproducción y corrección de color.
16				Entrega final	

### Cronograma de temáticas de la asignatura

Semana	Espacio	Corte	Línea desarrollo instruccional
1	303 mod 7A		<p>Uso de la interfaz de Maya (Distintas partes, visualización y control de las vistas).</p> <p>Interfaz de Maya enfocada solo animación. (línea, tipos, modificación creación etc.. de keyframes, vista del motion trail etc ).</p> <p>Aclaración de conceptos vertex, edge, face. Propiedades de guardado y tipos de archivo.</p> <p>Creación y control del proyecto.</p> <p>Entender el uso del proceso step-linear-spline.</p>
2	303 mod 7A	Corte 1	<p>Generar un render rápido, (playblast), para la correcta presentación y subida a la plataforma.</p> <p>Crear keyframes, moverlos y copiarlos con Dope Sheet.</p> <p>Entender la línea de tiempo en Maya. Entender funcionamiento de la interpolación de movimiento a partir de curvas de animación en estado spline.</p> <p>Diseño de personaje. Revisión de herramientas de modelado.</p>
3	303 mod 7A		<p>Como montar una videoreferencia dentro del programa maya paso a paso para el desarrollo de una animación.</p> <p>Caminata. Concepto de peso. Movimiento de personaje</p> <p>Diseño de personaje, uso de planos de imagen y aplicación herramientas de modelado.</p>



4	303 mod 7A		<p>Caminata y salto (inicio de proyecto de corte, juego de obstáculos).</p> <p>Materiales básicos Maya (Lambert, blinn, Phong, anisotropic)</p>
5	303 mod 7A		<p>Polish (refinamiento) de ejercicio de juego de obstáculos. Entrega personaje despiezado.</p>
6	303 mod 7A	Corte 2	<p>Constraints, como coger y soltar objetos. Intro a rigging básico de objeto (carro)</p> <p>Mecánicas entre personaje y objetos (empujar, cargar)</p>
7	303 mod 7A		<p>Rigging básico de personaje IK-FK Pruebas de animación rigging</p> <p>Mapas UV y texturizado</p>
8	303 mod 7A		<p>Rigging básico de personaje – corrección y refinamiento de controles y piezas adicionales – automatización de atributos. Pruebas de animación rigging</p> <p>Mapas UV y texturizado – refinamiento y corrección</p>
9	303 mod 7A		<p>Bases de iluminación en Maya. Staging y layout (cámaras) Render Setup</p>
10	303 mod 7A		<p>Iluminación final de escena de presentación. Render en secuencia de imágenes. (7 a 10 segundos – 12 fps).</p> <p>Propuesta narrativa y mini story (proyecto 15 segundos) Integración de audio en Maya</p>
11	303 mod 7A		<p>Motores de render en Maya. Uso del Maya render, Mental Ray Render y Vector Render a nivel básico. Renderizar en un archivo y secuencias de imagen. Render passes.</p> <p>Refinamiento de personaje, evolución de rigging. Inicio de proceso de animación proyecto final (blocking)</p>
12	303 mod 7A	Corte 3	<p>Introducción al compositing</p> <p>Animación proyecto final (corrección blocking e inicio de splining).</p>
13	303 mod 7A		<p>Compositing e integración de recursos (Render, fondos, videos, audios, etc). Introducción a la postproducción.</p> <p>Polish de animación final.</p>
14	303 mod 7A		<p>Postproducción y corrección de color.</p> <p>Cierre de render.</p>

15	303 mod 7A		Efectos especiales (Partículas) Corrección final de look and feel
16	303 mod 7A	Entrega final	

## Bibliografía

- Bim, J. (1999). Digital lighting and rendering. Berkeley: New Riders.
- Demers, O. (2000). Digital texturing and painting. New York: New Riders.
- Gardner, G. (2001). Computer graphics and animation: history, careers, expert advice. (Gardner's Guide Series). Londres: Garth Gardner Co.
- Maestri, G. (2000). Creación digital de personajes animados. Madrid: Anaya multimedia.
- Rickitt, R. (2000). Special Effects: the history and technique. Los Angeles: Watson-Guptill.
- Williams, R. (2001). The animator's survival kit: a manual methods, principles, and formulas for classical, computer games, stop motion, and Internet animators. Londres: Faber & Faber.
- Arce, R., Sánchez, C., & Velásquez, Ó. (2013). La animación en Colombia hasta finales de los 80 (1st ed.). Retrieved from <http://avalon.utadeo.edu.co/servicios/ebooks/animacion/>

Complementaria:

- Pikkov, Ülo. Animasophy. Theoretical writings on the animated film. Tallinna Raamatutrükikoda: Estonian Academy of Arts, Department of Animation, 2010. Impreso.

Si quieres conocer la experiencia completa del profesor, escribe a:  
[jesusa.guzmanr@utadeo.edu.co](mailto:jesusa.guzmanr@utadeo.edu.co)