



DIPLOMATURA en Arte y Animación Digital

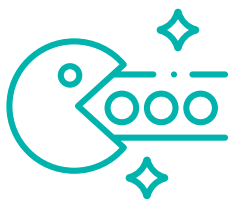
2020

UNIVERSIDAD
PROVINCIAL DE
CÓRDOBA | UPEC

Partner:



INSTITUTO
UNIVERSITARIO
PATAGÓNICO
DE LAS ARTES



La diplomatura está planteada dentro de una industria de crecimiento y desarrollo sostenible en el tiempo. Que posee indicadores que identifican que la tendencia ascendente continúa fuertemente. Es así, como hace tres (3) años a nivel mundial la industria de la animación y los videojuegos, es la número uno en crecimiento en la industria de entretenimiento global facturando más que el cine y la música juntos. La plataforma de estadísticas Newzoo destaca que sólo en videojuegos, durante el año 2018 facturó más de 157 mil millones de dólares.

Teniendo en cuenta que son parte de las industrias creativas, las denominadas impulsoras de las economías basadas en el conocimiento, la misma no puede automatizarse. Esto quiere decir que la necesidad de recursos humanos para el sector cada año es mayor, siendo el recurso humano la clave de la industria.

Argentina en los últimos años, a través de la interacción fluida entre el sector público y privado, está creando el contexto para que las industria de animación y videojuegos se posicione como la más importantes de latinoamérica. En este sentido Córdoba ha sido pionera, en términos políticos y legislativos, lo cual está generando una demanda laboral de alto impacto para la región. Esta diplomatura, surge con el propósito de generar disponibilidad de recursos humanos adecuadamente preparados para poder enfrentar la demanda.



Objetivos

Objetivo General:

Formar artistas y animadores capacitados en animación y videojuegos, conforme a las demandas actuales.

Objetivos Específicos:

- ♦ Crear material gráfico de última generación en sus diversas categorías mediante herramientas de última tecnología y un motor profesional de animación y videojuegos.
- ♦ Planificar correctamente los proyectos para una apropiada ejecución de los mismos.
- ♦ Conocer y emplear la narrativa que hace posible un proyecto de entretenimiento digital.
- ♦ Definir y ejecutar el apartado gráfico de un proyecto.
- ♦ Componer y ordenar los diferentes elementos que intervienen en la producción del material necesario en una animación y videojuego.
- ♦ Conocer los procesos adecuados a las necesidades de un proyecto.
- ♦ Utilizar apropiadamente las herramientas según las características del proyecto.

Perfil del egresado

Al finalizar esta Diplomatura el egresado será capaz de:

- ♦ Modelar, texturizar entornos y personajes,
- ♦ Diseñar y animar contenidos visuales y digitales,
- ♦ Dirigir artísticamente el desarrollo de una producción de animación y/o videojuego.



Destinatarios

Estudiantes o titulados universitarios, especialmente de Bellas Artes, Diseño Gráfico, Diseño de la Comunicación Visual y otras relacionadas con la creación y el diseño de material gráfico.

Profesionales del sector de animación y/o videojuego que desean un mayor entendimiento o asumir un rol experto en el sector.

Personas sin experiencia profesional en el sector de animación y/o videojuego, autodidactas en lo que a experiencia de juegos se refiere.

Descuentos para estudiantes y docentes de la UPC y la IUPA.

Modalidad y Duración

Modalidad a distancia, la diplomatura se cursa de forma online.

Las herramientas que se utilizarán para las clases virtuales son:

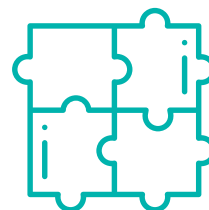
- ZOOM
- Aula virtual de la UPC

Se estima una duración de cinco (5) meses de cursado, comenzando la primer semana de agosto de 2020.

Se dictarán ocho (8) horas semanales, divididos en dos encuentros semanales los días Lunes y Miércoles desde las 18 hs.

El cupo máximo por diplomatura es de cuarenta (40) alumnos.

El cupo mínimo por diplomatura es de veinte (20) alumnos.

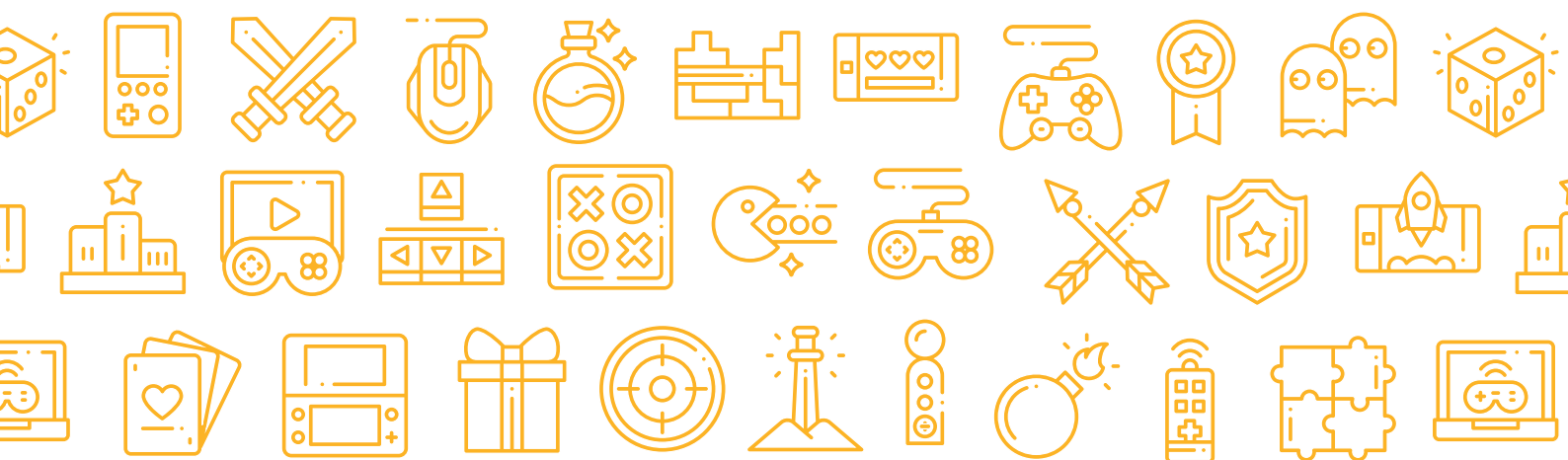




Plan de Estudio

DIPLOMATURAS EN ARTE Y ANIMACIÓN DIGITAL

Duración	Estructura
4 horas	Ciclo Básico
84 horas	Ciclo Premium
8 horas	Trabajo Final



Ciclo Básico

- Fundamentos Artísticos

Ciclo Premium

- Concept Art
- Modelado 3D
- Texturizado
- Interfaces y VFX
- Creación de Entornos
- Animación 3D (Acting)
- Rigging y Animación Técnica
- Introducción al Diseño de videojuegos
- Introducción a la Producción de videojuego

Trabajo Final

- Proyecto Animado

Requisitos para completar la diplomatura:

- 80% de Asistencia requerida para el total de las clases.
- Aprobación del/los trabajo/s práctico/s establecido/s por el/la/los/as docentes.
- Aprobar el trabajo final con una calificación mínima de seis (6) puntos, de una escala que va entre uno (1) y diez (10).

En el trabajo final los estudiantes deben presentar su Ópera Prima animada, de forma grupal en grupos de hasta 3 estudiantes

Durante el desarrollo del mismo los alumnos recibirán mentoría y apoyo del plantel docente.

Fecha de entrega: 15 de diciembre de 2020.



Plantilla Docente

Líderes de Áreas

Director de la Diplomatura

Mauricio José Navajas

<https://www.linkedin.com/in/mauricio-navajas-19034373/>

Docentes

Cristian Nuñez

<https://www.linkedin.com/in/cristian-nu%C3%B1ez-296a3a84/>

Fernando Montalvo

<https://www.linkedin.com/in/fernando-montalvo-a37b8368/?originalSubdomain=ar>

Mauro Nuñez

<https://www.linkedin.com/in/mauro-nunez/>

Gabriel Rosa

<https://www.linkedin.com/in/gabriel-rosa-073281134/>