**Proyecto Numero Uno**

Se pide a los alumnos producir una animación que dura máximo 5 minutos, con una introducción y una conclusión, donde uno o más personajes explican al auditor los objetivos del curso de Taller de Proyecto y del modulo Alice, además de sus objetivos personales como alumnos de este curso, para esto se les será entregado un guion el cual deben seguir y una pequeño programa base en Alice el cual les servirá como guía más que nada para ordenar el proyecto, en este programa base estarán definidas las funciones que se deben utilizar y es tarea del alumno completarlas para que realicen lo pedido en el guion .

Además de esto deberán describir también en una página wiki el background

de la animación: es decir donde encontraron las informaciones presentadas en la animación, cuales videos los inspiraron, las dificultades encontradas en la

realización del video

**Guion** 1. Titulo (10s)   
   
Actores/Objetos/Escena  
 - Cualquier entorno

- Titulo en grande con letras que digan : "Animaciones Pedagógicas en Alice

- Referencias en letras pequeñas, animadas o no: "un modulo del departamento de Ciencias de la Computación en el Taller de Proyecto de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Chile, Santiago de Chile"  
- "ensenado por Jeremy Barbay, Renzo Fuenzalida ,Constanza Pina, Natalia Alarcón , Arturo Vial ,Kevin Guerra"

- con el patrocinio de "Motorola Fundation"

- Marzo 2011

- Nombre de los autores

+ Script:

- La cámara inicia en frente del título y del nombre del autor.  
- Titulo y nombre del autor son fijados en el campo visual de la cámara, de manera que se vean desde la primera imagen  
 - Las referencias llegan de alguna manera (pueden desaparecer para hacer espacio para mas información, ya que el texto es mucho).  
  
   
 2. Introducción (20s)

+ Actores/Objetos/Lugar:

- Cualquier entorno  
- Cualquier conjunto de personajes (llamados para nuestro ejemplo Arturo, Bárbara y Constanza) elegidos de la biblioteca del software Alice.  
  
+ Script:

\* La camera cambia del título a un nuevo lugar, donde se ven los personajes.

\* Los personajes interactúan, conversando sobre el curso, al menos los brazos y manos de los personajes son animados (es decir deben mover al menos brazos y manos con el fin de intentar asemejarse a la realidad).  
  
1) Barbará y Constanza conversan sobre un curso llamado "Animaciones Pedagógicas 3D con Alice" que toman juntas.

2) Arturo se junta con ellas y pregunta sobre el curso

3. Objetivos (<2mn)

+ Actores/Objetos/Lugar:

- Mismo entorno que en el punto 2 (Introducción) los personajes siguen siendo  
-Arturo, Bárbara y Constanza

+ Objetivos: Explicar los objetivos del taller de proyecto, de la facultad ,del departamento de ciencias de la computación, del modulo de animaciones pedagógica

+ Script  
   
 1) \*Bárbara\* explica los objetivos de los talleres de proyectos, organizados por la Facultad de Ingeniería, dar una introducción a las carreras de la facultad  
(e.g. Ciencias de la Computación, Eléctrica, etc...) mostrar a los alumnos una conexión entre lo que aprenden en la universidad y la vida real.  
  
 2) \*Arturo\* pregunta para cual carrera prepara el modulo "Animaciones Pedagógicas 3D con Alice": hay una carrera de animación? De pedagogía? Y como esto se introduce a la "vida real"?  
  
 3) \*Constanza\* responde que es el departamento de Ciencias de la Computación el que propone los módulos: "Robots Mindstorm Lego" y "Animaciones Pedagógicas 3D con Alice", donde los alumnos ponen en práctica técnicas de ingeniería, de programación y de trabajo en grupo.  
  
 4) \*Arturo\* insiste en conocer los objetivos del modulo

5) \*Bárbara y Constanza\* responden juntas: aprender al mismo tiempo que ensenar a otros y aprender a expresarse con animaciones en vez de lápices.  
  
  
4. Herramientas y Técnicas (<2mn)  
+ Actores/Objetos/Lugar:  
Mismo entorno que en el punto anterior personajes Arturo y Bárbara  
+ Objetivos: Describir los temas introducidos   
Programación orientada a objetos, Ingeniera de software y Psicología y Pedagogía  
  
+ Script  
 1) \*Arturo\* insiste: pero cuál es la relación con la programación?  
 2) \*Constanza\* responde que el software "Alice", distribuido gratuitamente por la universidad de Carnegie Melon, permite realizar videos 3D simples con programación en "pseudo-java", un idioma de programación orientado a objetos: \*animar es simplemente animar muñecas\*!

3) \*Bárbara\* agrega que, para desarrollar proyectos grandes como videos 3D, se tiene que aprender a \*trabajar en grupo\*, \*planificar su trabajo\* y \*manejar su tiempo\*, temas que el modulo introduce a sus alumnos.  
  
4) \*Constanza\* completa explicando que, además, se dan a conocer en el   
modulo algunos principios básicos de pedagogía y psicología, para ayudar a estructurar los videos.  
  
  
 5. Detalles administrativos  
+ Actores/Objetos/Lugar:

- Mismo entorno que en la parte anterior personajes Arturo , Constanza y Bárbara

+ Script

1) \*Arturo\* muestra mucho interés por el modulo, y pregunta como registrarse.

2) \*Constanza\* explica que el modulo es para los alumnos de segundo año de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Chile en Santiago, Chile, organizado por el departamento de Ciencias de la Computación  
  
 3) \*Bárbara\* explica que debe ponerse en contacto con alguno de los ayudantes del curso o con el profesor responsable del curso, Jeremy Barbay.

6. Conclusión (30s)  
   
- Titulo en grande con letras que digan : "Animaciones Pedagógicas en Alice

- Referencias en letras pequeñas, animadas o no: "un modulo del departamento de Ciencias de la Computación en el Taller de Proyecto de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Chile, Santiago de Chile"  
- "ensenado por Jeremy Barbay, Renzo Fuenzalida ,Constanza Pina, Natalia Alarcón , Arturo Vial, Kevin Guerra"

- con el patrocinio de "Motorola Fundation"

- Marzo 2011

- Nombre de los autores

- Copyrights: video released under license "Creative Commons, Attribution Only".

-Si es necesario, dar agradecimientos :  
[alice.org](http://alice.org) por el software  
fuentes , imágenes o sonidos adicionales   
ayuda de compañeros o docentes  
otras fuentes de información.

\* Script:

La cámara inicia en frente del título y del nombre del autor.  
- Titulo y nombre del autor son fijados en el campo visual de la cámara, de manera que se vean desde la primera imagen  
 - Las referencias llegan de alguna manera (pueden desaparecer para hacer espacio para mas información, ya que el texto es mucho). Puede ser de manera igual o distinta de la introducción, en función del efecto deseado o del tiempo que queda.

- \*deadline\*: **30/03/2011**

- \*titulo\*: Vídeo Pedagógica sobre el curso EI2001

- guion en carpeta Alice  
 - \*entrega\*:   
 se debe entregar una carpeta con el nombre P1G3ConstanzaRenzo.a2w  
 suponiendo que los alumnos Constanza y Renzo, formen el grupo 3 los nombres den estar puestos por orden alfabético

- \*Criterios de evaluación\* (1 punto cada uno)  
 1. [ ] Nombre correcto de la carpeta  
 2. [ ] Introducción correcta  
 3. [ ] Conclusión correcta

4. [ ] Corrección (Informa sobre el curso y no  
 contiene información falsa)  
 5. [ ] Técnica (Usa el contenido de los cursos, y  
 en particular mas de una escena, con dummies  
 por la cámara)

6. [ ] Originalidad