Términos y condiciones Reto Académico Modelado 3D y Render de Ramiro

1. Objetivo de la convocatoria

La Fundación Universitaria del Área Andina abre la convocatoria para participar en el reto académico **“Modelado 3D y Render de Ramiro”**, dirigido a estudiantes de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, especialmente del programa de **Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual**.

Esta iniciativa busca involucrar a los estudiantes en la creación del modelado y renderizado en 3D de **Ramiro, la mascota oficial de Areandina,** brindándoles la oportunidad de aplicar sus conocimientos, fortalecer sus habilidades creativas y aportar a un proyecto institucional de gran visibilidad.

La convocatoria se llevará a cabo en la sede Bogotá.

2. Vigencia de la convocatoria

La convocatoria tendrá una vigencia entre el 20 de abril y el 30 de mayo.

3. Participantes

Podrán participar los estudiantes de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, pertenecientes al programa de **Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual**, que se encuentren cursando tercer o cuarto semestre y cumplan con los requisitos establecidos en la presente convocatoria.

4. Beneficio otorgado

El participante ganador recibirá un diploma de reconocimiento otorgado por la Fundación Universitaria del Área Andina y un bono por valor de $1.000.000 (un millón de pesos).

La entrega del reconocimiento y del bono se **realizará el 12 de agosto de 2026**, el cual será comunicado oportunamente al ganador. La participación en el concurso implica la aceptación de los presentes términos y condiciones.

5. Requerimientos Técnicos del Proyecto

Ramiro FASE 2D

5.1 Desarrollo de Character Sheet

Se deberán elaborar las vistas frontal y lateral del personaje, tomando como base el diseño previamente aprobado por la universidad.

El desarrollo debe respetar proporciones, silueta, rasgos distintivos y características estructurales del personaje, garantizando consistencia visual y constructiva entre vistas.

5.2 Vectorización y preparación para animación

Una vez finalizado el character sheet, se procederá a la vectorización en Adobe Illustrator bajo los siguientes criterios técnicos:

- Separación de cada articulación en capas independientes.
- Organización jerárquica adecuada de las capas.
- Limpieza de nodos y optimización de trazados.
- Nomenclatura clara de cada elemento para facilitar el proceso de animación 2D.

Entregables Fase 2D

- Archivo editable en formato .AI
- Exportación en .PDF

FASE 3D

5.3 Modelado

El modelo tridimensional deberá ajustarse estrictamente a las proporciones y diseño establecidos en el character sheet aprobado.

Requisitos de topología

- Topología limpia basada en quads.
- Flujo de geometría orientado a deformación (edge flow funcional).

El rostro deberá incluir, como mínimo:

- Loops perimetrales en ojos.
- Loop correspondiente al antifaz.
- Loops en labios.
- Loop circundante a la nariz.
- Loops definidos en orejas.
- Loops estructurales en el hocico.

Las extremidades deberán contar con mínimo tres edge loops en zonas de flexión (codos y rodillas) para garantizar deformaciones correctas.

Las manos deberán presentar flujo de geometría adecuado para permitir deformaciones limpias en dedos y palma.

La indumentaria deberá modelarse como geometrías independientes para evitar conflictos durante el proceso de rigging.

Entregable

- Archivo .OBJ del personaje.

5.4 Mapas UV

El modelo deberá contar con:

- Despliegue (UV Unwrap) técnicamente correcto.
- Ausencia de estiramientos o distorsiones.
- Distribución eficiente del espacio UV.
- Compatibilidad de exportación e importación en distintos softwares 3D, conservando coordenadas de textura.

5.5 Texturizado

Las texturas deberán pintarse sobre los mapas UV previamente generados.

- No deberán presentar costuras visibles.
- El mapa final deberá exportarse en formato .JPG en alta resolución.
- Se deberá mantener coherencia cromática con el diseño original del personaje.

6. Rúbrica de evaluación

La evaluación de las propuestas se realizará de acuerdo con los criterios técnicos y entregables definidos para cada fase del reto académico. Cada proyecto podrá obtener una calificación máxima de 20 puntos, según la siguiente rúbrica.

Puntaje de 0 a 20 puntos

0 Puntos: nota 0

4 Puntos: nota 1

8 Puntos: nota 2

12 Puntos nota 3

16 Puntos nota 4

20 Puntos nota 5

Proyecto: Ramiro

Escala de evaluación: 4 = Excelente | 3 = Bueno | 2 = Suficiente | 1 = Insuficiente | 0 = no entrega o hace plagio

FASE 2D – Desarrollo de Character Sheet (4 puntos)

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Suficiente	1 - Insuficiente
Fidelidad al diseño aprobado	Respeta completamente las proporciones y rasgos distintivos.	Mínimas variaciones no estructurales.	Variaciones evidentes en proporciones.	No respeta el diseño aprobado.
Consistencia entre vistas	Vistas frontal y lateral totalmente coherentes.	Leves inconsistencias estructurales.	Diferencias notables entre vistas.	Vistas incongruentes.
Construcción estructural	Base sólida para modelado y animación.	Mayormente correcta.	Errores estructurales moderados.	No permite correcta interpretación volumétrica.

FASE 2D – Vectorización y Preparación (4 puntos)

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Suficiente	1 - Insuficiente
Separación por articulaciones	Todas correctamente separadas en capas.	Una o dos mal organizadas.	Varias incorrectas.	Sin separación funcional.
Organización jerárquica	Jerarquía clara y funcional.	Mayormente clara.	Confusa.	Desorden total.
Limpieza de nodos	Trazados optimizados sin nodos innecesarios.	Pocos nodos redundantes.	Exceso moderado de nodos.	Trazados sucios.

Nomenclatura	Clara y profesional.	Mayormente clara.	Poco clara.	Sin nomenclatura adecuada.
Entregables (.AI y .PDF)	Archivos correctos y funcionales.	Detalles menores.	Problemas técnicos leves.	No cumple formatos solicitados.

FASE 3D – Modelado (4 Puntos)

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Suficiente	1 - Insuficiente
Fidelidad al Character Sheet	Replica con precisión el diseño aprobado.	Mínimas variaciones.	Variaciones visibles.	No respeta el diseño.
Topología en quads	100% quads, topología limpia.	Pocos triángulos justificados.	Uso frecuente de triángulos.	Topología incorrecta.
Edge flow facial	Todos los loops solicitados correctamente construidos.	Falta uno menor.	Faltan varios loops.	No cumple requisitos faciales.
Edge loops en articulaciones	≥3 loops bien ubicados.	Ubicación mejorable.	Insuficientes loops.	No cumple requisito mínimo.
Flujo en manos	Permite deformación limpia.	Leves problemas estructurales.	Problemas visibles.	No funcional.
Geometrías independientes (ropa)	Correctamente separadas.	Separación parcial.	Errores estructurales.	No cumple.
Entregable (.OBJ)	Archivo limpio y funcional.	Detalles técnicos menores.	Problemas de exportación.	No entregado.

FASE 3D – Mapas UV (4 Puntos)

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Suficiente	1 - Insuficiente
Despliegue técnico	Correcto y profesional.	Pequeños ajustes necesarios.	Errores moderados.	Incorrecto.
Distorsión	Sin estiramientos visibles.	Mínimos estiramientos.	Distorsiones evidentes.	UV inutilizable.
Distribución del espacio	Óptima y eficiente.	Buena distribución.	Espacio mal aprovechado.	Desorganizado.
Compatibilidad	Exporta/importa sin pérdida de coordenadas.	Pequeños errores.	Problemas moderados.	Incompatible.

FASE 3D – Texturizado (4 Puntos)

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Suficiente	1 - Insuficiente
Aplicación sobre UV	Correctamente aplicado.	Leves desajustes.	Problemas visibles.	Incorrecto.
Costuras	Sin costuras visibles.	Costuras mínimas.	Costuras evidentes.	Mal aplicado.
Coherencia cromática	Total coherencia con el diseño original.	Ligera variación.	Variaciones notables.	No respeta el diseño.
Exportación JPG	Alta resolución correcta.	Resolución media.	Baja resolución.	No cumple formato.

7. Criterios de Descalificación

Serán motivo de descalificación:

- La entrega incompleta de los archivos solicitados.
- El incumplimiento de los requisitos técnicos establecidos.
- La presentación de trabajos plagiados o que vulneren derechos de autor.
- La entrega fuera de las fechas establecidas por la organización.

- El incumplimiento de cualquiera de los términos y condiciones de la convocatoria.

8. Restricciones

- La convocatoria aplica únicamente para los estudiantes definidos institucionalmente para esta estrategia.
- La participación es personal e intransferible.
- Cada participante podrá presentar únicamente una propuesta.
- No se aceptarán trabajos previamente premiados en otros retos académicos.

9. Consideraciones Generales

- Areandina podrá modificar, suspender o finalizar la convocatoria por motivos institucionales, de fuerza mayor o caso fortuito, informando oportunamente a través de sus canales oficiales.
- La participación en esta convocatoria implica el conocimiento y aceptación total de los presentes términos y condiciones.
- Los participantes autorizan a Areandina a utilizar los proyectos presentados con fines académicos, institucionales y de divulgación, otorgando los créditos correspondientes cuando aplique.