



**UNIVERSIDAD MAYOR**

Facultad de Ciencias Sociales y Artes

**EXPERIENCIA DE INTERCAMBIO EN**

**COLUMBIA COLLEGE CHICAGO**

**Tesina para optar al Título Profesional de**

**Realizador en Cine y Animación**

**Joaquín Rodrigo Bahamondes Maldonado**

**SANTIAGO - AGOSTO  
CHILE 2023**

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD.....	2
CARRERAS AFINES .....	4
Advertising (Publicidad).....	4
Film And Television (Film y Television) .....	4
Game Art (Arte de Videojuegos) .....	5
Game Design (Diseño de Videojuegos).....	5
Immersive Media (Medios Inmersivos).....	6
Computer Animation (Animación de Computadora).....	6
Traditional Animation (Animación Tradicional) .....	7
ASIGNATURAS CURSADAS.....	8
International Oral Expression.....	9
Compositing II .....	10
Computer Animation: Keyframing II.....	12
Animation Production Studio II .....	14
ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES .....	22
APORTES FINALES .....	23
REFERENCIAS.....	25

# INTRODUCCIÓN

La posibilidad que ofrece la Universidad Mayor de estudiar un semestre en el extranjero, mediante el Programa de Intercambio, fue una de las razones, entre otras, de desarrollar mis estudios de Animación Digital en esta institución académica. Lo cual, pude llevar a cabo en el noveno semestre de la carrera, a principios del año 2023, logrando después de varios procesos, requisitos y formularios de postulación, quedar seleccionado en **Columbia College Chicago** en Illinois, Estados Unidos, donde participe del Programa de Estudios de **Computer Animation (Animación de Computadora)**, en modalidad presencial.

El período de intercambio fue realizado durante los meses de enero a mayo, correspondiendo al segundo semestre del año académico, según sistema educativo de Estados Unidos, llamado semestre de primavera.

Expresar que mis vivencias personales, como estudiante y profesionales se ampliaron y expandieron considerablemente, y que esta fue una experiencia valiosa sería una subestimación. Para celebrar lo estudiado y vivido en esta experiencia de estudios, presentaré en este documento todo lo aprendido en esta institución académica.

En una primera instancia, se aborda una breve historia de Columbia College Chicago, en cuanto a su origen, fundadoras y aquellos hitos más destacados al día de hoy.

En una segunda etapa, se presentan de modo breve aquellas carreras más afines, con que cuenta la institución en relación a la carrera de Animación Digital.

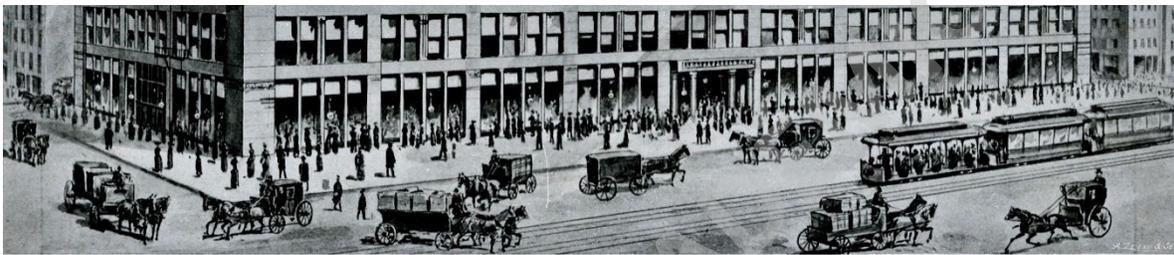
En el tercer apartado, se desarrollan de modo más extenso las asignaturas cursadas como estudiante de intercambio.

Posteriormente, se presenta de modo general, el sistema educativo de Estados Unidos, en cuanto a sus programas de estudio y de calificaciones.

Finalmente, se expresan de modo sintético las principales observaciones y vivencias como aportes finales.

# HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD

**Columbia College Chicago** fue fundada en 1890 como la Escuela de Oratoria Columbia por dos mujeres avanzadas a su época, Mary A. Blood e Ida Morey Riley, originarias de Hollis, New Hampshire y de Mercer County, Illinois, respectivamente; ambas estudiaron y se graduaron en el Conservatorio de Oratoria Monroe (actualmente llamado Emerson College) en Boston, Massachusetts. En ese entonces la escuela ofrecía cursos de oratoria, posteriormente se han expandido sus programas abordando las artes liberales, medios y artes escénicas.



Como hitos principales de su historia se pueden destacar los siguientes:

- En la década de 1930, se amplía el plan de estudios de comunicaciones, para incorporar áreas en crecimiento como la radiodifusión y las artes dramáticas.
- En las décadas de 1940 a 1950, apoyaron a los veteranos de la Segunda Guerra Mundial, con asistencia psicológica y ocupacional, incorporando, además, asistencia educativa, publicidad y programas de televisión, en sus planes de estudio.
- En la década de 1960, esta institución se transforma en una universidad de artes liberales, con un enfoque práctico y una agenda social progresista.
- En las décadas de 1970 a 1990, se ampliaron los programas de estudios, con el fin de potenciar en sus estudiantes los diversos medios de expresión.
- En la década del 2000, se diversifican y mejoran las oportunidades y experiencias estudiantiles a través de diversas iniciativas y programas en todo el campus.
- El 2013 es nombrado el Dr. Kwang-Wu Kim, doctorado en artes musicales, como presidente y director ejecutivo, quien compromete un cambio mediante un plan estratégico, que dignifique la grandeza y el compromiso de la institución con la diversidad, la equidad y la inclusión.

Actualmente Columbia College Chicago se presenta como...” una institución de pregrado y posgrado cuyo principal compromiso es brindar una oportunidad educativa integral en las artes, las comunicaciones y la información pública dentro de un contexto de educación liberal ilustrada. La intención de Columbia es educar a los estudiantes que se comunicarán de manera creativa y darán forma a las percepciones del público sobre los problemas y eventos y que serán los autores de la cultura de su época. Columbia es una institución urbana cuyos estudiantes reflejan la diversidad económica, racial, cultural y educativa de la América contemporánea. Columbia lleva a cabo la educación en estrecha relación con una realidad urbana vital y cumple un propósito cívico importante mediante la participación activa en la vida y la cultura de la ciudad de Chicago” ... (Columbia College Chicago, n.d.)



# CARRERAS AFINES

Dentro de la selección de carreras, la página web oficial de la institución destaca siete de ellas como ideales para aspirantes animadores:

## Advertising (Publicidad)



Este programa está orientado a la creación de campañas publicitarias para múltiples medios, incluyendo impreso, digital, social y en video. En este se da la oportunidad de tomar las especializaciones de Dirección de Arte, Copywriting (texto para marketing) o Estrategia.

## Film And Television (Film y Television)

Este programa está enfocado en el proceso de producción de filmes Live-Action (filmando actores reales), a fin de que sus estudiantes trabajen a futuro en largometrajes, cortometrajes y en producciones televisivas. Ofrece especializaciones en Cinematografía, Efectos Visuales de Cine, Dirección, Edición y Posproducción, Producción, Diseño de producción, Escritura de Guiones y Sonido para Cine.



## Game Art (Arte de Videojuegos)



Este programa promueve e impulsa la creación de arte para videojuegos, tanto para arte conceptual como para Assets (elementos del juego), favoreciendo la implementación en diversos juegos, usando programas estándares de la industria.

## Game Design (Diseño de Videojuegos)

En este programa se enseña la línea de trabajo para la creación de videojuegos, con especializaciones en Desarrollo de Juegos (liderazgo de equipo) o Diseño de Sonido.



## Immersive Media (Medios Inmersivos)



En este programa se enseña cómo crear experiencias y entretenimiento en medios de alta inmersión como Realidad Virtual (uso de lentes con pantallas que por lo general rastrean la posición de la cabeza), Realidad Aumentada (superponer imágenes generadas por

computadora sobre una vista en vivo de una cámara), Realidad Mixta (la combinación de las anteriores, superponiendo imágenes sobre la imagen mostrada de lentes que están grabando el ambiente actual) y Videos de 180° o 360° (videos que se grabaron en todas o la mitad de las direcciones, con la opción de elegir la dirección de la visualización en tiempo real).

## Computer Animation (Animación de Computadora)

Este programa orienta el aprendizaje de la línea de producción de la creación de una pieza audiovisual, creada con gráficos de computadora, es decir, en 3D, con software y herramientas estándares de la industria. Se enseña desde animación, creación de ambientes, historia de la animación y otros.



## Traditional Animation (Animación Tradicional)



Este programa guía el desarrollo de contenido audiovisual usando técnicas tradicionales de animación (Animación 2D o Stop-motion). Se espera que los estudiantes aprendan de la historia de la animación, que Tengan conocimientos de los fundamentos del dibujo y

desarrollen sus habilidades aprendiendo a animar por medio de Animación 2D (animación realizada con ilustraciones similares a las clásicas hechas de papel) o Stop-motion (animación hecha al controlar figuras articuladas para fotografiarlas).

# ASIGNATURAS CURSADAS

Uno de los requisitos de la Universidad Mayor para llevar a cabo el Programa de Intercambio era convalidar mis asignaturas con aquellas similares Columbia College Chicago, en especial Seminario de Titulación, el cual el intercambio en su totalidad lo convalida. Los demás ramos se eligieron en base a asignaturas comparables a las cursadas previamente en mi carrera. Este proceso se llevó a cabo con la orientación del Sr. Brian Marth, rector Asociado, y el Sr. Jim Rohn, Coordinador de Programas de Animación y Arte de Videojuegos. Con la ayuda del Sr. Jim Rohn se determinó que la mejor opción sería enfocarse en asignaturas de Computer Animation, es decir, especialización en animación 3D.

Los ramos elegidos fueron los siguientes:

- Animation Production Studio II – convalidación con seminario de titulación
- Computer Animation: Keyframing II
- Compositing II
- International Oral Expression

A continuación, describo mi experiencia académica en cada uno de los ramos abordados.

## International Oral Expression

Esta asignatura está reservada para estudiantes que no hablan inglés como su primer idioma. Aborda las barreras específicas para lograr una comunicación pública efectiva, como son el miedo escénico, patrones de pronunciación y ritmo deficientes, como también las dificultades de comunicación intercultural. El curso introduce a los estudiantes en los principios básicos de la teoría de la comunicación y modelos informativos, persuasivos y ocasionales de la comunicación pública. El aprendizaje se enfoca en la planificación, organización, argumentación, presentación y postura, como también el uso de gestos y voz y expectativas de la audiencia académica estadounidense.

A lo largo de esta asignatura se me encargaron distintos tipos de ejercicios:

- Speech Analysis (Análisis de discurso): Analizamos el discurso de una figura pública reconocida.
- Reading Vocal Reflection (Reflexión vocal de lectura): Se lee un capítulo en específico del libro de clases y se da la opinión propia.
- Creative Industry Task (Encargo de industria creativa): A lo largo de la primera mitad del semestre se hacen encargos de investigación acerca de la industria de nuestras carreras.
- Textbook Presentation (Presentación de texto): A cada estudiante se le asigna un capítulo del libro de texto para hacer una presentación acerca de él.
- Speech Presentation (Presentación de discurso): Con todo lo aprendido se realiza un discurso basado en uno de los 3 tipos de discurso (informativa, ocasional y persuasiva) de un tema a elección.

## Compositing II

En esta asignatura se enseñan las diversas técnicas analógicas y digitales de composición de elementos cinematográficos, a través de clases, demostraciones y ejercicios. Se trabaja con el software de composición “Nuke”, desarrollada por “Foundry”. Se aprenden los elementos básicos del programa y las metodologías de postproducción.

Durante las primeras semanas se hicieron prácticas con el programa, aprendiendo los aspectos básicos de efectos visuales contemporáneos, desde recortes con pantalla verde (Chroma Key), hasta seguimiento de movimiento (Motion Track).

En marzo se realiza el examen de mitad de semestre, en el cual a los estudiantes se les entregan grabaciones proporcionadas por el profesor para eliminar el fondo verde, aplicar un fondo nuevo a elección, seguir el movimiento de la cámara y corregir el color a criterio propio, logrando una composición original.



Fotograma comparativo del trabajo de mediado del semestre. El lado izquierdo muestra la grabación original y el lado derecho muestra la edición y composición que desarrollé.

Para el proyecto final, se presentan storyboards de cortometrajes, y la idea elegida se graba en el edificio de Media Production Center. Luego, se asignan roles entre todos los estudiantes de la sección, para que lo grabado tenga efectos especiales y se haga un corto acorde a lo propuesto en los storyboards.



Fotograma comparativo del examen final. El lado izquierdo muestra la grabación original y el lado derecho muestra la edición y composición que desarrollé.

Como ultimo encargo, a los estudiantes se les pidió realizar una compilación de algunos de los trabajos realizados, mostrando el proceso de como se hizo en cada fase. Los resultados se pueden ver en el siguiente enlace:

[https://youtu.be/bMNt-j1V\\_fU](https://youtu.be/bMNt-j1V_fU)

SOLO USO ACADÉMICO

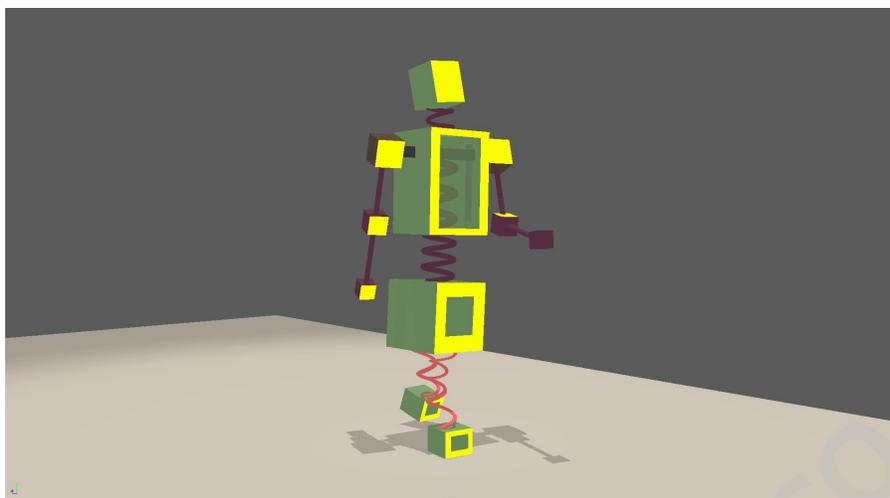
## Computer Animation: Keyframing II

En esta asignatura se aprende el flujo de trabajo para realizar distintos tipos de animaciones en programas 3D, en este caso, Autodesk Maya. Para aprobar la asignatura se tiene que completar 7 trabajos animando un rig (esqueleto digital para animar un modelo/personaje, que viene con dicho personaje incluido) llamado “Box Monster”.

El rig consiste en un modelo de una caja, con sus controles para moverla en el programa. Además, tiene otros controles que activan distintas partes extras de la caja, incluyendo torso, hombros, brazos, cabeza y piernas. Todas estas extremidades mantienen un estilo cubico.

Los encargos fueron:

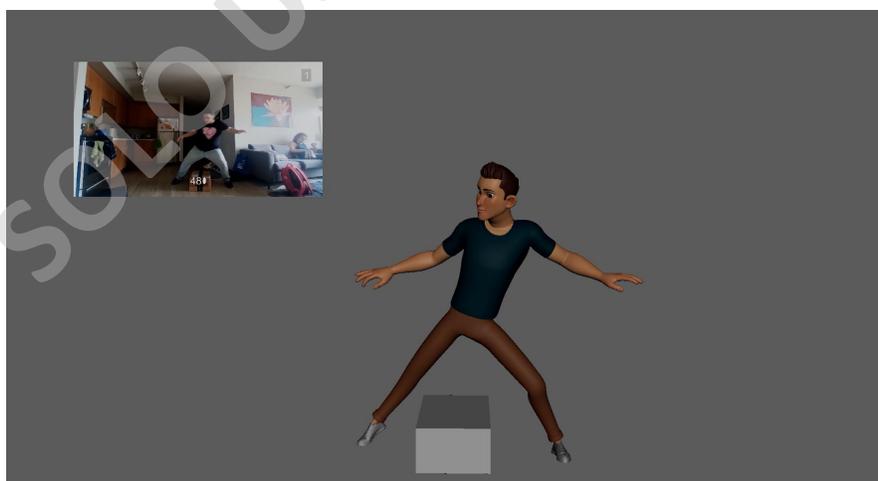
1. Salto arriba y abajo.
2. Salto hacia adelante con anticipación y deslizando a un pare.
3. Salto arriba y abajo con torso visible moviéndose a un pare completo.
4. Salto arriba y abajo con torso y hombros visibles moviéndose a un pare completo.
5. Salto arriba y abajo con un giro de 90 grados con torso, hombros y cabeza visibles moviéndose a un pare completo.
6. Salto hacia adelante con torso, hombros, cabeza y una pierna visible moviéndose a un pare completo, con anticipación y recuperación.
7. Ciclo de caminata con torso, hombros, brazos, cabeza y piernas visibles.



Fotograma del séptimo ejercicio de Animación de Caminata, usando el Rig de Box Monster.

Al completar las 7 animaciones del “Box Monster” con un “Pass” (Aprobado), se otorga la nota C (En donde se aprueba la asignatura, pero con la nota mínima).

Si se desea mejorar la calificación, el estudiante puede trabajar también en una animación de Mecánicas Corporales. Usando uno de los rigs de Gabriel Salas, disponibles en Gumroad, se anima basándose en una video referencia propia. Puede ser una acción simple como levantar una caja, pasar sobre una, jalar una palanca o empujar algo pesado. Basado en la calidad de esta nueva animación, se asigna una mayor nota, entre “C”, “B” y “A”.



Fotograma de ejercicio de animación, usando el Rig de Sam, hecho por Gabriel Salas.

Los trabajos se pueden ver en el siguiente enlace: <https://youtu.be/urSPXQ2VnZ0>

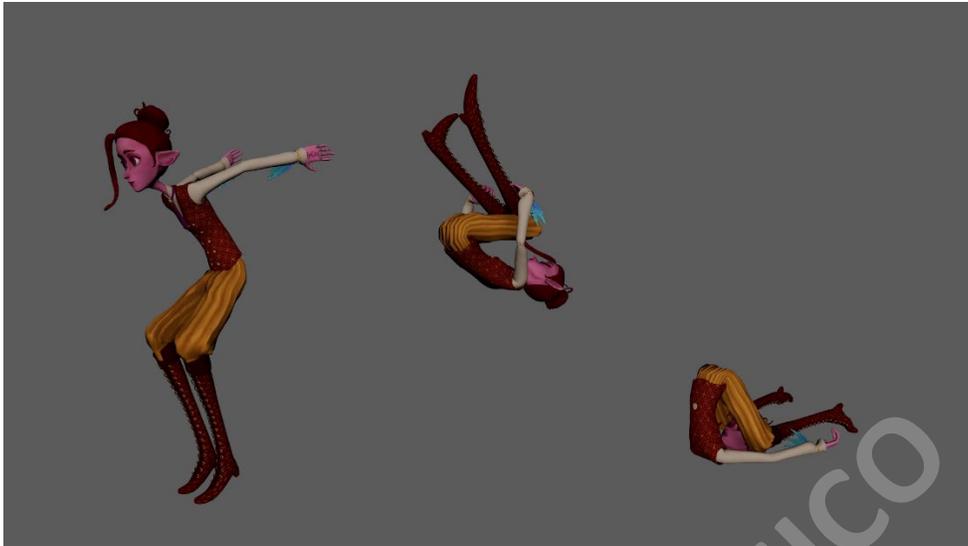
## Animation Production Studio II



En esta asignatura se realiza la producción y postproducción de un cortometraje, el cual se realizó su preproducción en **Animation Production Studio I** (el semestre pasado). Durante el semestre se hace la animación, iluminación, efectos visuales, música, sonido y postproducción del corto.

En mi caso fui elegido en el rol de animador y realicé aproximadamente 50 segundos de animación para el cortometraje “Magical Mishap”, filme de comedia y fantasía, dirigida por Quinn Robinson, acerca de una bruja en práctica que por accidente se encoge y tiene que revertir el hechizo antes de que los cambios se vuelvan permanentes.

En la primera semana encargaron a los animadores que hicieran una prueba rápida de animación con el rig de la protagonista. En mi caso, decidí hacer una animación de la protagonista haciendo una voltereta hacia atrás que termina en forma abrupta, en contra de la intención de la protagonista. Esto se efectuó para medir la habilidad de los animadores y asignar las escenas a animar según la cantidad de fotogramas por segundo. En mi caso me asignaron aproximadamente 1200 fotogramas, es decir, 50 segundos.



Collage de fotogramas de la animación de la voltereta.

Durante las siguientes 12 semanas trabajé en mis escenas asignadas. Todo el trabajo se basa en lo proporcionado en el animatic desarrollado el semestre pasado para realizar las escenas, pasando por los procesos de blocking (poses principales de la animación), spline (intercalación de estas poses) y pulido (toques finales).

Para poder empezar la animación, me proporcionaron el animatic del cortometraje y un archivo con el escenario y personajes correctos en sus lugares. Aparte de unas pruebas de animación que hicieron con los rigs, no había más información de cómo hacer la animación. Al consultar, me dijeron que tratara de emular un estilo entre caricaturesco y realista, similar a escenas más de comedia de filmes de Pixar y Disney. Aun así, había mucha libertad de como ir con la animación, dándome la oportunidad de añadir animaciones faciales y actuaciones que estaban ausentes en el animatic, el cual tenía la tendencia de mostrar ciertas escenas con solo una imagen.



Fragmento del Animatic del cortometraje.

Las primeras 8 semanas me dediqué a hacer el blocking de las animaciones. Acá me enfocaba en hacer las poses principales de la animación, sin hacer que tengan movimiento entremedio. Esto es para ver como los personajes ocupan el espacio y si se entienden sus acciones e intenciones. En mi caso, decidí hacer mi proceso de blocking con los movimientos de entremedio. Hize esto para poder hacer algunas de las poses entre cada pose clave más facilmente, además de que me ahorró mucho tiempo para cuando avanzara a la siguiente parte del proceso.



Fotograma de animación dentro del programa Autodesk Maya.

En las siguientes 4 semanas, realicé el spline de las animaciones. Todo lo realizado en blocking, una vez aprobados por el director, se le activa la interpolación. Las poses pasan de ir entre cada una sin movimiento entremedio, a un movimiento fluido que une cada pose. Aun así, el movimiento podría no estar del todo fluido o como se propuso, así que uno se dedica a limpiar el movimiento o añadir ligeros cambios. No hice nada más particular en mi caso, además de ya haber hecho parte del spline durante el periodo de blocking.



Fotograma del cortometraje final, pasado el proceso de renderizado y posproducción.

Cada semana reportaba mi progreso y mis planes para la próxima clase. Los jueves se revisaban los avances de cada miembro. Estas correcciones se realizaban en la página web, Syncsketch, que es una plataforma de colaboración para la revisión de archivos multimedia.



Captura de pantalla de Syncsketch, con fotograma de animación y notas del director.

Después de estas 12 semanas me dediqué a corregir mis animaciones si las necesitaban y también las escenas de otros compañeros.

A mediados de abril, Quinn Robinson, quien dirige el corto, me encargó en secreto hacer las poses de los personajes para las poleras del equipo, en forma de celebración por la realización exitosa del cortometraje. Elle realizó el renderizado de los personajes e Issac Burnett, miembro del equipo quien trabajó en modelado, rigging, retopología y animación.



A continuación, presento una progresión comparativa de algunas de las escenas que animé en el cortometraje.





Foto del equipo durante el estreno del cortometraje en el Festival Manifest.

En el último día de clases, 12 de mayo de este año, se celebró el Festival de Artes Urbanas Manifest, un festival organizado por la universidad para que todos sus estudiantes presenten sus trabajos y exámenes finales, además de celebrar y relajarse con actividades, charlas y comida. En esta ocasión, el cortometraje que realizamos fue presentado en una proyección especial de obras destacadas de la carrera. Por lo general se muestra una selección de filmes de algunos estudiantes de primer a tercer año, con la muestra de los cortometrajes de cuarto año al final.



Columbia College Chicago's Interactive Arts and Media Department  
presents an Animation Production Studio film:

# Magical Mishap

Small Witch, Big Problems



Directed by Quinn Robison, Produced by Miles Lowe  
Created by: Rachel Wisniewski, Sophie (Julian) Wimmer, Joaquín Bahamondes Maldonado,  
Lance Belaval, Issac Burnett, Kelsey Crane, Kathryn Deykun, Sesash Gutiérrez, Neyoko Haynes  
Casey Huffer, Eric Kerkstra, Brenda Lopez, Johnny Lui, Gabriel Martil, Adrian Navarro,  
Acorn Nixon, Daniel Vilchis, Angeles Villalobos, Tina Zhao  
Music by Aniruddh Immaneni & Lukša V. Montana. Executive Producer: Jim Rohn

Poster by Gabriel Martil and Sesash Gutiérrez



Scan for Behind-the-Scenes

Columbia  
COLLEGE CHICAGO

Poster oficial del cortometraje "Magical Mishap", el cual se puede ver en Youtube en el siguiente enlace: <https://youtu.be/XzcOFtErULE>

# ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES

En Columbia College las estructuras de los programas, es la utilizada en los diversos sistemas de educación superior de Estados Unidos, cuentan con asignaturas propias y electivas que varían según los requisitos de estudios de cada uno de ellos. El primer año cuenta con asignaturas de historia, teoría y elementos básicos del programa, ya eligiendo la especialización deseada. Desde el segundo año, se complementa con asignaturas de educación general de área, como inglés, ciencias sociales entre otros. Desde el tercer año se toman asignaturas avanzadas y más orientadas a la especialización del estudiante, como Diseño Ambiental y Modelado, Composición, Esculpido Digital 3D, entre otras, además de empezar a desarrollar proyectos colaborativos, que se abordan en mayor profundidad en 4to año. Por lo general se sigue un **programa de 4 años**, en donde el progreso de los estudiantes se reconoce por los nombres que se le asignan a cada año, siendo llamados Freshmen (1er), Sophomore (2do), Junior (3er) y Senior (4to) respectivamente.

Cada asignatura contiene evaluaciones con puntajes propios, calculando posteriormente una nota basada en porcentaje de logro. Estas usan un sistema alfabético que van desde F, D, C, B y A, y pueden contener además los símbolos más (+) y menos (-). Siendo “F” es la nota más baja, “C-” es el corte entre reprobado y aprobado, y “A” es la más alta.

Es importante señalar que es requisito cumplir con una cuota de 12 créditos por semestre, para ser considerado estudiante de tiempo completo. Una asignatura por lo general cuenta con 3 créditos, otras, dependiendo de las horas por semana, pueden dar más o menos créditos.

En mi caso los créditos de los cursos que aborde durante el semestre me permitieron contar con 15 créditos en total, logrando además altas calificaciones, en cada uno de ellos.

Curso	Créditos	Calificación
Animation Production Studio II	6	A
Computer Animation: Keyframing II	3	A
Compositing II	3	A-
International Oral Expression	3	A

## APORTES FINALES

- La posibilidad que ofrece la Universidad Mayor de vivir esta experiencia de estudios en el extranjero es un aporte al desarrollo y crecimiento personal y profesional de cada estudiante. Desde el momento que uno decide participar en este programa, se inicia un largo proceso, que se transforma en un aprendizaje y un desafío permanente para ir superando cada uno de los requisitos de postulación, completar formularios, solicitar documentos, validarlos, solicitar entrevistas para la Certificación TOEFL y admisibilidad de Visa en el extranjero, entre otros. En un principio todos estos pasos que se visualizan como complejos, se valoran posteriormente como necesarios para apreciar la seriedad y compromiso que se asume en este Programa de Intercambio.
- La posibilidad de estudiar en el extranjero permite conocer y vivenciar una serie de experiencias a nivel personal, desde compartir en una residencia estudiantil con compañeros de habitación (roomies) nativos de Estados Unidos, permitiéndome participar de su cultura, costumbres y dinámicas de vida propias de ese país, como lugares de encuentro juvenil, de deportes y celebraciones masivas, en las cuales pude apreciar a las personas, a los bienes públicos y a sus tradiciones. También pude disfrutar como turista de diferentes espacios y puntos de interés maravillosos, entretenidos y hasta “mágicos”.
- Desde el punto de vista estudiantil logré conocer y vivenciar los beneficios, tanto en derechos como en deberes que le son otorgados a los jóvenes por el sistema educativo de ese país y al mismo tiempo comparar con nuestra realidad en Chile; una de las grandes diferencias, aparte de lo económico en cuanto a los aranceles de estudios, que son relativamente 8 veces más altos que acá en Chile, son variadas las ofertas de empleo y las posibilidades horarias por el sistema de créditos, para hacer su propio plan de avance curricular, permitiendo posibilidades de estudios más flexibles en Estados Unidos que los que visualizo en Chile, que son mallas curriculares más ajustadas y cerradas. Otra gran diferencia, es que los estudiantes de Estados Unidos son más independientes en cuanto a que una gran cantidad de ellos realizan sus estudios en sedes universitarias alejadas de su hogar.

- Logré conocer la realidad académica de Columbia College Chicago, tanto en su infraestructura, implementación y programas de estudios que son dictados en relación a mi carrera, si bien es cierto existe una mejora en relación a los espacios de las aulas, las cuales son más amplias, la implementación de los equipos no son muy diferentes a los utilizados en nuestra universidad, al igual que la cercanía y la posibilidad de participación de los estudiantes en las clases, permitiendo favorecer climas de aprendizaje bastante óptimos. La gran y más destacada diferencia, es obviamente la lengua inglesa utilizada.
- La posibilidad de vivir esta experiencia de estudios en el extranjero que ofrece la Universidad Mayor es una opción de crecimiento personal, social y académica, que debe contar con mayor difusión, para que más estudiantes tengan la posibilidad de participar y así poder generar recuerdos inolvidables, crecer de forma exponencial en el ámbito académico y formar relaciones inquebrantables tanto personales como profesionales, como los que he creado en Columbia College Chicago.

SOLO USO ACADÉMICO

# REFERENCIAS

- CIDI Centro Internacional de Idiomas. (s.f.). *Calificaciones escolares en USA*. Recuperado el 5 de julio de 2023, de <https://cidi.com/calificaciones-escolares-en-usa/>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Mission and History*. Retrieved abril 14, 2023, from <https://about.colum.edu/mission>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Catalog*. Retrieved mayo 15, 2023, from Animation: [https://catalog.colum.edu/preview\\_program.php?catoid=18&poid=3344&](https://catalog.colum.edu/preview_program.php?catoid=18&poid=3344&)
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Majors & Programs*. Retrieved Abril 20, 2023, from Traditional Animation: <https://www.colum.edu/academics/programs/traditional-animation>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Majors & Programs*. Retrieved abril 19, 2023, from Advertising: <https://www.colum.edu/academics/programs/advertising>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Majors & Programs*. Retrieved Abril 20, 2023, from Game Design: <https://www.colum.edu/academics/programs/game-design>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Majors & Programs*. Retrieved Abril 20, 2023, from Immersive Media: <https://www.colum.edu/academics/programs/immersive-media-ba>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Majors & Programs*. Retrieved Abril 19, 2023, from Game Art: <https://www.colum.edu/academics/programs/game-art>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Majors & Programs*. Retrieved abril 19, 2023, from Computer Animation: <https://www.colum.edu/academics/programs/computer-animation>
- Columbia College Chicago. (n.d.). *Majors & Programs*. Retrieved Abril 19, 2023, from Film And Television: <https://www.colum.edu/academics/programs/film-and-television-bfa>