

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

ESCULTURA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Forma y Cuerpo		
Denominación de la asignatura:	Escultura		
Código:	50003		
Curso:	Primero		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Akiko Hashimoto, David Romero, Mónica Martínez		
Profesor/a:	Akiko Hashimoto, David Romero, Mónica Martínez		
Grupos:	1º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	akiko.hashimoto@live.u-tad.com david.romero@live.u-tad.com monica.martínez @live.u-tad.com
E-mail:			
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
No se requieren

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Forma y Cuerpo Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas básicas
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura “Escultura” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la adecuada representación y modelado tridimensional físico de un objeto o figura, como paso previo a su posterior representación e interpretación en otros medios, como el digital Mediante diferentes técnicas y procesos, se desarrollará la capacidad de representación práctica de figuras y formas. Conocimientos de otras técnicas de representación visual o anatómica, facilitan y permiten progresar más rápidamente en la adquisición de habilidades escultóricas.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Es esencial para el alumno de animación comprender la construcción volumétrica de objetos y figuras, con el objetivo de su correcta implementación en los procesos de modelado tridimensional y animación.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Manipular volúmenes y formas cuyo origen es la forma y anatomía humana.</p> <p>Creación de secuencias de personajes desarrollando una acción.</p> <p>Modelar y esculpir mediante proporciones así como composiciones correctas, tanto el cuerpo como otras formas orgánicas naturales.</p> <p>Aplicación de las técnicas escultóricas en el desarrollo de la animación.</p> <p>Instrucción en los procedimientos, los rudimentos, los fundamentos y los valores de la producción escultórica en la animación.</p>

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Tema 1. Escultura

- 1.1. ¿Qué es escultura?
- 1.2. El concepto de la escultura y modelo formal clásico
- 1.3. Espacio en la escultura
- 1.4. Los materiales y las técnicas de la escultura

2. Tema 2. Forma y Volumen

- 2.1. Forma
- 2.2. Volumen
- 2.3. Proporción
- 2.4. Armonía
- 2.5. Equilibrio
- 2.6. Superficie

3. Tema 3. Representación del cuerpo

- 3.1. El cuerpo humano
- 3.2. Movimiento

4. Tema 4. Composición Espacial

- 4.1. Concepto del espacio
- 4.2. Composición del espacio
- 4.3. Espacio y movimiento
- 4.4. Espacio y volumen
- 4.5. Espacio y tiempo

5. Tema 5. Espacio dinámico

- 5.1. Expresión escultórica
- 5.2. Nuevas figuraciones

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Septiembre-Octubre

Tema 2	Octubre
Tema 3	Octubre-Noviembre
Tema 4	Noviembre-Diciembre
Tema 5	Diciembre-Enero

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	67	67
		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

8.1 Convocatoria Ordinaria

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicios en clase	<ul style="list-style-type: none">-Cada ejercicio tendrá sus criterios específicos de evaluación y los avisaremos en clase y en el Campus Virtual.-Cada ejercicio tendrá un valor porcentual con respecto al total de la nota final.-Los alumnos que suspendan algún ejercicio de clase pueden re-entregarlo el día del examen.-Los alumnos tienen que aprobar las tres partes de las actividades de evaluación (nota igual o superior al 5).	70%
Examen Final	<ul style="list-style-type: none">-Capacidad para realizar una figura tridimensional desde un dibujo (bidimensional).-Capacidad para el modelado (proporción, volumen y el movimiento del cuerpo etc. que sean correctos)-Capacidad para poder narrar una historia a través de la figura.-Capacidad para ser creativos.-Los alumnos tienen que aprobar las tres partes de las actividades de evaluación (nota igual o superior al 5).	20%
Entrega del dossier	<ul style="list-style-type: none">-Capacidad para expresar el proceso de creación propio de forma escrita.-Capacidad para diseñar un currículum atractivo con sus trabajos.-Capacidad para poder valorar los trabajos hechos.-Los alumnos tienen que aprobar las tres partes de las actividades de evaluación (nota igual o superior al 5).	10%

8.2 Convocatoria Extraordinaria

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Entrega de un trabajo	<ul style="list-style-type: none">-Capacidad para realizar una figura tridimensional desde un dibujo (bidimensional).-Capacidad para el modelado (proporción, volumen y el movimiento del cuerpo etc. que sean correctos)-Capacidad para poder narrar una historia a través de la figura.-Capacidad para ser creativos.-Los alumnos tienen que aprobar las dos partes de las actividades de evaluación (nota igual o superior al 5).	50%
Examen	<ul style="list-style-type: none">-Capacidad para realizar una figura tridimensional desde un dibujo (bidimensional).-Capacidad para el modelado (proporción, volumen y el movimiento del cuerpo etc. que sean correctos)-Capacidad para poder narrar una historia a través de la figura.-Capacidad para ser creativos.-Los alumnos tienen que aprobar las dos partes de las actividades de evaluación (nota igual o superior al 5).	50%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

En la convocatoria ordinaria los alumnos tienen que aprobar todas las partes de las actividades de evaluación con nota igual o superior al 5. La convocatoria extraordinaria se registrará por esa misma consideración.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

VV. AA. 2006 Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico, Akal, Madrid
LUCCHESI, Bruno (Sculpture), MALMSTROM, Margit (Text and Photographs) 1996
Modeling the Figure in Clay: A sculptor's Guide to Anatomy, Random House, E.E. U.U.
TAYLOR, Richard 2000 Enciclopedia de técnicas de animación, Acanto, Barcelona

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

VV. AA. 2009 Procedimientos y materiales en la obra escultórica, Akal, Madrid
NAVARRO LIZANDRA, José Luis 2011 Maquetas, modelos y moldes: Materiales y técnicas para dar forma a las ideas, Universidad Jaume I. Servicio de Comunicación y Publicación, Castello de la Plana
FLYNN, Tom, 2002, El cuerpo de la escultura, Akal, Madrid
SANCHEZ GONZALES, Juan y CARMONA, Luis Miguel 2014 Tim Burton y sus mundos de Fantasia, Jaguar, Madrid
FINCH, Christopher 2011 The Art of Walt Disney : From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and beyond, Harry Abrams, Nueva York
PURVES, Barry 2011 Stop Motion, Blume, Barcelona
RUBINO, Peter 2013 Modelado de la figura humana en arcilla : Periplo artístico y Técnico para comprender las fuerzas creativas y dinámicas de la escultura figurative, Drac Editorial, Madrid

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Taller de escultura.

MATERIALES:

GUANTES LATEX
PLASTILINA
PASTA BLANCA
PALILLOS DE MODELADO PEQUEÑOS
PALILLOS DE MODELADO DE MADERA
GRAPADORA, GRAPAS
TABLEROS DE MADERA
LISTÓN DE MADERA
TACOS DE LIJA
PAPEL DE LIJA
CUTTER
ALAMBRE RECOCIDO DE 1,2 mm
ESPATULAS
PLASTICOS PARA TAPAR LOS EJERCICIOS

TIJERAS
PISTOLA DE COLA CALIENTE Y BARRAS DE COLA
COLA BLANCA
TALADRO BOSCH PSB 700 RE
JUEGO DE BROCAS DE MADERA, PIEDRA Y METAL.
MARTILLOS DE OREJA
SERRUCHO PARA MADERA
CIZALLA
ALICATES
ALICATES CORTALAMBRES
METROS (CINTAS MÉTRICAS)
REGLAS METÁLICAS (1M)

SOFTWARE:

Office