

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **DISEÑO de ELEMENTOS**

## 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:	Creación de Personajes y Elementos		
Denominación de la asignatura:	Diseño de Elementos		
Código:	50010		
Curso:	Primero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	3		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	<i>Javier Gayo, Antonio Ares, Raul Morales</i>		
Profesor/a:	<i>Javier Gayo, Antonio Ares, Raul Morales</i>		
Grupos:	1º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: <a href="mailto:javier.gayo@live.u-tad.com">javier.gayo@live.u-tad.com</a> <a href="mailto:antonio.ares@live.u-tad.com">antonio.ares@live.u-tad.com</a> <a href="mailto:raul.morales@live.u-tad.com">raul.morales@live.u-tad.com</a>
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
No se requieren

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

<b>Módulo y materia al que pertenece la asignatura.</b>
<p>Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Creación de Personajes y Elementos</p> <p>Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.</p>
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
<p>La asignatura “Diseño de Elementos” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la adecuada comprensión del diseño y creación de objetos u elementos.</p> <p>La importancia de esta asignatura reside en la complementariedad directa del diseño e integración de elementos gráficos en otras asignaturas cursadas a lo largo del plan de estudios, como la Creación de Personajes o la Animación de Personajes.</p>
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
<p>Es esencial para un animador la representación gráfica de elementos visuales complementarios a los personajes y entornos, pues el diseño de los mismos perfila y enriquece la práctica artística en el campo de la animación.</p>

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</p> <p>CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la transmisión de sentimientos y emociones.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</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>Comprender los fundamentos del diseño industrial de elementos</p> <p>Entender y aplicar principios de ergonomía</p> <p>Conocer y entender la evolución del diseño industrial</p> <p>Recrear mediante el lenguaje visual correcto elementos y objetos</p> <p>Comprender y aplicar los procesos de trabajo de la creación de elementos en animación</p> <p>Capacitar al alumno para diseñar, crear y recrear objetos</p> <p>Capacitar al alumno la correcta aplicación y uso de texturas y elementos visuales en animación</p>

## 5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

- 1. Tema 1. Sistemas de medida.**
  - 1.1. Diédrico.**
    - 1.1.1. Fundamentos
    - 1.1.2. Alfabeto punto, recta y plano
    - 1.1.3. Figuras planas y cuerpos geométricos
    - 1.1.4. Intersección de figuras
    - 1.1.5. Verdadera magnitud, abatimientos y giros
  - 1.2. Planos acotados.**
    - 1.2.1. Fundamentos
    - 1.2.2. Interpretación de planos
    - 1.2.3. Representación de figuras
- 2. Tema 2**
  - 2.1. Historia del Diseño Industrial**
    - 2.1.1. Introducción
    - 2.1.2. Evolución socio-industrial de objetos
    - 2.1.3. Estilo visual y época
    - 2.1.4. Ergonomía y Usabilidad de elementos
    - 2.1.5. Principios Fundamentales
    - 2.1.6. Integración y uso de elementos
    - 2.1.7. Los procesos aplicados y la animación
- 3. Tema 3**
  - 3.1. La Textura Visual y Física**
    - 3.1.1. Creación e integración de Texturas
    - 3.1.2. Las Texturas en los objetos y su desgaste
    - 3.1.3. Enriquecimiento visual de objetos

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Semanas 1-3
Tema 2	Semanas 4-7
Tema 3	Semanas 8-10

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	4	0	4
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	4	0	4
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	4	0	4
Actividades de evaluación		4	0	4
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	11	11
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	34	34
		30	45	75

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Prácticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puntualidad y profesionalidad en la entrega</li> <li>• Observancia de las instrucciones y parámetros del ejercicio</li> <li>• Rigor en la ejecución</li> <li>• Se valorará tanto la corrección técnica como los valores artísticos y estéticos en las entregas</li> </ul>	50%
Examen/trabajo final	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los mismos que en los trabajos prácticos</li> </ul>	40%
Actitud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puntualidad</li> <li>• Actitud participativa y adecuado comportamiento</li> <li>• Colaboración en la resolución de problemas del grupo</li> </ul>	10%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- 

**La convocatoria extraordinaria** se regirá por las mismas consideraciones que la evaluación general.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica (1-3 libros)

Jeremy Birn.-*Técnicas de Iluminación y Render* –Ed. Anaya Multimedia  
ISBN 84-415-1094-6

MICHAEL MATTESI: *Force: Character Design from Life Drawing*. Ed: Focal Press (13 de mayo de 2008). ISBN-13: 978-0240809939

### Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

Beltrán Chica, Juan. Beltrán Polaina, José Manuel. (2010). “*Sistema diédrico. Técnicas educativas con ayudas 3D en el espacio real y su simulación en el espacio virtual*”. Pixel-Bit. Revista de medios y educación, 36, 151-170

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula con ordenadores y proyector/pizarra digital  
Tabletas WACOM

### MATERIALES:

No son necesarios

### SOFTWARE:

Adobe Suite  
Autodesk Maya