

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**DISEÑO de ENTORNOS y ARQUITECTURA**

## 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 Entornos y Arquitectura		
Código:	50023		
Curso:	Tercero		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Vanessa Ruiz Martín, Antonio Ares, Raul Morales		
Profesor/a:	Vanessa Ruiz Martín, Antonio Ares, Raul Morales		
Grupos:	3º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	
E-mail:	vanessa.ruiz@live.u-tad.com <a href="mailto:antonio.ares@live.u-tad.com">antonio.ares@live.u-tad.com</a> raul.morales@live.u-tad.com		
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 de “Diseño de Entornos y Arquitectura” resulta fundamental para la correcta comprensión de la integración de estructuras y entornos en los proyectos de animación. En muy raras ocasiones la acción de los personajes carece de un diseño de entorno en el cual las acciones tienen lugar.</p> <p>Asimismo esta asignatura está muy relacionada con el diseño de Personajes, ya que la interrelación entre los personajes y los espacios físicos, paisajísticos y arquitectónicos en los que se desenvuelven e interactúan resulta fundamental en el desarrollo artístico y narrativo.</p>
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
<p>Resulta esencial para un animador comprender las interrelaciones volumétricas, de espacio y entorno que envuelve a los personajes protagonistas de cualquier narración animada.</p>

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</li> <li>• CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</li> <li>• CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</li> <li>• CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</li> <li>• CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</li> </ul>	<p>Diseñar elementos que forman parte de una ambientación con la que los personajes animados deben actuar</p> <p>Comprender eficazmente los espacios y entornos</p> <p>Conocer los principios de antropometría que condicionan un diseño de animación</p> <p>Valorar la adecuación temporal y estilística de una ambientación</p> <p>Percibir de manera integral todos los elementos que intervienen en una escena generada digitalmente</p> <p>Desarrollar de forma creativa y eficaz entornos de forma digital</p>

# 5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

## **TEMA 1: INTRODUCCIÓN**

### 1.1: ARQUITECTURA Y CINE

- 1.1.1: Los comienzos del cine
- 1.1.2: La edad dorada de Hollywood
- 1.1.3: La profesión de Production Designer

### 1.2: ARQUITECTURA PARA EL CINE

- 1.2.1: Escenografía tridimensional
- 1.2.2: La arquitectura como protagonista

## **TEMA 2: Elementos formales**

### 2.1: CONCEPTOS BÁSICOS

- 2.1.1: Plano, prisma, revolución, esfera, superficie.
- 2.1.2: La luz como definición del volumen.
- 2.1.3: Composición, silueta. Leyes de percepción. La Gestalt.
- 2.1.4: Perspectiva. Herramientas 3D.

### 2.2: WORKFLOW DE CONCEPT ART

- 2.2.1: La idea. Narrativa. Fuentes de inspiración.
- 2.2.2: Thumbnails. Trabajo de boceto. Formas aleatorias.
- 2.2.3: Definición de formas. Distancia y luz.
- 2.2.4: El centro de interés. Variaciones sobre el mismo boceto.
- 2.2.5: Apoyo 3D y photomerge. Textura y detalle.

### 2.3: GRAMÁTICA PLÁSTICA

- 2.3.1: Forma y contraforma. Masa y vacío.
- 2.3.2: Desarrollo de superficies. Valores tonales.
- 2.3.3: Profundidad y atmósfera. Perspectiva aérea.
- 2.3.4: Modulación del espacio. Compresiones y descompresiones.
- 2.3.5: Escala. Elementos de definición.

## **TEMA 3: Elementos estructurales**

### 3.1: TIPOLOGÍAS ARQUITECTÓNICAS

- 3.1.1: Columna, pilar y muro.
- 3.1.2: Viga y arco; ménsula y cercha.

- 3.1.3: Bóveda y cúpula. La cubierta plana.
- 3.2: TIPOLOGÍAS INDUSTRIALES
  - 3.2.1: Puentes y presas
  - 3.2.2: Autopistas, silos y torres
- 3.3: TIPOLOGÍAS URBANAS
  - 3.3.1: El tejido urbano.
  - 3.3.2: El skyline
- 3.4: TIPOLOGÍAS NATURALES
  - 3.4.1: Montañas
  - 3.4.2: Desiertos
  - 3.4.3: Selvas y bosques

#### **TEMA 4: Ambientación**

- 4.1: SET DESIGN
  - 4.1.1: Requerimientos de guión
  - 4.1.2: Puesta en escena
  - 4.1.3: Diseño por cámara. Formato y ángulos.
  - 4.1.4: El espacio y la luz, protagonistas dramáticos.
- 4.2: DISEÑO DE SETS POR ESTILOS
  - 4.2.1: Arquitecturas clásicas
  - 4.2.2: El Medievo
  - 4.2.3: Arquitectura moderna
  - 4.2.4: Ciencia ficción
- 4.3: ESTILOS DECORATIVOS
  - 4.3.1: Barroquismo
  - 4.3.2: Regionalismos y folklore
  - 4.3.3: El estilo Mid-Century
  - 4.3.4: Minimalismo
- 4.4: ILUMINACIÓN Y COLOR
  - 4.4.1: Iluminación natural
  - 4.4.2: Iluminación artificial
  - 4.4.3: Paletas de color
- 4.5: WORKFLOW DE PRODUCTION ART
  - 4.5.1: Definición tridimensional del concept
  - 4.5.2: Vistas ortogonales
  - 4.5.3: Color & texture study
  - 4.5.4: El 3D para definir tamaños y espacios

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1	Octubre
TEMA 2	Noviembre
TEMA 3	Diciembre
TEMA 4	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
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	22	22

Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		60	90	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
Examen final	No presentado: 0 Suspenso Bajo 0 a 3,9 Suspenso: 4 a 4,9 Aprobado: 5 a 6,9 Notable: 7 a 8,9 Sobresaliente: 9 a 10	20%
Trabajos, prácticas y presentaciones individuales	No presentado: 0 Suspenso Bajo 0 a 3,9 Suspenso: 4 a 4,9 Aprobado: 5 a 6,9 Notable: 7 a 8,9 Sobresaliente: 9 a 10	25%
Trabajos, prácticas y presentaciones en grupo	No presentado: 0 Suspenso Bajo 0 a 3,9 Suspenso: 4 a 4,9 Aprobado: 5 a 6,9 Notable: 7 a 8,9 Sobresaliente: 9 a 10	25%
<i>Asistencia, Actitud y Participación activa en el aprendizaje</i>	No presentado: 0 Suspenso Bajo 0 a 3,9 Suspenso: 4 a 4,9 Aprobado: 5 a 6,9 Notable: 7 a 8,9 Sobresaliente: 9 a 10	30%



### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- 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.
- Será necesario presentar todas las prácticas para poder aprobar la asignatura.

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica (1-3 libros)

“Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction”. Autor: Cathy Whitlock. Ed. It Books

“Filmcraft: Production design”. Autor: Fionnuala Halligan. Ed. Focal Press

“Film architecture. From Metropolis to Blade Runner”. Autor: Dietrich Neumann et al. Ed. Prestel

### Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

"Diseño de producción & Dirección artística". Autor: Peter Ettedgui. Ed. Océano

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula con ordenadores y proyector/pizarra digital  
Tabletas WACOM

### MATERIALES:

No son necesarios

**SOFTWARE:**

Adobe Photoshop

QUIXEL suite

Autodesk Maya