

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

MODELADO AVANZADO DE PERSONAJES

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales		
Facultad:	Centro universitario de Tecnológica de Artes Digitales-UTAD		
Departamento/Instituto:	Arte/Diseño		
Materia:	Modelado		
Denominación de la asignatura:	Modelado avanzado de personajes		
Código	0049039		
Curso:	Tercero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Pendiente de contratación		
Profesor/a:	Pendiente de contratación		
Grupos:	3ºDVCD		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	916402811	Ext.	E-mail:
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Conocimientos de modelo de objetos, creación y diseño de personajes y del software correspondiente a la asignatura
Aconsejables:
Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: Anatomía humana y animal Dibujo análisis e ideación I y II Principios de animación Creación y diseño de personajes Modelado 3D

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al Módulo de Especialización y dentro de ésta a la materia de Modelado
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura de Modelado avanzado de personajes tiene como principal objetivo especializar al alumnado en las técnicas y procesos de creación de personajes en formato digital. Su relación con otras asignaturas dentro del mismo modulo tales como modelado 3D o Creación y diseño de personajes es evidente. Esta asignatura precisa de la previa adquisición de los conceptos básicos de modelado poligonal, impartidos en anteriores asignaturas, y se nutre de conceptos artísticos esenciales tratados durante el grado (anatomía, dibujo, color...). Así mismo sirve como complemento para otras disciplinas y como medio de expresión artística, relacionándose con casi todas las asignaturas de grado en mayor o menor medida.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Además de todo ello no debemos olvidar su aplicación más puramente artística como medio creativo y expresivo en sus distintas manifestaciones. Adquirir un sólido conocimiento en el campo del modelado 3D de personajes proporciona un interesante perfil profesional, muy atractivo para las compañías del sector del entretenimiento, simulación, publicidad o diseño entre otras, con buenas perspectivas de salida al mercado laboral.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con versatilidad y creatividad • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones • CG6 - Manifestar motivación por la calidad • CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo • CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas • CG15 - Tener Capacidad de organización y planificación • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes • CG18 - Gestionar adecuadamente la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador visual. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Planificar y organizar el trabajo • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE1 - Expresar la creatividad a través de múltiples medios y formatos en el entorno de los contenidos digitales • CE2 - Conocer y aplicar las técnicas fundamentales para la producción artística gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual con medios digitales y analógicos • CE3 - Asumir la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en la creación y el diseño • CE5 - Conocer la historia reciente y la evolución del arte electrónico y digital, como contexto de la producción artística en medios digitales • CE6 - Realizar procesos creativos de producción en entornos de comunicación audiovisual y diseño • CE7 - Idear y desarrollar proyectos artísticos con medios digitales y analógicos • CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual y emplear diversas técnicas para realizar animación visual en sus distintas fases • CE12 - Analizar y utilizar los distintos lenguajes de creación artística figurativos, espaciales y audiovisuales • CE13 - Idear y conceptualizar mundos virtuales mediante técnicas analógicas o digitales • CE14 - Emplear las técnicas fundamentales para la producción audiovisual con medios digitales • CE15 - Manipular herramientas 	<p>Percibir los aspectos que definen un movimiento y apariencia naturales</p> <p>Trasladar cualidades realistas al modelado de personajes</p>

<p>digitales para ajustarlas a las necesidades creativas de un proyecto específico</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE16 - Interiorizar el potencial de renovar los procedimientos, técnicas y materiales para la producción artística mediante la experimentación y la investigación del talento 	
--	--

5. CONTENIDOS

<p>Técnicas avanzadas de modelado.</p> <p>Materiales y texturas.</p> <p>Creación de detalles y elementos complementarios.</p> <p>Manejo y optimización de la topología.</p> <p>Materiales avanzados</p>

6. CRONOGRAMA

CONTENIDOS	PERÍODO TEMPORAL
Técnicas avanzadas de modelado	4 Semanas
Materiales y texturas	3 Semanas
Creación de detalles y elementos complementarios	3 Semanas
Manejo y optimización de la topología	2 Semanas
Materiales avanzados	3 Semanas

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas		0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	22	0	22
Prácticas externas		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	7	0	7
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	8	0	8
Actividades de evaluación		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	8	0	8

Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	0	15	15
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE9, CE12, CE13, CE14, CE15, C16	0	75	75
			60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación	Aplicar los conocimientos adquiridos en clase. Presentación Nivel de detalle	40%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	Aplicar los conocimientos adquiridos en clase. Presentación Nivel de detalle	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	Aplicar los conocimientos adquiridos en clase. Presentación Nivel de detalle	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Arndt Von Koenigsmarck. Creación de modelado de personajes 3D. Anaya multimedia. 2008

Randi Derakhsani. *Autodesk 3ds Max 2015 Essentials: Autodesk Official Press*. ISBN-13: 978-1118867211

Boaz Livny. *Mental ray for Maya, 3ds Max, and XSI: A 3D Artist's Guide to Rendering*. ISBN-13: 978-0470008546

Jennifer Smith. *Adobe Photoshop CS6 Digital Classroom*. ISBN-13: 978-1118123898

WEBGRAFIA

3D PODER.- (<http://www.foro3d.com/foro3d.php>)

Dominance War.- (<http://www.dominancewar.com/2010/en/index.php>)

CG SOCIETY.- (<http://www.cgsociety.org/>)

Conceptart.org.- (<http://conceptart.org/forums/forum.php>)

Guerrilla CG Project.- (<http://www.youtube.com/user/GuerrillaCG>)

Autodesk AREA.- (<http://area.autodesk.com/>)

CG Academy.- (<http://www.youtube.com/user/TutorialsArea?feature=watch>)

3D Motive.- (<http://www.3dmotive.com/>)