

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Diseño y desarrollo de Entornos y elementos /
Design and development of environments and
elements**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Fundamentos Artísticos / Artistic Foundations
Denominación de la asignatura:	Diseño y desarrollo de Entornos y elementos / Design and development of environments and elements
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Pendiente de contratación
E-mail:	Pendiente de contratación
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para un creador de gráficos digitales: reconocimiento y contexto histórico de las corrientes artísticas, conocimientos del color, la luz y la fotografía, la representación tridimensional del espacio y el aprendizaje de las bases y principios clásicos de la animación y del desarrollo visual.

El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales capaces de adaptarse y aprovechar el avance de la tecnología de animación digital.

Subject Description

The subject Artistic Foundations provides the students with the necessary fundamentals for a digital graphics creator: identification and historical context of artistic currents, knowledge of color, light and photography, three-dimensional representation of space and learning of the basis and classical principles of animation and visual development.

Knowledge and learning of traditional principles and techniques is one of the essential basis for training professionals to be able to adapt and take advantage of the progress of digital animation technology.

Descripción de la asignatura

La asignatura de “Diseño y desarrollo de Entornos y elementos” 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.

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. La asignatura resulta esencial para un animador comprender las interrelaciones volumétricas, de espacio y entorno que envuelve a los personajes protagonistas de cualquier narración animada.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1- Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG4.-Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.

CG10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CE 7.- Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE 9.-Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

CE20 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

4. CONTENIDOS

- Introducción: cine y arquitectura
- La proporción y la antropometría en arquitectura
- Ambientación e iluminación
- Elementos arquitectónicos y constructivos
- Elementos decorativos y ambientales
- La simulación del entorno natural
- El desarrollo de entornos: concept y production art

- Herramientas de desarrollo de entornos y paisajes virtuales

English Contents

- *Introduction: cinema and architecture.*
- *Proportion and anthropometry in architecture.*
- *Atmosphere and lighting*
- *Architectural and structural elements*
- *Decorative and environmental elements*
- *Simulation of the natural environment*
- *Environments development: concept and production art*
- *Virtual landscape and environment development tools*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	22	100%
AF2 Clases Prácticas	34	100%
AF3 Tutorías	4	50%

AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	34	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	52	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

BACHER, Hans (2008): Dream Worlds: Production Design for Animation. Focal Press
 KHANG, Le; YAMADA, Mike; YOON, Felix; ROBERTSON, Scott (2005): The Skillful Huntsman. Visual Development of a Grimm tale at Art Center College of Design. Design Studio Press.

Bibliografía recomendada

ALBRECHT, Donald & NEUMANN, Dietrich (1996): Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Prestel-Verlag.

ETTEDGUI, Peter (2001): Diseño de Producción y Dirección Artística. Océano Grupo Editorial.

MATEU-MESTRE, Marcos (2010): Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press.

Webgrafía