

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Escultura / Sculpture

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Forma y Cuerpo
Denominación de la asignatura:	Escultura / Sculpture
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Mónica Martínez
E-mail:	monica.martinez@live.u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

El dibujo, análisis y conocimiento de la anatomía y el gesto humano es la base para la concepción y desarrollo de los personajes de animación digital. Esta materia, como parte del conjunto de técnicas artísticas básicas del grado, tiene como objetivo lograr una comprensión del cuerpo para su interpretación artística mediante la escultura, la pintura y el dibujo.

Subject description:

The drawing, analysis and knowledge of anatomy and human gesture is the base for the conception and development of digital animated characters. This subject, as part of the overall group of artistic techniques of the degree, has as an objective to achieve comprehension of the human anatomy for its artistic interpretation through the sculpture, painting and drawing.

Descripción de la asignatura

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.

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.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CE 4.-Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como digitales.

4. CONTENIDOS

- Composición espacial: materiales y técnicas
- Forma y volumen: proporción, armonía, equilibrio
- El espacio tridimensional: movimiento, volumen, tiempo
- El modelo formal clásico: Cuerpo y canon
- Representación del cuerpo: Presentación y Figuración
- El espacio dinámico y estático: expresión

English contents:

o Spatial composition: materials and techniques

o Shape and volume: proportion, harmony, equilibrium

o The three-dimensional space: movement, volume, time

o The classic formal model: canon and body

o Body representation: Presentation and figurative representation

o The dynamic and static space: expression

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	16	100%
AF2 Clases Prácticas	40	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	26	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	60	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%	25%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	20%	60%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

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.
 PURVES, Barry 2011 Stop Motion, Blume, Barcelona

Bibliografía recomendada

- 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 Fantasía, Jaguar, Madrid
- FINCH, Christopher 2011 The Art of Walt Disney :From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and beyond, Harry Abrams, Nueva York
- TAYLOR, Richard 2000 Enciclopedia de técnicas de animación, Acanto, 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 figurativa, Drac Editorial, Madrid
- WITTKOVER, R. 1991 La escultura: procesos y principios, Alianza Forma, Madrid
- SHOW, Susanah 2008 Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Focal Press Visual Effects and Animation, E.E.U.U.
- PRIEBE, Ken A., 2010 The advanced Art of Stop-Motion Animation, Cengage Learning PTR, E.E.U.U.