

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**ESCULTURA**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Técnicas 3D
Denominación de la asignatura:	Escultura
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Juan José García Arnau
E-mail:	Juan.arnau@u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

Esta materia dota al alumno de los conocimientos necesarios para la representación tridimensional de formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicional como digital. En ella los alumnos desarrollarán también las competencias necesarias para texturizar, iluminar y renderizar entornos 3D utilizando las técnicas y herramientas adecuadas, todo ello para su aplicación en el diseño de composiciones publicitarias 3D.

## Descripción de la asignatura

Escultura es una asignatura que dota al alumno de herramientas técnicas para la construcción de objetos y elementos escultóricos y de conocimientos espaciales fundamentales en su futuro ejercicio profesional.

Su conocimiento es fundamental para todas las profesiones en las que intervenga el factor espacial como dibujante, diseñador, modelador, animador, infografista, ilustrador, escultor y docente.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G9 Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

E2 Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

E3 Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicional como digital.

### 3.2 Resultados de aprendizaje

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

## 4. CONTENIDOS

- El volumen
- Composición espacial
- Técnicas escultóricas
- Materiales escultóricos
- El modelado formal

## 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	8	100%
AF2 Clases Prácticas	18	100%
AF3 Tutorías	2	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	13	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	30	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	40%	80%
SE3 Prueba Objetiva	10%	50%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

VV. AA. 2006 Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico, Akal, Madrid

VV. AA. 2009 Procedimientos y materiales en la obra escultórica, Akal, Madrid

BRAMSTON, David 2011 Lenguaje Visual (Bases del diseño de productos) Parramón, Badalona

### **Bibliografía recomendada**

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

AMO VASQUEZ, Juan 1993 Elementos de teoría de las artes visuales, Universidad Castilla - La Mancha, Cuenca

HEIDEGGER, Martin 2009 El arte y espacio, Herder, Barcelona

ALVAREZ, Soledad 2003 Oteiza: Pasión y razón, Nerea, Barcelona

TORRES, Ana, María 2001, Isamu Noguchi: Un estudio espacial: Catálogo de la exposición, Generalitat Valenciana, Valencia

MADERUELO, Javier 2008 La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989, Akal, Madrid

TREBBI, Jean-Charles 2015 El arte del plegado, Promopress, Barcelona

LEBORG, Christian 2013 Gramatica Visual, Editorial Gustavo Gill, Barcelona

JACKSON, Paul 2011 Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos, Promotora Prensa Internacional, Barcelona

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.