



# **GUÍA DOCENTE**

## **ESCULTURA**

### **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Escultura</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Forma y Cuerpo
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Almudena Casado Bernal / almudena.casado@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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.

### 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.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

#### ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE3 - Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como digitales.

### Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Representar la figura humana en diferentes estilos visuales mediante técnicas de dibujo analógicas y digitales.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Modelar objetos o figuras con técnicas digitales o tradicionales.
- Aplicar los conocimientos de anatomía humana y animal a la animación y rigging de figuras humanas y animales en 2D y 3D.

· Utilizar referencias digitales o físicas para dibujar la anatomía de la figura humana en proyectos de animación.

## CONTENIDO

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

## TEMARIO

1. Breve historia de la escultura, el modelado, sus materiales y procedimientos. El boceto
2. Modelado del rostro humano
3. El Busto
4. La figura humana
5. La Figura en Movimiento. Parte I
6. La Figura en Movimiento. Parte II

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	3,50	3,50
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	10,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,00	3,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	26,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	9,00	0,00
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	44,88	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	38,63	0,00

<i>Actividades de Evaluación</i>	4,50	4,50
<i>Test de autoevaluación</i>	6,50	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	0,00	0,00
<b>TOTAL</b>	150	15

### **Metodologías docentes**

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

### **DESARROLLO TEMPORAL**

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

### **SISTEMA DE EVALUACIÓN**

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

LAURICELLA, Michael (2016). Anatomía artística. Barcelona. Gustavo Gili.

VV. AA. (2006) Conceptos fundamentales del lenguaje escultórico, Akal, Madrid. Bibliografía recomendada  
FAST, J. (1983). El lenguaje del cuerpo. Barcelona. Kairós.

GHYKA, Matila C. (1983). Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Barcelona. Poseidón.

GOMBRICH, Ernst H. (2001), La Historia del Arte. Londres. Phaidon Press Limited

MARTÍN GONZÁLEZ, Juan José (1995). Las Claves de la Escultura. Barcelona. Planeta.

MIDGLEY, Barry (1982). Guía completa de la escultura, modelado y cerámica. Técnicas y Materiales. Madrid. Hermann Blume.

MOREAUX, Arnould (1981). Anatomía artística del hombre. Madrid. Norma.

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

SAURAS, Javier (2003). La escultura y el oficio de escultor. Barcelona. Ed. del Serbal.

SIMBLET, Sarah (2002). Anatomía para el artista. Barcelona. Blume.

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

WITTKOWER, Rudolf (1980). La Escultura: procesos y principios. Madrid. Alianz

Referencias clave

Anatomía para animadores 01 - El esqueleto humano y los músculos - Cassandra Ward

Anatomía de acción: para jugadores, animadores y artistas digitales- Takashi Lijima

Movimiento y forma- Samantha Youssef

Anatomía, animación y efectos visuales: las herramientas recíprocas de la biología y el cine-Makin

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Materiales:**

Ordenador personal, webcam, micrófono

### **Software:**

Software básico