

y



# GUÍA DOCENTE

## FOTOGRAFÍA

### GRADO EN ANIMACIÓN

**MODALIDAD: A DISTANCIA**

**CURSO ACADÉMICO: 2023-2024**

Denominación de la asignatura:	<b>Fotografía</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	2º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Begoña Solis
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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.

### Descripción de la asignatura

Los conceptos fotográficos relativos a narrativa, composición, estética y técnica tienen una aplicación directa en todas las vertientes visuales analógicas o digitales, lo que dotará al alumno de criterios técnicos fundamentales que podrá dotar al alumno de nuevas ideas y conceptos en sus proyectos audiovisuales posteriores. En la asignatura se adquirirán competencias y habilidades técnicas y conceptuales para la aplicación de conceptos fotográficos en la recreación digital de imágenes. El manejo de conceptos relativos al dibujo y la pintura, Teoría del color y de la luz e Historia y tradición artística permitirán al alumno asimilar conceptos que tengan una futura aplicación práctica profesional con una base sólida conceptual y técnica.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

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 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG9 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

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

CE18 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

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

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

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

digitales.

CE6 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

### **Resultados de aprendizaje**

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

- Analizar obras artísticas teniendo en cuenta los principios estéticos y el contexto cultural.
- Interpretar el lenguaje visual y compositivo de una obra artística digital.
- Emplear técnicas básicas de dibujo tradicionales tales como el carboncillo, el grafito o la acuarela para la representación de imágenes.
- Aplicar los principios físicos y estéticos del color en la creación artística y narrativa.
- Manejar con soltura herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, modelados y obras artísticas.
- Emplear técnicas de expresión artística tales como el dibujo, el modelado en 3d y la postproducción para la generación de contenidos digitales.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.
- Adaptar el conocimiento de las técnicas tradicionales de dibujo a los entornos digitales.
- Dibujar con medios y herramientas exclusivamente digitales para la representación de imágenes aplicadas a la industria de la animación.
- Utilizar el lenguaje visual aplicado a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- 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.
- Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico para la creación de imágenes artísticas y narrativas.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.
- Operar una cámara fotográfica según sus principios de funcionamiento para la creación de imágenes artísticas.
- Diseñar personajes mediante la expresión visual de sus características psicológicas.
- Diseñar entornos, localizaciones y atmósferas mediante la expresión visual de sus características.
- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.
- Discriminar las interrelaciones volumétricas, cromáticas, de espacios y entornos que se producen entre los personajes y espacios físicos utilizados en una escena

de animación.

· Aplicar técnicas de ideación y creatividad a la producción artística tales como el estado de flujo o el pensamiento lateral.

## **CONTENIDO**

· La cámara y la imagen: formatos, tipos, diafragma, velocidad, ángulo visual, profundidad de campo, ISO/ASA.

· El objetivo: ópticas, ángulos, enfoque.

· La estética fotográfica: efectos y significados.

· Uso y medición de la luz: reflejada e incidente, sobre y subexposición. Luz continua, flash.

· La imagen fotográfica: composición y técnicas.

· Conceptos de iluminación: tipología y funcionalidad.

· Sistemas de iluminación: interior, exterior, directa, global.

· Análisis del lenguaje fotográfico: espacio y significado

## **TEMARIO**

Tema 1. Introducción a la fotografía

1.1. ¿De qué nos sirve la fotografía?

1.2. Aproximación a los diferentes géneros

Tema 2. La cámara y la imagen. Elementos técnicos

2.1. Tipos de cámaras

2.2. Lenguaje digital vs analógico

2.3. El sensor: APSC y full frame.

2.4. La triada básica: obturador, ISO y diafragma.

2.5. Las lentes.

Tema 3. La Estética fotográfica: efecto y significancia.

3.1. Breve historia de la fotografía

3.2. La irrupción de la posmodernidad.

3.3. Pintura, fotografía y cine: diálogos intermediales.

3.4. Intertextualidad: apropiación y refotografía.

3.5. La representación de la Otredad.

3.6. Nuevas y revisitadas categorías estéticas en fotografía.

3.6.1 Lo grotesco y lo abyecto.

3.6.2 Kitsch y camp.

Tema 4: Iluminación

4.1. Midiendo la luz

4.2. Luz suave y luz dura

4.3. Clave alta y clave baja

4.4. Esquemas de iluminación

Tema 5: Proyecto personal

5.1. Técnicas creativas

## 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>	19,75	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,00	3,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	16,25	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>Prácticas externas</i>	0,00	0,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	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:

MUÑARRIZ, Jaime: La imagen fotográfica, AKAL,2007.

BENJAMIN, W. (2014). Breve historia de la fotografía. España: Casimiro Libros.

RODRÍGUEZ, H. (2016). Guía completa de la imagen digital. España: Marcombo.

BERGER, J. (1ª ed. 1972): Modos de ver, Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Bibliografía recomendada:

SONTAG, Susan: "Sobre la fotografía". Grupo Santillana, Ed. Alfaguara, Madrid, 2005



GALER, Mark; HORVAT: La imagen digital, Anaya, Madrid, 2006

BERGER, John: "Mirar". GG, Barcelona, Barcelona, 2001

BARTHES, Roland: "La cámara lúcida". Paidós, Barcelona, 1990

BAQUÉ, Dominique: "La fotografía plástica". GG, Barcelona, 2003

FONTCUBERTA, J. (1ª Ed. 1984): Estética fotográfica, Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

(1997): El beso de Judas. Fotografía y verdad, Barcelona: Gustavo Gili.

FREUND, G. (1974): Photographie et société, Paris: Éditions du Seuil.

ROSLER, M. (2007): Imágenes públicas, la función política de la imagen, Barcelona: Gustavo Gili. SCHARF, Aaron: Arte y fotografía, Alianza, Madrid, 2005

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

### **Materiales:**

Ordenador personal, webcam, micrófono

### **Software:**

Photoshop