



GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN AL DIBUJO Y LA PINTURA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Introducción al dibujo y la pintura
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	1º
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Ignacio Rodriguez Dominguez/ignacio.rodriguez@u-tad.com Marta Labad Arias/marta.labad@u-tad.com Juan José García Arnao/juan.arnao@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporcionada 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

La asignatura "Introducción al Dibujo y a la Pintura", pretende favorecer en el alumno una serie de competencias básicas, que le permitan desarrollar sus habilidades creativas mediante el uso y la combinación de estos medios, a través del conocimiento y la puesta en práctica de las diferentes técnicas y estilos de dibujo y pintura. Una base elemental de conocimientos tradicionales en este sentido, facilitan y potencian las creaciones de los alumnos en entornos digitales.

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

- Fundamentos de dibujo: observación y percepción espacial, línea y trazo.
- Fundamentos de pintura: color, texturas y pintura, mancha y luz.
- Fundamentos de color y tono.
- Técnicas y procedimientos de dibujo: técnicas secas y húmedas, propuesta procedimental
- Técnicas y procedimientos de pintura: procedimientos al agua y al aceite, herramientas para la práctica pictórica.
- Tipologías, géneros y su aplicación: naturaleza muerta, paisaje, figura y retrato.
- La pintura digital para la creación de ideas.
- Coloreado digital._x000D_

TEMARIO

- Tema 1. Aprendiendo a dibujar.
 - 1.1 ¿Qué es el dibujo?
 - 1.2. El dibujo del natural.
 - 1.3. Aprender a mirar.Ejercicios prácticos.
- Tema 2. Fundamentos básicos de dibujo.
 - 2.1 Encaje, dimensión y composición en el papel.
 - 2.2 Sombras y nociones de perspectiva.
 - 2.3 Proporción y escala.
 - 2.4 El dibujo de movimiento.
 - 2.5 Expresión y límites del grafismo.Ejercicios prácticos.

-Tema 3. Tecnologías del dibujo.

3.1 Técnicas básicas.

3.2 Lápices, carboncillo, grafito, sanguina.

3.3 Rotuladores, bolígrafo y pinceles.

3.4 Tintas, manchas y aguadas monocromas.Ejercicios prácticos.

-Tema 4. Fundamentos básicos de la pintura.

4.1 Luz y color.

4.2 Mezcla sustractiva/mezcla aditiva.

4.3 Tipos de pinturas y de soportes.Ejercicios prácticos.

-Tema 5. Géneros fundamentales, aplicaciones prácticas.

5.1 La Figura humana y el retrato: ejercicios con modelos.

5.2 Bodegones: ejercicios de dibujo del natural.

5.3 Paisaje. Naturaleza y ciudad.

5.4 Caminos a la abstracción.Ejercicios prácticos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	31,25	31,25
<i>Clases Prácticas</i>	23,75	23,75
<i>Tutorías</i>	4,50	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	47,50	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	37,50	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,50	6,00
TOTAL	150	63

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

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1-2 semanas

Tema 2- 2 semanas

Tema 3- 4 semanas

Tema4-3 semanas

Tema5-3 semanas

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	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

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

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se considerará la asignatura dividida en cuatro aspectos de cara a su evaluación, que se corresponden con los señalados en los criterios anteriormente expresados:

- Un bloque de actividades realizadas en clase (40%). Se evaluarán de manera periódica por parte del profesor. Los alumnos entregarán los trabajos al profesor de manera físicapresencial, que los calificará y devolverá una vez corregidos. Los alumnos realizarán

fotografías de cada uno de los trabajos que incluirán en Blackboard para su registro documental y para que conste su calificación.

- La realización de un cuaderno de artista (20%): cuaderno de dibujo (formato aconsejado A5), en el que el alumnado desarrollará libremente actividades de dibujo y pintura del natural, valorándose la cantidad y la calidad de las propuestas, así como la variedad técnica y temática. Será presentado físicamente el mismo día de la realización de la prueba final y debe ser también documentado video-gráficamente y subido a la plataforma Blackboard para su documentación y para el registro de su calificación.

- El examen práctico final (30%). Se realizará presencialmente en las instalaciones de Utad en los espacios, tiempos y turnos determinados oportunamente para ello.

La duración de la misma será de 2 horas y se indicarán oportunamente las condiciones para la realización de la prueba. El material será recogido por el profesor y conservado documentalmente en U-Tad por lo que no se devolverá al alumnado; debe documentarse fotográficamente y subirse a la plataforma, donde aparecerá su calificación.

- Asistencia, entregas y cuidado del material (10% de la nota total). Los trabajos entregados fuera de plazo contarán con una penalización de un -20% con respecto al resto. La asistencia a clase es obligatoria. Los alumnos que no cumplan con un mínimo de asistencia del 80% de las horas lectivas, perderán el derecho a la evaluación continua.

Para superar la asignatura se deberá obtener una calificación mínima de aprobado (5) en cada uno de los cuatro bloques, de modo que se proceda a aplicar en ese caso los porcentajes indicados para obtener la nota final. En caso contrario, la asignatura resultará SUSPENSA y el alumno deberá presentar, en la convocatoria extraordinaria, aquellos trabajos que hubieran resultado suspensos, conservando las notas aprobadas para la obtención de la calificación final de dicha convocatoria.

Resulta crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas.

Los estudiantes que no aprueben el curso tendrán la oportunidad de repetir el examen/proyecto final y volver a presentar el dossier en la "convocatoria extraordinaria".

Para alumnos que no superen la evaluación continua:

Aquellos estudiantes que no aprueben la evaluación continua, además de aquellos que no presenten el 80% del trabajo del curso requerido, que no se presenten al examen/proyecto final o que no asistan a un mínimo del 80% de las horas totales de las clases, como estipula la universidad, tendrán la oportunidad de presentarse a la convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria consistirá en un examen y en la entrega de los ejercicios evaluados en ordinaria, así como el cuaderno de artista. La nota se obtendrá ponderando el examen (40%) y los trabajos prácticos (60%). El estudiante debe obtener una calificación mínima del 5 en cada uno de ellos para aprobar la asignatura. La repetición del examen/ejercicios estará sujeta a los mismos criterios que el examen general.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Referencias principales:

- Albany, W. (2002) Drawing Solutions. Collins & Brown.
- Edward, B. (2000) Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Urano.

Referencias recomendadas:

- Albany, W. (2004). Drawing and Painting landscapes. Collins & Brown.

- Albers, J.(1985) La interacción del color. Alianza.
- Cuasante, J.M. (2008). El color de la pintura. H.Blume.
- Díaz Padilla, R. (2007). El dibujo del natural en la época de la post-academia. Akal.
- Doerner, M. (1989) Los materiales de pintura. Reverté.
- Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas. Akal.
- Maltese, C. (Coord.) (1997) Las técnicas artísticas. Cátedra.
- Pedrola, A. (2009). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas. Ariel.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de dibujo

Materiales:

- Caballete y taburete.
- Lápices de diversas durezas
(desde 2H hasta 2B, mínimo).
- Carboncillos, barritas de
carbón, sanguinas.
- Goma de borrar,
sacapuntas, difumino...
- Rotuladores de diversos
grosos (color negro)
- .
- 1 Caja de acuarelas (mínimo
12)
- .
- Témperas (o acrílicos),
cristal; cyan, magenta,
amarillo, blanco y negro.
- 1 Cinta de carroceros 2cm de

ancho +/-, 1 Ud

-Pinceles de pelo suave:

números 4, 8, 12.

-Pinceles con depósito de

agua

.

-1 Block DIN A 3 técnicas

húmedas.

-1 Block DIN A 3 técnicas

Secas.

-1 Cuaderno de apuntes A5

técnicas secas.

-Láminas DIN A 2 sueltas.

Software:

-Adobe Acrobat Reader,

-GoogleSketchupAdobe

Photoshop