



# **GUÍA DOCENTE**

## **FOTOGRAFÍA**

### **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***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/es de enseñanza:     | Presencial   |
| Idioma:                        | Castellano   |
| Profesor/a - email             | Carmen Simón García/carmen.simon@u-tad.com<br>Begoña Solis Alonso/begona.solis@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

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 y su uso narrativo

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
- 4.5. Funciones narrativas de la luz (según Fabrice Revault)

#### Tema 5: Proyecto personal

- 5.1. Técnicas creativas

## 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               |
| <b>TOTAL</b>   | 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- 5 semanas  
Tema 2 - 4 semanas  
Tema 3 - 3 semanas  
Tema 4 - 2 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> | 20                     | 10                          |

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN                                      | CONVOCATORIA ORDINARIA | CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA |
|--|------------------------|-----------------------------|
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i> | 50                     | 40                          |
| <i>Prueba Objetiva</i>                                       | 30                     | 50                          |

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar. \_x000B\_

El apartado de evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias que corresponde al 70% de la nota, estará dividido en Proyectos (50%) y ejercicios técnicos (20%).

Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega del 80% de prácticas y ejercicios para poder aprobar la asignatura. \_x000B\_

Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos. \_x000B\_ Se demandará del alumno una participación activa, necesaria para el desarrollo de las clases. \_x000B\_ Con independencia de las habilidades artísticas de cada alumno, la implicación y la evolución de cada alumno serán elementos fundamentales a la hora de su evaluación. \_x000B\_ Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo, podrán repetirlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase.

Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

### 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**

### **Tipología del aula**

Plató. Material de iluminación, cámaras fotográficas y ópticas.

### **Materiales:**

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

### **Software:**

Photoshop