



GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y DESARROLLO DE ENTORNOS Y ELEMENTOS

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Diseño y Desarrollo de Entornos y Elementos
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	3
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Javier Blazquez Murillo/javier.blazquez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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

La asignatura de “Diseño y desarrollo de Entornos y elementos” resulta fundamental para la correcta comprensión de la integración y el diseño de estructuras y entornos en los proyectos de animación y videojuegos. La interrelación entre los personajes y los espacios físicos, paisajísticos y arquitectónicos en los que se desenvuelven e interactúan, resulta fundamental en el desarrollo artístico y narrativo del producto audiovisual. La asignatura resulta esencial para un artista y concept artist en el panorama actual de la industria audiovisual.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

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

- Introducción: cine y arquitectura
- La proporción y la antropometría en arquitectura
- Ambientación e iluminación
- Elementos arquitectónicos y constructivos
- Elementos decorativos y ambientales
- La simulación del entorno natural
- El desarrollo de entornos: concept y production art
- Herramientas de desarrollo de entornos y paisajes virtuales

TEMARIO

Tema 1: Introducción

1.1 escenografía

1.2 el departamento de arte

Tema 2: Elementos formales: conceptos básicos

2.1 composición

2.2 perspectiva

2.3 iluminación

2.4 color

2.5 texturas

2.6 la escala

Tema 3: Diseño

3.1 diseño e interiorismo

3.2 tipologías decorativas urbanas e industriales

Tema 4: Proyecto final

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	31	31
<i>Clases Prácticas</i>	24	24
<i>Tutorías</i>	5	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	48	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	38	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	6	6

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- 5 semanas

Tema 3- 4 semanas

Tema 4- 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
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Los alumnos deben entender la importancia de la comunicación y demostrarlo mediante el uso del lenguaje visual para superar la asignatura satisfactoriamente.

La convocatoria extraordinaria requerirá realizar un trabajo que supondrá el 70% de la nota de la asignatura. Esta hará media con el examen de extraordinaria.

Es 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 dos puntos a restar de la nota total. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas. Esto no se hace vigente en el trabajo final de la asignatura ya que este trabajo tiene un mayor porcentaje de la nota.

El trabajo final de la asignatura se tendrá que entregar en la fecha marcada excepto con causas justificadas y previamente hablado.

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y a coordinación académica y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar severas penalizaciones para el alumno/a.

No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen. No se permite el uso de móviles durante las clases ni de herramientas generativas de inteligencia artificial.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

BACHER, Hans (2008): Dream Worlds: Production Design for Animation. Focal Press

KHANG, Le; YAMADA, Mike; YOON, Felix; ROBERTSON, Scott (2005): The Skillful Huntsman. Visual Development of a Grimm tale at Art Center College of Design. DesignStudio Press.

Bibliografía recomendada:

ALBRECHT, Donald & NEUMANN, Dietrich (1996): Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Prestel-Verlag.

ETTEDGUI, Peter (2001): Diseño de Producción y Dirección Artística. Océano Grupo Editorial.

MATEU-MESTRE, Marcos (2010): Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Cintiq

Materiales:

Photoshop y Aula con Cintiq

Software:

Photoshop, Autodesk Maya.