

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño de Fondos, Entornos y Arquitecturas
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Campus Creativo
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	1º
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Coordinadora y profesora (modalidad presencial) María Teresa Barranco Crespo

2. PRESENTACIÓN

Conocimiento avanzado de visualización y composición de entornos y fondos tanto para su construcción en 2D, 3D o para su animación. Aprender a analizar los esquemas compositivos de una escena y su capacidad expresiva. El alumno repasará la perspectiva histórica de la Arquitectura para comprender el significado y las implicaciones sociales de la elección de una tipología arquitectónica en una escena.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.


Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.

- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas

Competencias específicas:

- CE06: Capacidad para crear en entornos digitales una estética o estilo artístico determinado en base al conocimiento de los códigos visuales aplicables a una imagen.
- CE10: Capacidad para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes animados, vehículos o props.
- CE17: Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales o herramientas de creación artística al ámbito de la animación.
- CE20: Capacidad para realizar trabajos profesionales de animación a través de la ejecución de imágenes con un alto nivel de acabado, utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de animación, utilizando dibujos a mano alzada y/o dibujo técnico y/o con técnicas digitales.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen: 

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT13, CT14, CT18, CE06, CE10, CE17, CE20	Aprender a componer escenas más complejas en significado enriquecidas por un mayor conocimiento de la arquitectura y la sociedad.

4. CONTENIDOS

Unidad 0. Revisión sobre conceptos en técnicas compositivas.

- 0.1 La idea o concepto
- 0.2 Métodos de Dibujo
- 0.3 Líneas de lectura y leyes de la teoría de la Gestalt
- 0.4 Simbología en el valor tonal
- 0.5 Creación de ideas a pequeña escala, "Thumbnails"

Unidad 1. Introducción al diseño de escenarios.

- 1.2 Breve revisión del marco histórico
 - 1.2.1 El paisaje realista, del movimiento Romántico al estilo realista
 - 1.2.2 La Escuela del Río Hudson

1.2.3 Movimientos Plenairistas

Unidad 2. Elementos del entorno y arquitecturas.

2.1 Revisando la perspectiva lineal y otras técnicas de aplicación

2.2 La perspectiva creativa

2.3 Bocetos a línea con gran detalle

Unidad 3. Revisando conceptos de teoría del color.

3.1 Representación con esquemas de color

3.2 Mascaras de color y mezclas de gamas controladas

3.3 Perspectiva atmosférica

3.4 Alta renderización en composiciones monocromáticas

Unidad 4. La luz en la pintura digital.

4.1 Representación de la luz coloreada y tipos de interacciones

4.2 Técnicas pictóricas para recrear superficies realistas

4.3 Creación de HDR pintados para entornos 3D

Unidad 5. Aplicación de técnicas fotográficas en el paisaje digital.

5.1 Referencias y estudios previos

5.2 “Matte painting”: Herramientas y aplicación de técnicas fotográficas

5.3 Creación de escenarios

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

Y en modalidad a distancia:

- Clase Magistral a través de Web Conference
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	12,5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50h

Exposición de trabajos	12,5h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5h
Investigaciones y proyectos	12,5h
Trabajo autónomo	18,75h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25h
TOTAL	150h

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16,7h
Exposición oral de trabajos	5,1h
Investigaciones y proyectos	5,1h
Informes y escritos	8,9h
Actividades en talleres y laboratorios virtuales	6,2h
Estudio de contenidos y documentación complementaria (Trabajo autónomo)	50h
Foros	8h
Tutoría y seguimiento académico	18h
Pruebas de conocimiento	2h
TOTAL	150h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	20%

Entrega de y/o presentación de trabajos	40%
Proyecto final	40%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60%
Entrega de y/o presentación de trabajos	20%
Proyecto final	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que el alumno obtenga una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Estudios de composición de los grandes artistas	Semana 3-8
Perspectiva lineal	Semana 9-12

Aplicación de técnicas pictóricas	Semana 13-15
Aplicación de técnicas fotográficas y otras más avanzadas	Semana 16-17
Prueba de conocimiento	Semana 17
Trabajo Final	Semana 17-20

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Hillkurtz, A. (2022). Técnicas de dibujo para artistas. Editorial Librero
- Matthew, B. (2021). Dibujo de la perspectiva. Cómo verla, cómo aplicarla. Editorial Promopress
- Mateu-Mestre, M. (2021). PERSPECTIVA. VOLUMEN 1. TÉCNICA Y NARRACIÓN VISUAL. Editorial Espacio de diseño
- Mateu-Mestre, M. (2021). PERSPECTIVA. VOLUMEN 2. TÉCNICAS PARA DIBUJAR SOMBRAS, VOLUMEN Y PERSONAJES. Editorial Espacio de diseño

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- **Brehm, Matthew. (2018). Dibujo de la perspectiva. Cómo verla, cómo aplicarla. Promopress**
- **Brooker, Suzanne. (2015). The Elements of Landscape Oil Painting: Techniques for Rendering Sky, Terrain, Trees, and Water**
- **Gurney, James. (2015). Luz y Color. Espacio de diseño**
- **Mitchell Albala (2021). The Landscape Painter's Workbook: Essential Studies in Shape, Composition, and Color. Rockport Publishers; Workbook edición**
- **Mitchell, Albala. (2009). Landscape Painting: Essential Concepts and Techniques for Plein Air and Studio Practice**
- **Wolfe, Art, Sheppard, Rob. (2019). Capturar un mundo extraordinario: Los secretos de un maestro de la fotografía**

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.

En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.

Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.

Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.