

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Diseño de Fondos, Entornos y Arquitecturas
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Campus Creativo
<b>Curso</b>	Cuarto
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Optativa
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	1º
<b>Curso académico</b>	2025-2026
<b>Docente coordinador</b>	Coord. y prof. 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 Introducción: Métodos de Dibujo
- 0.2 Líneas de lectura y leyes de la teoría de la Gestalt
- 0.3 Simbología en el valor tonal
- 0.4 Captación de ideas y conceptos: elaboración de “thumbnails”

**Unidad 1. Introducción al diseño de escenarios.**

- 1.1 Breve revisión del marco histórico: orígenes y evolución
- 1.2 El color en el diseño de fondos en el mundo cinematográfico
- 1.3 Analizando el color: estudio y aplicación

**Unidad 2. Elementos del entorno y arquitecturas.**

- 2.1 La perspectiva lineal y otras técnicas de aplicación
- 2.2 Estudios sobre perspectiva creativa aplicada en el desarrollo visual
- 2.3 Retículas y herramientas digitales

### **Unidad 3. Perspectiva creativa: del boceto al detalle**

- 3.1 La perspectiva atmosférica
- 3.2 Representación de la luz y las sombras
- 3.3 Aplicación de la perspectiva atmosférica en los “thumbnails”
- 3.4 Introduciendo gamas cromáticas
- 3.5 Creación de HDR pintados para entornos 3D

### **Unidad 4. La luz en la pintura digital.**

- 4.1 Conceptos prácticos sobre el color y la luz
- 4.2 Estilos visuales y análisis del color en diferentes condiciones climáticas
- 4.3 Técnicas pictóricas para recrear superficies realistas
- 4.4 Creación de herramientas personalizadas

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

- 5.1 Introducción: Referencias y estudios previos
- 5.2 Aplicación de técnicas fotográficas en el matte painting
- 5.3 Herramientas de edición y ensamblaje
- 5.4 Aplicación de la técnica con modelos 3D y pases de render

## **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

## **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:**

<b>Actividad formativa</b>	<b>Número de horas</b>
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
<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>

## 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%

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

En la modalidad presencial, para tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 75%, es decir no tener una cantidad de faltas de asistencia que superen el 75% sobre el total de clases de la asignatura.

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.

En las actividades que no formen parte de la prueba de conocimiento final, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales/obligatorias deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

En la evaluación final, se tendrá en cuenta el interés que muestra el estudiante por la asignatura y sus contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.

La entrega fuera del día y hora estipulada en las actividades, así como la falta de alguno de los archivos que se requiere como mínimo, supondrá la calificación de no presentado y por lo tanto su calificación será de 0.

El mal nombramiento de los ejercicios y la entrega en un formato incorrecto supondrán una bajada de la nota.

Está prohibido apropiarse del trabajo de otro autor sin su consentimiento. El profesor estará facultado para cuestionar la autoría de los trabajos y podrá exigir las pruebas necesarias para su verificación.

El profesor podrá solicitar, una vez realizada la entrega, el archivo original de alguno de los ejercicios para su correcta comprobación del trabajo realizado.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria se deberá 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.

En las actividades que no formen parte de la prueba de conocimiento final, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

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.

La entrega fuera del día y hora estipulada en las actividades, así como la falta de alguno de los archivos que se requiere como mínimo, supondrá la calificación de no presentado y por lo tanto su calificación será de 0.

El mal nombramiento de los ejercicios y la entrega en un formato incorrecto supondrán una bajada de la nota.

\*En ambas convocatorias, si el docente lo cree oportuno, se podrá solicitar una prueba de autoría pidiendo los archivos originales y una demostración in situ de la actividad relacionada en cada caso.

## 8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Diseña Entornos rápidos: thumbnails	Semana 3-8
Estudio del color a partir de fuentes cromáticas	Semana 9-12
Diseña un escenario	Semana 13-15

Color y perspectiva atmosférica	Semana 16-17
Técnicas pictóricas	18-20
Matte Painting / Photobashing	21-23
Prueba de conocimiento	Semana de exámenes
Trabajo Final	Semana 23-25

El número de actividades podrá variar en cada sección según las salidas o excursiones previstas en el calendario escolar. Cualquier modificación será comunicada al estudiante de manera oportuna y con la debida antelación.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

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

- Albala, M. (2009). Landscape Painting: Essential Concepts and Techniques for Plein Air and Studio Practice
- Albala, M. (2021). The landscape painter's workbook: Essential studies in shape, composition, and color (Workbook ed.). Rockport Publishers.
- Brehm, M. (2018). Dibujo de la perspectiva. Cómo verla, cómo aplicarla. Promopress
- Bruno Mollière y Rubén Martín Giráldez. (2017). La perspectiva en urban sketching. Trucos y técnicas para dibujantes (ARQUITECTURA/PERSPECTIVAS). Editorial GG
- Deshpande, S. (2020). Bocetos con bolígrafo, tinta y acuarela: Aprende a dibujar y pintar paso a paso ilustraciones impresionantes con 10 ejercicios. HuesAndTones Media and Publishing
- Gurney, J. (2015). Luz y Color. Espacio de diseño
- Hernandez, M., Elle Kurtz, D., Fowkes, N. y Orenjikun. (2024). Artists' Master Series: Perspective and Depth. 3dTotal Publishing
- Hernandez, M. y 3dTotal Publishing (2023). Artists' Master Series: Composition & Narrative. 3dTotal Publishing
- Hillkurtz, A. (2022). Técnicas de dibujo para artistas. Editorial Librero
- Marc Taro Holmes. (2018). Urban Sketcher. Técnicas para ver y dibujar in situ. Anaya Multimedia.
- Mateu-Mestre, M. (2020). Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales. Anaya Multimedia.
- 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
- Metzger, P. (2007). The Art of Perspective: The Ultimate Guide for Artists in Every Medium. F&W
- Pickard, C., Knopf, D., Guweiz, Fowkes, N. (2023). Escuela de artistas. Color y Luz. Espacio de diseño
- Posterlike Editions. (2024). Cómo Dibujar Rincones Pintorescos a Color. Bocetos del Mundo Urbano: 56 Ilustraciones Arquitectónicas Típicas para Practicar Técnicas de Lápices de Colores. Independently published
- Wolfe, A. y Sheppard, R. (2019). Capturar un mundo extraordinario: Los secretos de un maestro de la fotografía. Blume.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

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:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. 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.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. 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](mailto: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.