



TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

Diseño de escenarios

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Título oficial en Animación
Denominación de la asignatura:	Diseño de Escenarios

Curso:	Segundo
Semestre:	1 Semestre
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Maria Medel Rodriguez
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:	Maria Medel Rodriguez
Datos de contacto:	maria.medel@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual	
Profesor:	
Datos de contacto:	

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:	Los propios del título.
Aconsejables:	Destreza en el dibujo artístico. Conocimientos de Adobe Photoshop.
	Los propios del título.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de artes técnicas.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La formación que el estudiante ha recibido en los estadios anteriores de la carrera es fundamental para aprovechar al máximo esta asignatura, donde se revelan necesarios el conocimiento del dibujo y del tratamiento digital de imágenes, de la representación espacial, la anatomía, el sentido del ritmo y el movimiento, y una iniciación en el lenguaje audiovisual.

La asignatura de primer curso Dibujo Artístico establece fuertes relaciones con el diseño de escenarios al proporcionar conocimientos útiles sobre proporciones, uso de formas y volúmenes básicos en perspectiva y el dibujo gestual, que son aplicados en la consecución de un dibujo sólido y creíble por parte del estudiante. Historia del arte aporta al alumno un completo conocimiento de la historia y las manifestaciones artísticas propias de cada periodo, ofreciendo al alumno una base creativa para desarrollar sus composiciones de concepto.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Formar al estudiante en la representación espacial, reforzando las capacidades del alumno para reflejar adecuadamente las relaciones entre el personaje y un entorno virtualmente tridimensional. Dotar a el espacio de personalidad, de manera que transmita información importante y nos ayude a transmitir correctamente las ideas necesarias para nuestra producción animada.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

El alumno/a será capaz de:

- Adquirir conocimientos específicos tanto de la profesión y el proceso de pre-producción como del vocabulario, los códigos y los conceptos inherentes a cada ámbito concreto de especialidad.
- Ser capaz de manejar, organizar, planificar y gestionar la información y el material de trabajo específico de su departamento.
- Aumentar la habilidad comunicativa oral y escrita y adaptarse a nuevas situaciones, trabajando autónomamente o en equipo según la situación lo requiera.
- Aplicar los conocimientos básicos del *diseño de escenarios* en la práctica, empleando la ilustración digital como una herramienta para la expresión de ideas y conceptos estéticos.
- Analizar los principios técnicos del diseño de escenarios, aplicándolos a su producción.

- Relacionar los conceptos de composición, atmósfera y dirección en la ilustración demostrando capacidad de síntesis en la puesta en escena, para expresar sus contenidos de un modo claro y conciso.
- Desarrollar las capacidades interpersonales, de resolución de problemas, de reflexión analítica y la actitud crítica en el trabajo artístico

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Introducción a la preproducción de animación.
- Técnicas de estimulación creativa.
- Elementos en el diseño de escenarios.
- Estudio de Assets: volumen, función, materiales.
- Estudio en la creación de escenarios y entornos: Recorridos, usos, espacios y modos de interacción.
- Técnicas de procesos digitales usando diferentes acabados.
- Creación y comprensión en el uso de un estilo coherente.
- Entendimiento y creación de imágenes técnicas de apoyo usando vistas técnicas y perspectivas.

Temario detallado

Tema 1. Introducción a preproducción de animación.

- 1.1. Procesos.
- 1.2. Mood Board y material de documentación.

Tema 2. Diseño de escenarios. Los props. El escenario interior.

- 2.1. Vistas técnicas y ortográficas. Diorama. Perspectiva frontal.
- 2.2. Vistiendo la habitación: Props. Dibujo de texturas y materiales creados por el hombre.
- 2.3. La luz y el volumen. Iluminación de interior

Tema 3. Diseño de escenarios. Escenario exterior en la naturaleza.

- 3.1. Diseño de texturas naturales y elementos no creados por el hombre.
- 3.2. Composición y creación de profundidad.
- 3.3. Contar una historia

Tema 4. Diseño de escenarios. Exterior con ambientación. Entorno urbanístico

- 4.1. Perspectiva compleja: 2 y 3 ptos de fuga
- 4.2. Ambientar la escena
- 4.3. Luz y color
- 4.4. Procesos digitales en creación de escenarios. Uso de texturas y fotografía (photobashing)

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1.	2 Semanas.
Tema 2.	3 Semanas.
Tema 3.	3 Semanas.
Tema 4.	5 Semanas.
	+2.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos/ Ejercicios semanales / quincenales	<ul style="list-style-type: none">• Limpieza, nivel de detalle, precisión, demostración de asimilación de conceptos, calidad de los trabajos, esfuerzo realizado, presentación	50%
Exámenes/Pruebas objetivas	- Limpieza, precisión, demostración de asimilación de conceptos, esfuerzo realizado	40%
Asistencia Participativa	<ul style="list-style-type: none">• Se tendrá en cuenta el Interés, participación, autoevaluación...	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Ejercicios semanales /

quincenales debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente a la práctica final debe estar aprobada.

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.
- El plagio, sea en toda la pieza completa o en tan solo una parte, en líneas, formas, texturas, o cualquier otro aspecto duplicado de la obra de otras personas, a través de herramientas automáticas, duplicados, o calcos, supondrá el suspenso inmediato del alumno/a en dicha convocatoria, sin oportunidad para rectificar.
- Las practicas deberan trabajarse en clase y deberan enseñarse la evolucion en el proceso durante las clases para demostrar la autoría y originalidad de la pieza. De lo contrario, las piezas NO serán evaluadas.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y

suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Dibujo e Ilustración

Franson, D. (2003). 2D Artwork and 3D Modelling for Game Artists. Cincinnati: Premier Press.

Greenaway, T., Clee, L., Perrins, C., Tilbury, R. y Lewis, M (Comps.).(2009). Digital Painting Techniques. Burlington: Elsevier.

Hayes, C. (1980). Guía completa de pintura y dibujo. Técnica y materiales. Madrid: Blume.

Wade, P. Y Hellard, P. (Eds.). (2005). d'artiste Digital Artists Master Class: Digital Painting. Mylor: Ballistic Publishing.

Wade, P. Y Hellard, P. (Eds.). (2005). d'artiste Digital Artists Master Class: Matte Painting. Mylor: Ballistic Publishing

Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective and Depth, 3D Total Publishing (2013).

Creative Illustration, Andrew Loomis, Titan Books (2012).

How to Draw: Drawing And Sketching Objects and Environments from Your Imagination, Scott Robertson, Designstudio Pr (2013).

Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, Marcos Mateu-Mestre, Designstudio Pr (2010).

Digital Painting for the Complete Beginner, Carlyn Beccia, Watson Guptill Pubn; Edición: New. (2012).

Perspective Made Easy, Ernest Norling, Dover Publications Inc. (1999)