

Facultad de Bellas Artes

Grado en Bellas Artes

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

Taller de Técnicas y Tecnologías III (Ilustración y Animación) (2018 - 2019)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Taller de Técnicas y Tecnologías III (Ilustración y Animación)	Código: 1990532023
<ul style="list-style-type: none"> - Centro: Facultad de Bellas Artes - Lugar de impartición: Facultad de Humanidades - Titulación: Grado en Bellas Artes - Plan de Estudios: G005 (Publicado en 2010-04-30) - Rama de conocimiento: Artes y Humanidades - Itinerario / Intensificación: - Departamento/s: Bellas Artes - Área/s de conocimiento: Dibujo - Curso: 3 - Carácter: Obligatoria - Duración: Segundo cuatrimestre - Créditos ECTS: 6,0 - Modalidad de impartición: Presencial - Horario: Enlace al horario - Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es - Idioma: Castellano 	

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: MARIA DEL CARMEN REYES DUQUE	
<ul style="list-style-type: none"> - Grupo: 3 - Departamento: Bellas Artes - Área de conocimiento: Dibujo 	
Tutorías Primer cuatrimestre:	
Horario: GENERALES DE CLASE: Miércoles de 8,30 a 12,30 h. ESPECÍFICA TRABAJO FIN DE GRADO: Viernes de 8,30 a 10,30 h. En periodo lectivo sin docencia. ESPECÍFICA TRABAJO FIN DE GRADO: Martes de 8,30 a 10,30 h. GENERALES DE CLASE: Miércoles de 8,30 a 12,30 h.	Lugar: Aula 3.19
Tutorías Segundo cuatrimestre:	

Horario:

GENERALES DE CLASE: Lunes, martes, miércoles de 10,30 a 11 h. y de 13 a 13,30 h. Jueves y viernes de 10,30 a 11 h.
ESPECÍFICA TRABAJO FIN DE GRADO: Viernes de 8,30 a 10,30 h. En periodo lectivo sin docencia. ESPECÍFICA TRABAJO FIN DE GRADO: Martes de 8,30 a 10,30 h.
GENERALES DE CLASE: Miércoles de 8,30 a 12,30 h.

Lugar:

Aula 3.19

- Teléfono (despacho/tutoría): **922319759**
- Correo electrónico: **carreyes@ull.es**
- Web docente: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Técnicas y Tecnologías Artísticas**

Perfil profesional: **La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título, siendo de especial relevancia para los vinculados al ejercicio práctico de la creación artística.**

5. Competencias

Específicas

- CE2** - Conocimiento de la terminología, códigos y conceptos propios del arte.
- CE5** - Conocimiento y comprensión crítica de los procedimientos, técnicas y materiales aptos para la creación de obras de artes visuales.
- CE6** - Capacidad de resolver problemas relacionados con la creación de imágenes mediante las metodologías y técnicas adecuadas.
- CE7** - Habilidades y destrezas técnicas e intelectuales para la creación de obras de arte y productos visuales y culturales.
- CE12** - Capacidad para analizar y evaluar el trabajo propio, para detectar fortalezas, dificultades, amenazas y oportunidades y adaptarse de manera consecuente.
- CE13** - Capacidad de plantear, planificar y organizar el trabajo tanto individual como en equipo.
- CE14** - Capacidad de desarrollar la formación y competencia profesional de manera autónoma.

Generales

- CG1** - Conocimientos y capacidad de análisis para comprender, crítica e integralmente, el fenómeno del arte y la cultura visual en la actualidad y la evolución histórica de sus funciones, valores y criterios.
- CG2** - Destrezas, habilidades y recursos técnicos e intelectuales suficientes para concebir, producir y difundir productos artísticos y culturales innovadores y de alto nivel.
- CG3** - Actitud crítica, autocrítica, reflexiva, responsable, tolerante, comprometida, perseverante y comunicativa.
- CG4** - Capacidad de definir y desarrollar un campo de trabajo propio, organizado, fundado e integrado en su contexto cultural.
- CG5** - Capacidad para proseguir su aprendizaje de forma autónoma, para la comunicación en contextos variados y el liderazgo, para trabajar en equipo, para detectar las oportunidades y adaptarse a los cambios.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

INTRODUCCIÓN

-Animación Experimental.

-Estructura Imaginaria: Desde el tiempo narrativo al espacio sonoro.

-El creador: Arte secuencial.

-Metodología de la imagen animada experimental: Estructura [PP-Planteamiento-Conflicto-Desenlace-FF] narrativa [Story Line] + Estructura [PP-Planteamiento-Conflicto-Desenlace-FF] gráfico-plástica [Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Estructura [PP-Planteamiento-Conflicto-Desenlace-FF] fílmico-plástica [realización del corto]

0 NIVEL

Cuestión 01 Dibujar lo que soy. [Lugar en plano general-Personaje en plano medio-Objeto en plano detalle]

1. LAS HIBRIDACIONES ICÓNICAS

Cuestión 1.01- Grados de realidad: [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Sonidos realistas.

Cuestión 1.02- Grados de abstracción: [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Sonidos creados

Cuestión 1.03- Grados de significado: [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Palabras imitan sonido.

2. LAS TRANSICIONES TEMPORALES

Cuestión 2.01- Momento a Momento: Figuras Retóricas [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente.

Cuestión 2.02- Acción a Acción: Figuras Retóricas [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente.

Cuestión 2.03- Tema a Tema: Figuras Retóricas [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente.

Cuestión 2.04- Escena a Escena: Figuras Retóricas [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente.

Cuestión 2.05- Aspecto a Aspecto: Figuras Retóricas [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente.

Cuestión 2.06- Non Sequitur: Figuras Retóricas [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente.

3. PROFUNDIDADES SONORAS

Cuestión 3.01- Palabras: [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Profundidades de voces, de sonidos puntuales y de ambiente.

Cuestión 3.02- Sonoridades: [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Profundidades de sonidos puntuales y de ambiente.

4. NUEVOS MATERIALES

Cuestión 4.01- Instalaciones y Sobreimpresiones: [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Sonoridades.

5. DEMO REEL EXPERIMENTAL

Cuestión 5.01- Combinatoria: [story line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnails]-Storyboard y Animática en boceto [layout] + Sonoridades.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Visualización de documentales específicos, de entrevistas, de secuencias y de cortos de autores significativos en (v.o.)

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

La metodología combina la teoría con la práctica. El carácter de esta disciplina presenta diferencias con otras ya que ocupa un limitado espacio en el plan docente, lo que obliga a fundamentarla en un modelo multidireccional que relaciona la teoría, el lenguaje, los procedimientos, la estética dentro de un marco totalizador. De esta manera, el alumno adquiere un bagaje esencial amplio que le permite su posterior aplicación en las diferentes cuestiones que se presentan a lo largo del curso académico. La asignatura se desarrolla siguiendo tres vertientes esenciales:

-Las clases teóricas no deben entenderse únicamente desde el punto de vista expositivo, sino como una interacción con los alumnos a través de la participación abierta, de comentarios, de preguntas en las que se cuestionen métodos y si es preciso se pongan en tela de juicio determinadas hipótesis, puntos de vista o las posibles maneras de resolver las cuestiones planteadas.

-Las actividades prácticas giran alrededor de una serie de cuestiones, el alumno debe plantear posibles caminos para su resolución. Para ello, se pretende crear un clima de confianza y seguridad necesario para recoger la información plástica más comprometida y relevante. Favorecer el diálogo, la discusión, la búsqueda y el análisis para activar el pensamiento para comprender y valorar las diferentes interpretaciones y provocar su iniciativa, su reformulación y reconducir su desarrollo. En todo momento se informa de sus logros. Los alumnos proponen y deciden la elección del cómo lograr los objetivos a cumplir. Es una enseñanza continua, presencial e individualizada, aunque se incluyen actividades en grupo, siempre que lo requieran los objetivos de las cuestiones propuestas .

-El papel del profesor es el de conducir el medio de enseñanza, dirigir el uso de los recursos disponibles y coordinar la información. Se fomenta el proyecto personal para el desarrollo de sus particulares propósitos, lo que posibilita la obtención de nuevas metas. El material bibliográfico, gráfico y audiovisual empleado se abre a múltiples campos, se fundamenta en los especialistas, en la exposición personal y en el contacto directo con materiales originales e inéditos, bocetos, manuscritos, incunables o primeras ediciones, facsímiles, pruebas de artistas para poder ampliar algunas cuestiones concretas. El seguimiento de cada uno de los trabajos se hace de manera continua, presencial e individualizada.

Todo el material ha de presentarse, con el previo visto bueno del profesor, al final del cuatrimestre en formato digital [pendrive] debidamente montado, sonorizado y con sus respectivos títulos de crédito identificativos.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	10,00	0,00	10,0	[CG1], [CG2], [CG3], [CG4], [CG5], [CE2], [CE6], [CE7], [CE12], [CE14]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	44,00	0,00	44,0	[CG1], [CG2], [CG3], [CG4], [CG5], [CE2], [CE5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CE14]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	70,00	70,0	[CG1], [CG2], [CG3], [CG4], [CG5], [CE2], [CE5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CE14]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	20,00	20,0	[CG1], [CG2], [CG3], [CG5], [CE2], [CE5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CE14]
Realización de talleres o trabajos grupales	6,00	0,00	6,0	[CG1], [CG2], [CG3], [CG4], [CG5], [CE2]
Total horas	60.0	90.0	150.0	
Total ECTS			6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

REYES, MARÍA DEL CARMEN y otros (1999) Cómic, animación y metodología del sentido. S/C de Tenerife.

REYES, MARÍA DEL CARMEN (2007) Nada en el silencio. Tiempo abolido. (4 cd y 2 dvd) Reyes ISBN 97884-811-8166-7, S/C de Tenerife.

Bibliografía Complementaria

- ALTEN, STANLEY R. (2008) El sonido en los medios audiovisuales. Escuela de cine y vídeo, Guipúzcoa.
- CHION, MICHEL (2009) El cine y sus oficios. Cátedra, Madrid.
- EISNER, WILL (2003) La narrativa gráfica. Norma, Barcelona.
- EISNER, WILL (2004) Bocetos. Norma, Barcelona.

- EISNER, WILL (2007) Los comic y el arte secuencial. Norma, Barcelona.
- EISNER, WILL (2008) Expressive anatomy for comics and narrative. Norton, New York.
- GRAVETT, PAUL (2012) 1001 Cómic. Grijalbo, Barcelona.
- JEFFREY, IAN (2009) Cómo leer la fotografía. Entender y disfrutar los grandes fotógrafos, de Stieglitz a Doisneau. Electa, Barcelona.
- LABRADA, JERÓNIMO (2009) El sentido del sonido. La expresión sonora en el medio audiovisual. Alba, Barcelona.
- McCLOUD, SCOTT (2009) Entender el cómic. El arte invisible. Astiberri, Bilbao.
- MITRY, JEAN (1974) Historia del cine experimental. Fernando Torres, Valencia.
- TYLER, PARKER (1973) Cine underground. Historia crítica. Planeta, Barcelona.
- WELLS, PAUL; QUINN, JOANNA y MILLS, LES (2010) Dibujo para animación. Blume, Barcelona.
- WIGAN, MARK (2008) Imágenes en secuencia. Gustavo Gili, Barcelona.

Otros Recursos

www.vimeo.com

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De acuerdo con el artículo 6 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna [BOC de 19 de enero de 2016] esta asignatura se evalúa por evaluación continua, presencial e individualizada, por lo cual se debe cumplir los requisitos establecidos.

EL QUÉ EVALUAR:

- De obligado cumplimiento: Conocimientos y conceptos relacionados directamente con los contenidos planteados a lo largo del curso.
- Deseables: Desarrollo de actitudes y aptitudes en relación con la autoexpresión, el descubrimiento personal, el espíritu crítico y el pensamiento creador.
- Destacables: Aplicación de los conocimientos adquiridos, la versatilidad en las propuestas, alto nivel de compromiso y de autoexigencia.

EL CÓMO EVALUAR: La evaluación es continua, presencial e individualizada. Se verifica objetivamente la asistencia por medio del control de firmas [transcurrido 5 mn. de cortesía] ya sea antes, durante o / y después de la clase. En cada clase se deben entregar los trabajos basados en las cuestiones propuestas relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos

de la asignatura, en un plazo de 1 semana se comentan y especifican los resultados obtenidos públicamente en el correspondiente control de seguimiento bajo firma.

En caso de no asistir al 50% de las clases bajo firma, el alumno debe superar una prueba práctica que asegure la autoría de su trabajo, consistente en la elección por sorteo del desarrollo de una de las cuestiones relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura, así como, debe entregar todos los trabajos basados en las cuestiones planteadas y relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura.

En el caso que el alumno carezca del seguimiento de al menos el 75% de las cuestiones planteadas a lo largo del curso, con el correspondiente visto bueno del profesor, debe superar una prueba práctica que asegure la autoría de su trabajo, consistente en la elección por sorteo del desarrollo de una de las cuestiones relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura, así como, debe entregar los trabajos basados en las cuestiones relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura.

En el caso de evaluación única debe entregar los trabajos basados en las cuestiones relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura. El alumno debe superar una prueba práctica que asegure la autoría de su trabajo, consistente en la elección por sorteo del desarrollo completo de una de las cuestiones relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura que aseguren el conocimiento y dominio de los mismos.

En caso que se detecte el empleo por parte del alumno de medios ilícitos o fraudulentos en la realización de la prueba, se aplica el artículo 10 apartado 3: "...conducirá a la calificación numérica de 0..." Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna [BOC de 19 de enero de 2016].

En el caso que se detecte y se pruebe que un alumno comete plagio fehaciente, se aplica el artículo 12 Originalidad y autenticidad de las pruebas evaluativas: "El plagio, una vez detectado y probado, a cuyos efectos se instruirá el oportuno procedimiento, conllevará automáticamente la calificación numérica de 0 en la prueba evaluativa en la que se hubiera llevado a cabo, sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que se pudiera incurrir por parte de la persona que hubiese plagiado." Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna [BOC de 19 de enero de 2016].

El CUÁNDO EVALUAR: Se desarrolla en cada clase, cada ejercicio precisa de un seguimiento continuo, presencial e individualizado, por lo que el alumno conoce el resultado inmediatamente y queda registrado en la hoja de asistencia que diariamente firma. Se considera que el alumno se presenta a la asignatura desde el momento en que entrega los ejercicios con su respectivo seguimiento.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[CG1], [CG2], [CG3], [CG4], [CG5], [CE2], [CE5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CE14]	Nivel de ejecución. Calidad técnica y artística. Capacidad de investigación y búsqueda de soluciones creativas. Nivel de presentación y organización. Nivel de correspondencia con el trabajo propuesto.	100 %

10. Resultados de Aprendizaje

Dado que nuestro objetivo, por medio de entender, definir, aplicar una metodología de la imagen animada experimental y de utilizar las técnicas y los procedimientos más significativos de la imagen animada, logra la organización, planificación y aplicación de alternativas en la realización del trabajo para su posterior evaluación. Los resultados del aprendizaje obtenidos en la formación propuesta capacita para el desarrollo material de cualquier proyecto personal y para el ejercicio en la actividad profesional. Por tanto, una vez alcanzado el nivel que exige el módulo en las competencias, el alumno es capaz de:

- Organizar, planificar y optimizar los recursos de su trabajo.
- Manejar de forma profesional las herramientas técnicas y tecnológicas específicas para la realización de su proyecto creativo.
- Seleccionar los materiales susceptibles de ser empleados en su producción artística.
- Realizar con plena competencia productos artísticos y culturales.
- Adaptar y adecuar las herramientas y los recursos según sean las necesidades innovadoras o específicas.
- Crear y desarrollar las herramientas y los procedimientos que sean más idóneos para producciones específicas.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La organización de esta asignatura tiene en cuenta los factores que configuran la realidad formativa derivados tanto de la propia dinámica de la materia como del nivel general del curso. El cronograma tiene únicamente carácter orientador y provisorio, puede ser modificado en función de necesidades específicas, así como por imponderables y contingencias no previsibles por el profesor.

Segundo cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	INT. 0 NIVEL	INTRODUCCIÓN -Animación Experimental. -Estructura Imaginaria: Desde el tiempo narrativo al espacio sonoro. -El creador: Arte secuencial. -Metodología de la imagen animada experimental: Cuestión 01 Dibujar lo que soy. [Lugar en plano general-Personaje en plano medio-Objeto en plano detalle]	4.00	5.00	9.00
Semana 2:	1 HIBRID. ICON.	Cuestión 1.01- Grados de realidad: [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Sonidos realistas	4.00	5.00	9.00

Semana 3:	1 HIBRID. ICON.	Cuestión 1.02- Grados de abstracción: [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Sonidos creados	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	1 HIBRID. ICON.	Cuestión 1.03- Grados de significado: [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Palabras imitan sonidos	4.00	5.00	9.00
Semana 5:		Periodo vacacional	0.00	5.00	5.00
Semana 6:	2 TRAN. TEMP.	Cuestión 2.01- Momento a Momento: Figuras Retóricas [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	2 TRAN. TEMP.	Cuestión 2.02- Acción a Acción: Figuras Retóricas [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente	4.00	5.00	9.00
Semana 8:	2 TRAN. TEMP.	Cuestión 2.03- Tema a Tema: Figuras Retóricas [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	2 TRAN. TEMP.	Cuestión 2.04- Escena a Escena: Figuras Retóricas [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	2 TRAN. TEMP.	Cuestión 2.05- Aspecto a Aspecto: Figuras Retóricas [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente	4.00	5.00	9.00
Semana 11:	2 TRAN. TEMP.	Cuestión 2.06- Non Sequitur: Figuras Retóricas [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Integrar sonidos puntuales y ambiente	4.00	5.00	9.00

Semana 12:	3 PROF. SON.	Cuestión 3.01- Palabras: [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Pofundidades de voces, de sonidos puntuales y de ambiente	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	3 PROF. SON.	Cuestión 3.02- Sonoridades: [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Pofundidades de sonidos puntuales y de ambiente	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	4 NUEVOS MATERIALES	Cuestión 4.01- Instalaciones y Sobreimpresiones: [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Sonoridades	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	5 DEMO REEL EXP.	Cuestión 5.01- Combinatoria: [Story Line] + Ideas-Storyboard en miniatura [thumbnail] + Storyboard y Animática en bocetos [layout] + Sonoridades	4.00	5.00	9.00
Semana 16 a 18:		Lectivo sin docencia Entrega de trabajos	4.00	15.00	19.00
Total			60.00	90.00	150.00