

Facultad de Bellas Artes

Grado en Bellas Artes

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 0):

**Taller de Técnicas y Tecnologías V (Ilustración y Animación)
(2021 - 2022)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Taller de Técnicas y Tecnologías V (Ilustración y Animación)	Código: 1990542023
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Facultad de Bellas Artes- Lugar de impartición: Facultad de Bellas Artes- 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: 4- 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: MAURICIO PEREZ JIMENEZ
- Grupo: 3
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: MAURICIO- Apellido: PEREZ JIMENEZ- Departamento: Bellas Artes- Área de conocimiento: Dibujo
Contacto <ul style="list-style-type: none">- Teléfono 1: 922319770- Teléfono 2:- Correo electrónico: mperjim@ull.es- Correo alternativo:- Web: http://www.campusvirtual.ull.es
Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	11:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD88
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD88

Observaciones: Lectivo sin Docencia (M: 8,30-14,30)

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	08:30	12:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD88
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD88

Observaciones: Lectivo sin Docencia (M: 8,30-14,30)

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

CE6 - Capacidad de resolver problemas relacionados con la creación de imágenes mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

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.

Transversales o Genéricas (Instrumentales)

t2 - Capacidad de organización y planificación.

t8 - Resolución de problemas y toma de decisiones.

Transversales o Genéricas (Personales)

t10 - Habilidad para interpretar factores conducentes a cambios socioeconómicos.

Transversales o Genéricas (Sistémicas)

t19 - Motivación por la calidad.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

En este último nivel de los Talleres de Técnicas y Tecnologías del ámbito de Ilustración-Animación se profundizará en dos aspectos fundamentales del mismo y que conforman el temario en dos bloques. Por una parte, se incidirá en el dibujo como experiencia creativa a través de la proposición y búsqueda de marcos alternativos de desarrollo procesual y conceptual y en función de la experiencia adquirida con anterioridad. Se programarán contenidos específicos que incidirán en el reforzamiento de las destrezas y medios técnicos más adecuados para la elaboración de las propuestas gráficas artísticas. El taller como marco para la investigación y la experimentación en los medios gráficos en niveles crecientes de complejidad y competencia profesional en el ámbito antes citado. Por otra parte, se incidirá en el dibujo como forma de pensamiento visual que alcanza su máxima expresión en los ámbitos analógico y digital, la animación y sus capacidades narrativas. El estudio e investigación del dibujo a través del uso de las herramientas digitales y de la aplicación de metodologías específicas. Los procesos y medios de producción que intervienen en el proyecto.

Temas:

Bloque A:

- A1. Recursos propios y alternativos del medio gráfico: Dibujo-ilustración frente a otros ámbitos de la imagen y la creación artística. La interacción con otros medios. Nociones y aplicaciones.
- A2. Estrategias propias e impropias para el dibujo. Articulación de lo subjetivo. El dibujo entre lo voluntario y lo involuntario.
- A3. Contexto, experiencia y representación. Estrategias gráficas experimentales: La investigación en el taller y en el estudio.
- A4. Los "Modus operandi": Replanteamiento de las metodologías habituales de trabajo. Alternar y deconstruir. "Salir de la zona de confort".
- A5. El proyecto creativo personal. Idea, técnica y proceso como elementos conformadores del proyecto personal.

Bloque B:

- B1.- La creatividad gráfica y las formas de pensamiento visual: la expresión analógica y la expresión digital.
- B2.- La representación a través del dibujo y la animación: Conceptos. Describir y narrar gráficamente.
- B3.- El dibujo a través de herramientas digitales. Dibujo vectorial y dibujo en mapa de bits.
- B4.- El proyecto y los medios de producción.
- B5.- El proceso de realización. Metodologías.

Actividades a desarrollar en otro idioma

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

La docencia de la asignatura se desarrolla organizada en torno a grupos prácticos. El componente teórico se realiza a través de los comentarios y materiales introductorios, explicaciones, charlas y demostraciones que van complementando cada práctica. La docencia priorizará el contenido práctico mediante la realización de demostraciones, prácticas guiadas y salidas de campo (si así se requiriese). Las correcciones serán de carácter formativo y podrán desarrollarse de manera individual y/o colectiva.

En su dimensión operativa, el planteamiento del proceso de enseñanza/aprendizaje está basado en el uso del Aula Virtual como elemento vertebrador cuyo uso no se concibe en detrimento del trabajo presencial y práctico. Se presenta como una herramienta indispensable y fundamental de apoyo a la docencia, donde se encuentran todos los contenidos de la asignatura en forma de tips de información, videoclases, tutoriales, y materiales didácticos necesarios. Este recurso toma una importancia capital en las condiciones de presencialidad adaptada en que se desarrollará el curso.

Actividades no previstas: Al margen de las actividades programadas podrán efectuarse actividades complementarias, que por su carácter no previsto en las programaciones previas o por su relación temática con los contenidos de la materia, así lo requiriesen.

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	[t19], [t10], [t8], [t2], [CE14], [CE13], [CE12], [CE6]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	50,00	0,00	50,0	[t19], [t10], [t8], [t2], [CE14], [CE13], [CE12], [CE6]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	60,00	60,0	[t19], [t2], [CE13]
Estudio/preparación de clases prácticas	0,00	30,00	30,0	[t19], [t10], [t8], [t2], [CE14], [CE13], [CE12], [CE6]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Anónimo.
Cómo se diseñan los libros
. Wilmington. Agfa, 1992.

Block, Bruce.
Narrativa visual
. Barcelona: Omega, 2008.

Selby, Andrew.
Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos
. Barcelona: Parramón, 2009.

Bibliografía Complementaria

Feldman, Simón.
La composición de la imagen en movimiento
. Barcelona: Gedisa, 1995.

Pozo Puértolas, Rafael.
Producción de proyectos gráficos
. Barcelona: Elisava, 2000.

Otros Recursos

Recursos telemáticos de interacción comunicativa. Aula virtual de la asignatura:

<http://campusvirtual.ull.es/>

Blogs/webs externos:

<http://caminarentrelaspiedras.tumblr.com/>

https://www.moma.org/collection/works?locale=es&utf8=%E2%9C%93&q=&classifications=6&date_begin=Pre-1850&date_end=2017&wit

<http://www.tate.org.uk/search?q=contemporary+drawing>

<http://www.tate.org.uk/search?q=involuntary+drawing>

<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Home.nsf/docs/press?Opendocument>

<http://www.ctheory.net/>

<https://www.pinterest.es/jfacosta59/>

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) y a las directrices que definen el modelo de docencia de presencialidad adaptada a las especiales condiciones sanitarias de distanciamiento físico y de seguridad, esta asignatura se evaluará por evaluación continua, para lo

cual se deberá cumplir el requisito de una asistencia igual o superior a un 30% de las clases presenciales, así como la participación efectiva en el aula virtual. La asistencia se verificará a través de la realización, en todas sus fases y en los plazos establecidos, de los trabajos prácticos, así como con actividades de control presencial o virtual a lo largo de todo el curso.

Actividades que componen la evaluación continua.

Proyecto de creatividad y de investigación gráfica (primera parte de la asignatura). Uso complementario de las herramientas digitales y tradicionales en la creación de la ilustración y la animación. Trabajo presencial/autónomo obligatorio que se materializará en un portafolios/memoria. Supone el 40% de la nota. La nota media mínima de este apartado debe ser 5 o superior para aprobar la asignatura y podrán ser recuperadas durante las fechas establecidas.

Proyecto final (segunda parte de la asignatura). Trabajo presencial/autónomo obligatorio- que se materializará en una obra de edición en formato libro acompañada de una memoria final. Conlleva realizar todas las pruebas prácticas previas (toma de contacto, definición del proyecto, práctica de aplicación y trabajo preliminar digital, siguiendo las pautas marcadas en relación con las técnicas, los procedimientos y las herramientas del software utilizados). Supone el 60% de la nota. La nota media mínima de este apartado debe ser 5 para aprobar la asignatura y podrán ser recuperadas durante las fechas establecidas.

La evaluación única se planteará de forma que garantice que el alumnado demuestre dominar todas y cada una de las competencias de la asignatura. Estará en relación directa a aquellos trabajos y actividades parciales y finales obligatorios no superados durante la evaluación continua. Requiere por tanto de la entrega completa de un trabajo práctico final (memoria/portafolio: formato digital y físico) donde deberán incluirse también todas las pruebas prácticas previas (toma de contacto, definición del proyecto, práctica de aplicación y trabajo preliminar digital), Se mantienen las ponderaciones de la evaluación continua. todo ello, bajo los criterios definidos previamente por el profesor, aconsejándose en estos casos el seguimiento y revisión previa del/os trabajo/s pendiente/s mediante tutorías concertadas. Se mantendrán las ponderaciones establecidas para cada actividad de la evaluación continua.

OBSERVACIONES:

Se recomienda cursar la asignatura por evaluación continua.

En caso de suspenso en alguna de las convocatorias, se podrán guardar las calificaciones de las pruebas superadas para convocatorias posteriores.

Aquellos que opten por la evaluación alternativa necesariamente deben haber realizado al menos dos tutorías con el profesor.

Se considerará que el alumnado se ha presentado a la asignatura por el sistema de evaluación continua desde el momento en que haya realizado el 25% de las actividades de evaluación que computen para la calificación.

En función de la situación sanitaria, los requerimientos de presencialidad podrán ser modificados según el escenario que las autoridades competentes declaren.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[t19], [t10], [t8], [t2], [CE14], [CE12], [CE6]	Se evaluarán no sólo los resultados finales de los trabajos y proyectos en relación con las competencias de la asignatura sino la continuidad en el trabajo práctico durante el curso. Se valorará la presentación y exposición.	60,00 %

Portafolios	[t19], [t10], [t8], [t2], [CE14], [CE13], [CE6]	Nivel de ejecución del trabajo marcado. Calidad técnica demostrada. Calidad artística, capacidad de investigación y búsqueda de soluciones creativas. Nivel de correspondencia con el trabajo propuesto.	40,00 %
-------------	--	---	---------

10. Resultados de Aprendizaje

El alumnado que haya cursado la asignatura dentro del ámbito de Ilustración y Animación

- Será capaz de organizar y planificar el trabajo en el taller optimizando sus recursos.
- Manejará de forma profesional las herramientas técnicas y tecnológicas específicas para la realización de su proyecto creativo.
- Conocerá y discriminará los materiales susceptibles de ser empleados en la producción artística, sus características, cualidades y formas de uso.
- Materializará con plena competencia productos artísticos y culturales.
- Personalizará las herramientas y recursos para adaptarlos a necesidades innovadoras y específicas.
- Será capaz de discriminar entre las herramientas y procedimientos más aptos para cada necesidad.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Coordinación de las actividades:

Muchas de las actividades de esta asignatura podrán estar coordinadas con otras asignaturas de su mismo curso o módulo.

Segundo cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	A1 B1	PRESENCIAL: Presentación de contenidos teórico prácticos Dinámica, metodología de trabajo y evaluación TRABAJO AUTÓNOMO: Consulta de referencias bibliográficas y aula virtual.	4.00	5.00	9.00

Semana 2:	A1 A4 B2	PRESENCIAL: Clases teóricas. Aspectos tradicionales de la representación. Criterios electivos. Puestas en común. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos: Mapa conceptual/histórico-gráfico del estudiante.	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	A1 A2 B4 B5	PRESENCIAL: Prácticas: Procesos individualizados. Estrategias y derivas gráficas. Proyectos - seguimiento TRABAJO AUTÓNOMO: Selección material y referentes propios.	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	A2 A5 B4 B5	PRESENCIAL: Claves y conexiones proyecto creación artística. Ejercicios prácticos rápidos. TRABAJO AUTÓNOMO: Ensayos y prácticas.	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	A1 A2 B2 B3	PRESENCIAL: Nociones y aplicaciones del dibujo. Puesta en común. TRABAJO AUTÓNOMO: Ensayos y prácticas.	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	A2 A3 B2 B5	PRESENCIAL: Clases teóricas. Estrategias gráficas experimentales. Actividades de apoyo docente. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	A3 A4 B1 B4	PRESENCIAL: Clases teóricas: Claves de lenguaje gráfico. Ejercicios prácticos: Experimentación en el taller. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 8:	A3 A4 B1 B5	PRESENCIAL: Clases teóricas: Experimento y experiencia. Ejercicios prácticos en el taller: Puesta en común Seguimiento de proyectos. TRABAJO AUTÓNOMO: Ensayos y prácticas.	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	A3 A5 B2 B3	PRESENCIAL: Clases teóricas: El dibujo entre lo voluntario y lo involuntario. Ejercicios prácticos en el taller: Puesta en común Seguimiento de proyectos. TRABAJO AUTÓNOMO: Ensayos y prácticas.	4.00	5.00	9.00

Semana 10:	A3 A4 A5 B4 B5	PRESENCIAL: Metodologías de trabajo. Ejercicios prácticos en el taller: Aplicaciones y puesta en común TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 11:	A3 B1	PRESENCIAL: Los dibujos del Dibujo. Estrategias gráficas. Ejercicios prácticos en el taller: Aplicaciones y puesta en común. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	A2 A4 B4 B5	PRESENCIAL: Discusión de los "Modus operandi" y Metodologías particulares. Ejercicios prácticos en el taller: Aplicaciones y puesta en común. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos.	2.00	5.00	7.00
Semana 13:	A1 A5 B4 B5	PRESENCIAL: Los otros dibujos. Funciones artísticas y profesionales. El proyecto personal y búsqueda de soluciones. Debates/Puesta en común. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	A3 A4 B4	PRESENCIAL: Experimentación taller. Puestas en común: Asistencia para la elaboración de resultados. El proyecto personal. Planteamiento y desarrollo. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración de tareas y trabajos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	A2 A3 B1 B5	PRESENCIAL: Prácticas de taller. Puesta en común de resultados. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración de tareas y trabajos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 16 a 18:	A5 B4	PRESENCIAL: Entrega trabajos de curso y trabajos finales. Presentación/defensa: Portafolio/memoria. TRABAJO AUTÓNOMO: Elaboración tareas y trabajos prácticos.	2.00	15.00	17.00
Total			60.00	90.00	150.00