Facultad de Bellas Artes

Grado en Bellas Artes

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 1):

Taller de Técnicas y Tecnologías IV (Proyectos Transdisciplinares)
(2021 - 2022)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Taller de Técnicas y Tecnologías IV (Proyectos Transdisciplinares)	Código: 1990541022

- 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:
  Escultura
- Curso: **4**
- Carácter: **Obligatoria**
- Duración: **Primer 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: MANUEL DRAGO DIAZ ALEMAN

- Grupo: **2**

General
- Nombre: **MANUEL DRAGO**
- Apellido: **DIAZ ALEMAN**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Escultura**

Contacto
- Teléfono 1: **922 31 60 38**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **madradi@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		Martes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
		Viernes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
Observaciones: Para tutorías virtuales, se establecerá una sala de Google Meet, previa solicitud del alumnado por correo electrónico.						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	**Hasta**	**Día**	**Hora inicial**	**Hora final**	**Localización**	**Despacho**
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
Todo el cuatrimestre		Viernes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3,03
Observaciones: Para tutorías virtuales, se establecerá una sala de Google Meet, previa solicitud del alumnado por correo electrónico.						

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

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.

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 cuarto nivel se profundizará en las herramientas de modelado 3D para poder iniciarnos en las de animación 3D. De esta manera definiremos un marco de trabajo que nos permita la creación con solvencia de imágenes infográficas estáticas o animadas. Sin olvidar el ejercicio del análisis crítico de las imágenes creadas con la finalidad de adecuarlas a la elaboración de una propuesta artística personal.
Tema 1: Naturaleza y recursos propios del medio infográfico. La infografía generada por ordenador, frente a otros ámbitos de la imagen y la creación artística.
Herramientas básicas de animación 3D
Herramientas del renderizado avanzado.
Tema 2: Retórica digital: "objet trouvé"digital mediante fotogrametría.
Tema 3: Retórica digital: El ready-made digital.
Tema 4: El proyecto creativo. Tecnologías gráficas avanzadas en el contexto metodologíco de un proyecto de Arte Relacional.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Using digital tools, lectures and consultation of audiovisual material in English language.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

Se desarrollará a través de clases frontales teóricas y prácticas, salidas de campo, demostraciones en el aula, además de prácticas experimentales que permitirán conocer/valorar los diversos procedimientos y materiales disponibles en relación a los propios intereses y posibilidades creativas del alumnado. Se realizarán trabajos teóricos/prácticos por parte del alumnado, así como, debates y puestas en común, todo ello bajo un seguimiento individualizado del alumnado.
Las metodologías son las propias de cada uno de estos campos: Las teóricas irán acompañadas de presentaciones que incluirán los conceptos básicos y específicos de los contenidos del temario y con disponibilidad directa de la información relacionada para el alumnado en sitios webs específicos.
Las prácticas se distribuirán en tres modos de actuación: Prácticas técnicas de taller en relación a las demostraciones; realización autónoma de trabajos a partir de salidas de campo y/o propuestas concretas y talleres intensivos de caracter creativo destinados a fomentar la capacidad procedimental y procesual como medio de desarrollo creativo individualizado.

El desarrollo de la memoria/portafolio se atenderá de manera individualizada desde el comienzo del cuatrimestre, acordando puestas en común periódicas al objeto de ir implementando explicaciones teóricas y referencias adicionales que el alumnado requiera para un mejor desarrollo conceptual y técnico de su trabajo final.

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	5,00	0,00	5,0	[t10], [CE6], [CE5]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	20,00	30,00	50,0	[t19], [t10], [t8], [t2], [CE14], [CE13], [CE12], [CE7], [CE6], [CE5]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	15,00	15,0	[t10], [CE6], [CE5]
Preparación de exámenes	4,00	6,00	10,0	[t10], [t8], [CE14], [CE13], [CE12], [CE7], [CE5]
Asistencia a tutorías	4,00	6,00	10,0	[t10], [t8], [CE14], [CE13], [CE12], [CE7], [CE5]
Clases online	27,00	33,00	60,0	[t10], [t8], [CE14], [CE13], [CE12], [CE7], [CE5]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

- BENJAMIN, Walter. Sobre la fotografía. Pre-textos. Valencia, 2004.

- DEBRAY, Regis, Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente. Paidós. Barcelona, 1994.

- DELEUZE, Gilles. La imagen-movimiento. Ed. Paidós.1984

- KUSPIT, Donald, El fin del arte. Akal. Madrid, 2006.

- VALERO SANCHO, José Luis. Infografía digital. La visualización sintética. Ed. S.A. BOSCH, 2012.

- VV.AA., Indiferencia y singularidad. La fotografía en el pensamiento artístico contemporáneo. Llibres de recerca , Art. Barcelona, 1997.

Bibliografía Complementaria

-
https://wiki.blender.org/index.php/Doc:ES/2.6/Tutorials/Resources/External_links

-
https://www.blender.org/support/tutorials/

Otros Recursos

-
https://blender3drecursos.wordpress.com/category/blender-3d-recursos-y-tutoriales/page/2/

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 evaluará, de manera general, por evaluación continua, para lo cual se deberán cumplir los siguientes requisitos:
a.- La asistencia igual o superior a un 50% de las clases presenciales. La asistencia se verificará a través de la realización, en todas sus fases y en los plazos establecidos, de los trabajos prácticos del curso.
b.- Asistir activamente y con aprovechamiento a las clases teóricas, clases prácticas y seminarios. Se realizarán dos evaluaciones parciales de los contenidos asimilados.
c.- Presentar a la convocatoria de examen el portafolio en formato .pdf de un número de trabajos entre cinco y nueve, donde

se incluya una explicación verbalizada de los mismos, junto con las imágenes “render”, los archivos con extensión \"blender\" de las obras que aparecen en el portafolio, y los videos animación 3D de al menos tres de las obras realizadas.
Tener en cuenta que los trabajos y proyectos son el 45% de la nota, que portafolios es otro 45% y que la asistencia y participación activa a clase es un 10% de la nota.
Si una persona suspende la asignatura por la modalidad de evaluación continua en 1ª convocatoria, podrá acudir a la 2ª y 3ª convocatoria, presentando aquellos trabajos que no haya realizado en la 1º convocatoria.
La evaluación única. (Solo para aquellos que no puedan optar a evaluación continua y en 2ª y 3ª convocatoria).
Se realizará un examen teórico-práctico con preguntas que responderán a cuestiones relacionadas con la asignatura y que equivale al 100% de la nota

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[t19], [t2], [CE12], [CE7], [CE6]	Se evaluará la calidad técnica, la originalidad, el acierto con las metodologías empleadas, coherencia entre la propuesta y su formalización, volumen de trabajo en relación con los problemas implícitos y la optimización de recursos.	45,00 %
Portafolios	[t10], [t8], [t2], [CE14], [CE13], [CE12], [CE7], [CE6], [CE5]	Evalúa los resultados finales y su presentación.	45,00 %
Asistencia y participación activa en clase	[t19], [CE5]	Se evaluará la asistencia regular, la constancia en el trabajo, la puntualidad en las entregas, la participación oral en las correcciones, la colaboración en el aula, los comentarios y aportaciones sobre los temas tratados.	10,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

El alumnado, cuando culmine el proceso de enseñanza–aprendizaje, será capaz de:

- Organizar y planificar el trabajo en el taller optimizando sus recursos.
- Manejar de forma profesional las herramientas técnicas y tecnológicas específicas para la realización de su proyecto creativo.
- Conocer y administrar los materiales susceptibles de ser empleados en la producción artística, sus características, cualidades y formas de uso.
- Materializar con plena competencia los productos artísticos y culturales.
- Personalizar las herramientas y recursos para adaptarlos a necesidades innovadoras y específicas.
- 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. Cada tema incluye la incorporación de lo aprendido en los temas anteriores, no son temas para trabajar independientemente, sino de modo progresivo.

Primer cuatrimestre					
Semana	**Temas**	**Actividades de enseñanza aprendizaje**	**Horas de trabajo presencial**	**Horas de trabajo autónomo**	**Total**
Semana 1:	1	Particularidades de la imagen infográfica: Clases teóricas, consulta de referencias bibliográficas y ensayos prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 2:	1	Herramientas básicas de animación y línea de tiempo. Ejercicios prácticos y seguimiento del proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	1	Editor de nodos Graph Editor y F-Curves Clases teóricas Ejercicios prácticos y seguimiento del proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	1	Editor de nodos Graph Editor y F-Curves Ejercicios prácticos y seguimiento del proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	1	Editor de nodos Graph Editor y F-Curves Ejercicios prácticos y seguimiento del proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	1	Edición avanzada de materiales: Mapa especular y de normales. Bump y Displacement Ejercicios prácticos y seguimiento del proyecto	2.00	5.00	7.00
Semana 7:	1	Renderizado avanzado: Environment y Global Ilumination. Ejercicios prácticos y seguimiento del proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 8:	1	Renderizado avanzado: Iluminación indirecta y Cycles render. Ejercicios prácticos y seguimiento del proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	2	La forma, el espacio, la escala. Ejercicios prácticos en el taller: Puesta en común	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	2	La textura, la luz, el significado. Ejercicios prácticos en el taller: Puesta en común	4.00	5.00	9.00

Semana 11:	3	Estudio y análisis de ejemplos de infografía en el contexto del cine, la publicidad y el mercado digital del entretenimiento. Ejercicios prácticos en el taller: Puesta en común	0.00	5.00	5.00
Semana 12:	4	Planteamiento y desarrollo trabajos finales. Supervisión y seguimiento de proyectos.	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	4	Planteamiento y desarrollo trabajos finales. Supervisión y seguimiento de proyectos.	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	4	Planteamiento y desarrollo trabajos finales. Supervisión y seguimiento de proyectos.	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	4	Planteamiento y desarrollo trabajos finales. Supervisión y seguimiento de proyectos.	4.00	5.00	9.00
Semana 16 a 18:	4	Presentación/defensa trabajos finales. Portafolio/memoria.	6.00	15.00	21.00
		Total	60.00	90.00	150.00