



# UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

## GUÍA DOCENTE

### 1. DATOS GENERALES

<b>Asignatura:</b> FORMA Y REPRESENTACIÓN EN EL SISTEMA ACT	<b>Código:</b> 55399
<b>Tipología:</b> OPTATIVA	<b>Créditos ECTS:</b> 6
<b>Grado:</b> 386 - GRADO EN BELLAS ARTES	<b>Curso académico:</b> 2021-22
<b>Centro:</b> 4 - FACULTAD DE BELLAS ARTES (CU)	<b>Grupo(s):</b> 30
<b>Curso:</b> 4	<b>Duración:</b> C2
<b>Lengua principal de impartición:</b> Español	<b>Segunda lengua:</b> Inglés
<b>Uso docente de otras lenguas:</b>	<b>English Friendly:</b> S
<b>Página web:</b>	<b>Bilingüe:</b> N

Profesor: <b>MIGUEL ANGEL ROQUE LOPEZ</b> - Grupo(s): <b>30</b>				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
204 / Facultad de Bellas Artes	ARTE	4523	miguelangel.roque@uclm.es	Lunes 10:00-14:00h Martes 14:00-16:00h

### 2. REQUISITOS PREVIOS

La asignatura no tiene requisitos previos. En todo caso se recomienda una capacitación básica en competencias digitales y síntesis gráfica

### 3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

Forma y representación en el sistema ACT es una asignatura optativa de 4º curso del grado de Bellas Artes, que forma parte del itinerario "Desarrollos en nuevos medios y comunicación gráfica", esta asignatura pretende ofrecer al alumno que la curse la ampliación del concepto de dibujo y representación, atendiendo a la capacidad de esta disciplina como herramienta conceptual y cognitiva en los procesos de la creación artística.

El objetivo de esta asignatura es por tanto el de profundizar en los procedimientos y las transformaciones que el dibujo ha experimentado vinculados a las nuevas formas de representación y la cultura caracterizadas por el desarrollo de las artes plásticas y visuales como consecuencia del auge de los nuevos medios. Adaptando el discurso artístico al audiovisual por medio de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación sobre la base de la experiencia estética y la práctica artística.

El itinerario "Desarrollos en nuevos medios y comunicación gráfica" constituye la puesta en práctica y el desarrollo teórico práctico de todos los conocimientos adquiridos en el uso de nuevos medios en la creación artística y la comunicación audiovisual que el estudiante ha ido alcanzando a lo largo de su proceso de formación en el Grado de Bellas Artes. Este itinerario está formado por un conjunto de 60 créditos ECTS optativos y tiene por fin capacitar al estudiante del perfil adecuado para desenvolverse como profesional artístico especializado en los nuevos medios capacitándolo para la construcción de obras de arte y proyectos que utilicen estos nuevos medios. El alumno/a que opte por cursar los 45 créditos optativos dentro de este itinerario podrá obtener la mención en "Desarrollos en nuevos medios y comunicación gráfica".

Si durante los tres primeros años de la carrera las asignaturas de dibujo se han preocupado de dotar al alumno de la necesaria capacidad técnica para la representación gráfica analógica, ahora, a través del programa que plantea esta asignatura el dibujo aparece como una herramienta técnica y conceptual que permite resolver los problemas inherentes al trabajo interdisciplinar donde las ciencias y sus tecnologías demandan la intervención de profesionales preparados y capacitados para abordar los problemas intelectuales y sensitivos que surgen en las propuestas artísticas y en la investigación del resto de disciplinas de rango técnico-científico y social.

Esta asignatura dotará al alumno que la curse de algunas de las capacidades y recursos necesarios para afrontar los retos que plantea la elaboración, desarrollo y ejecución de los proyectos que se desarrollan en este 4º curso del Grado y que utilizan o tienen en cuenta las tecnologías y nuevos medios.

### 4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

#### Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB05	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
E01	Conocimiento de las metodologías de experimentación propias de la práctica artística.
E10	Plantear y desarrollar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias y de calidad.
E11	Sintetizar propuestas que supongan una aportación de interés, surgidas de la observación del entorno a través del pensamiento crítico, concretándolas en creaciones artísticas.
E13	Desarrollar planteamientos innovadores y enfoques alternativos en la generación de propuestas artísticas, aplicando métodos heurísticos y de experimentación.
E14	Capacidad en el empleo de los medios correspondientes a las distintas disciplinas artísticas.
E15	Resolver eficazmente los problemas derivados inherentemente del proceso de la experimentación artística, articulando resultados mediante estrategias técnicas y conceptuales.
E16	Estar habilitado para el desarrollo de técnicas y medios artísticos propios, así como para articular técnicas y lenguajes diversos en la producción.
G06	Capacidad de relacionar materiales y conceptos de origen diverso para el desarrollo de proyectos artísticos o culturales.
G07	Capacidad de desarrollar una metodología de trabajo propia que permita la experimentalidad característica de la práctica artística.

## 5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

### Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

#### Descripción

Estará facultado para articular medios artísticos dispares así como materiales, imágenes, conceptos y modos de muy diversa índole y condición en una producción propia.

Habrá adquirido destreza en el ámbito de las tecnologías interactivas, del diseño gráfico y digital, de la imagen 3D, de las nuevas tecnologías de la imagen impresa, así como en relación con la aplicación del dibujo a los medios digitales.

Habrá adquirido destreza en la práctica artística vinculada a los nuevos medios y habilidades en el manejo de sus procedimientos, así como conciencia acerca de las posibilidades que ofrece.

Será capaz de planificar su trabajo, interrelacionar ideas, fijar objetivos, realizar trabajo de campo y recopilar y tratar información procedente de diversas fuentes.

Será capaz de reflexionar de manera crítica acerca de su propia obra y de articular el enunciado que potencialmente se encuentre en la misma.

Sabrà utilizar los recursos necesarios para contextualizar, justificar y defender la propia obra ante público tanto especializado como no especializado..

## 6. TEMARIO

### Tema 1: Principios de la animación

### Tema 2: Animación 2D y 3D

### Tema 3: Técnicas y Campos de aplicación

#### Tema 3.1 Cinematicas Directas e inversas

### Tema 4: Setup de personajes y escenas: Rigging y Skinning

#### Tema 4.1 Rigging manual

#### Tema 4.2 Automatizado de rigs

#### Tema 4.3 Restricciones

### Tema 5: Flujo de trabajo en los procesos de animación

#### Tema 5.1 Planificación y producción

#### Tema 5.2 Blocking

#### Tema 5.3 Spline

#### Tema 5.4 Refine

#### Tema 5.5 Polish

### Tema 6: Acting y Narrativa

#### Tema 6.1 Body Mechanics

#### Tema 6.2 Acting

## 7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB05 E01 E16 G07	2	50	S	N	Exposición de contenidos teórico-prácticos de la materia No recuperable
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	E10 E11 E13 E14 E15 G06	0.4	10	S	N	Prácticas en aula entregadas en tiempo y en forma en Campus Virtual.. Recuperable
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	E10 E11 E13 E14 E16 G06	2	50	S	S	Resolución de problemas poniendo en practica los conocimientos adquiridos en clase por medio de un proceso de investigación y creación que culmina con la respuesta al pproblema planteado. Recuperable
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje orientado a proyectos	CB05 E01 E10 E11 E13 E14 E15 E16 G06 G07	1.6	40	S	S	Realización de proyectos creativos de caracter individual de forma autónomos poniendo en práctica lo aprendido en clase. Recuperable
<b>Total:</b>			<b>6</b>	<b>150</b>			
<b>Créditos totales de trabajo presencial: 2.4</b>			<b>Horas totales de trabajo presencial: 60</b>				
<b>Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6</b>			<b>Horas totales de trabajo autónomo: 90</b>				

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

## 8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Resolución de problemas o casos	50.00%	50.00%	Se valorará el acabado final de las prácticas propuestas en clase así como el nivel de aprovechamiento de los contenidos expuestos en clase durante el curso
Prueba final	40.00%	40.00%	Realización de un proyecto de animación donde se valorará el acabado final así como el nivel de aprovechamiento de los contenidos expuestos en clase durante el curso.
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	10.00%	10.00%	Se valorará el nivel de participación activa del alumno en las actividades planteadas por el profesor
<b>Total:</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	

\* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 6 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la

asignatura, teniendo derecho (art. 13.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

**Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:**

**Evaluación continua:**

Media ponderada procedente de las prácticas y proyectos realizados durante el curso y evaluados en base a parámetros objetivos relacionadas con el interés y la calidad de la propuesta, las capacidades técnicas y expresivas de los proyectos y prácticas realizadas así como la metodología empleada.

La asignatura se supera en convocatoria ordinaria si la suma de las calificaciones ponderadas obtenidas es igual o superior a 5 puntos. No se podrá subir nota con trabajos adicionales a los propiamente planteados en clase.

Los alumnos que no aprueben o presenten el proyecto final no podrán superar la asignatura.

**Evaluación no continua:**

Media ponderada procedente de las prácticas propuestas durante el curso así como del proyecto final realizado por parte del alumno. Ambos apartados serán evaluados en base a parámetros objetivos relacionadas con el interés y la calidad de la propuesta, las capacidades técnicas y expresivas de los proyectos y prácticas realizadas así como la metodología empleada.

La asignatura se supera en convocatoria ordinaria si la suma de las calificaciones ponderadas obtenidas es igual o superior a 5 puntos. No se podrá subir nota con trabajos adicionales a los propiamente planteados en clase.

Los alumnos que no aprueben o presenten el proyecto final no podrán superar la asignatura.

**Particularidades de la convocatoria extraordinaria:**

Mismas características y entregas que la convocatoria ordinaria no pudiéndose recuperar las actividades no recuperables

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
<b>Tema 1 (de 6): Principios de la animación</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	9
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2
<b>Periodo temporal:</b> Semana 1-2	
<b>Tema 2 (de 6): Animación 2D y 3D</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	9
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
<b>Periodo temporal:</b> Semana 3-7	
<b>Tema 3 (de 6): Técnicas y Campos de aplicación</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	9
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
<b>Periodo temporal:</b> Semana 8-9	
<b>Tema 4 (de 6): Setup de personajes y escenas: Rigging y Skinning</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	9
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
<b>Periodo temporal:</b> Semana 10-11	
<b>Tema 5 (de 6): Flujo de trabajo en los procesos de animación</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	9
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
<b>Periodo temporal:</b> Semana 12-13	
<b>Tema 6 (de 6): Acting y Narrativa</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
<b>Periodo temporal:</b> Semana 14-15	
<b>Actividad global</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Suma horas</b>
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	50
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	50
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Aprendizaje basado en problemas (ABP)]	10
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	40

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS					
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año Descripción
Miguel Ángel Roque López	Gráfica tridimensional. Historia, técnica y proceso	UCLM			2015
Miguel Ángel Roque López	La postproducción tridimensional de largometrajes con Blender. Aproximación a los flujos de trabajo con software libre en el desarrollo de secuencias de animación <a href="http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7303">http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7303</a>	UPV			2017 ISSN: 2173-6049
Miguel Ángel Roque López	Desarrollo de materiales PBR por medio del software libre Blender para su aplicación en gráficos tridimensional y productos audiovisuales	UCLM		978-84-16393-82-4	2016
Miguel Ángel Roque López	Blender as framework for art teaching			978-84-606-8243-1	2015
Miguel Ángel Roque López	Blender y el desarrollo de imágenes estereoscópicas con Software Libre	UCLM			2014
Miguel Ángel Roque López, Roxana Valverde Ponce	Construcción de modelos tridimensionales a partir de modelos virtuales por medio de sistemas de impresión tridimensional para la observación de relaciones espaciales dentro del contexto de la enseñanza artística	Universidad de Aveiro		978-989-98185-0-7	2012
Miguel Ángel Roque López, MAría Eugenia Moreno, Ignacio Oliva	Interactive Digital Film Archive for E-Learning and Postgrade Research				2011
Miguel Ángel Roque López	Desarrollando Porto: Un videojuego sobre patrimonio cultural <a href="https://doi.org/10.4995/caa.2018.9653">https://doi.org/10.4995/caa.2018.9653</a>	UPV			2018
Miguel Ángel Roque López	+ Entendiendo la programación visual en el desarrollo de videojuegos <a href="https://doi.org/10.4995/caa.2019.11336">https://doi.org/10.4995/caa.2019.11336</a>	UPV			2019
Balir, P	Cartoon animation				1980
Thomas, F; Johnston, O	Illusion of life				1981
Halas, J; Whitaker, H	Timing for animation				1982
Williams, R	The animator survival kit				2001
Guilland, J	Elemental Magic Volume I: The Art of Special Effects Animation: The Classical Art of Special Effects Animation				2009
Guilland, J	Elemental Magic Volume II: The Technique of Special Effects Animation				2011
Guskin, H	Como dejar de actuar				2012
Hooks, Ed	Acting for Animators: 4th Edition				2017