



GRADO EN BELLAS ARTES

Módulo:	AVANZADO
Materia:	ESTRATEGIAS Y PROYECTOS DE PERFIL PROFESIONAL
Asignatura:	801024 DIBUJO ANIMADO: "STOP MOTION". DEL CARBÓN AL PÍXEL

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero y cuarto
Carácter:	Optativa
Periodo de impartición:	1º o 2º semestre
Carga docente:	6 ECTS
Teórica	2 ECTS
Práctica	4 ECTS

Departamento responsable: Departamento de Dibujo y Grabado
Coordinador: Concha García González
Correo-e: mariac50@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 3943655

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

La asignatura "Dibujo Animado. *Stop Motion*: del carbón al píxel" es una asignatura de carácter optativo que forma parte del Área de Conocimiento de Dibujo I (Dibujo y Grabado) de la titulación de Grado en Bellas Artes.

La asignatura ofrece una introducción a la animación desde diferentes procesos y técnicas del dibujo. El conocimiento de las herramientas y la adquisición de destrezas básicas en el uso de las aplicaciones relacionadas con el dibujo animado permitirán introducirse en el mundo profesional de la animación y en los canales del arte actual a través de la imagen dinámica. Se proveerá a los estudiantes de las capacidades para elaborar imágenes en movimiento utilizando diferentes técnicas de *stop motion*, así como de las competencias necesarias para generar animaciones utilizando procesos de pre-producción basados en el *Concept Art*.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- OG.1. Dotar al estudiante de los instrumentos necesarios para la integración de sus conocimientos en procesos de creación autónoma y/o de experimentación interdisciplinar para que pueda desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales.
- O.G.2. Preparar a la persona graduada para una práctica artística profesional que le permita tanto asumir un compromiso con la realidad contemporánea como recibir el pleno reconocimiento social de sus competencias



Objetivos específicos

- O.E.2. Capacitar al alumno para desarrollar procesos de creación artística mediante el aprendizaje de las diferentes tecnologías, favoreciendo la reflexión crítica sobre el propio trabajo y la toma de conciencia del contexto en que se desarrolla.
- O.E.3. Enseñar al graduado los problemas definidos por otros artistas, así como las soluciones dadas por éstos, los criterios utilizados y el porqué de los mismos.
- O.E.5. Capacitar al alumno para adquirir conocimientos sobre la estructura de la industria cultural, así como la ubicación y configuración de los centros de toma de decisiones relativas a la misma.
- O.E.6. Habilitar al estudiante para que elabore estrategias de creación artística mediante la realización de proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración de las culturas.
- O.E.7. Formar al graduado desde la experiencia artística que, como experiencia de conocimiento, constituya la base de identificación de los diferentes perfiles profesionales de los graduados en Bellas Artes.

Objetivos transversales

- O.T.1. Dotar al estudiante del conocimiento sobre el lenguaje necesario para dominar la expresión oral y escrita en su lengua propia.
- O.T.2. Capacitar al estudiante para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión.
- O.T.3. Capacitar al estudiante para la resolución de problemas de forma creativa e innovadora.
- O.T.4. Capacitar al estudiante para el trabajo y el aprendizaje autónomos.
- O.T.5. Capacitar al estudiante para adquirir las competencias de comunicación necesarias para establecer redes de contactos nacionales e internacionales.

COMPETENCIAS

Competencias generales

- C.G.1. Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.
- C.G.2. Competencia para la gestión de la información.
- C.G.3. Competencia para la comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.
- C.G.4. Competencia para el aprendizaje autónomo.
- C.G.5. Competencia para trabajar autónomamente.
- C.G.6. Competencia para trabajar en equipo.
- C.G.7. Competencia para integrarse en grupos multidisciplinares. Capacidad de colaboración con profesionales de otros campos.
- C.G.8. Iniciativa propia y automotivación.
- C.G.9. Capacidad de perseverancia.
- C.G.10. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción.
- C.G.11. Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.



- C.G.12. Competencia para adaptarse a nuevas situaciones.

Competencias Específicas

- C.E.12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lengua- je artístico.
- C.E.13. Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis. Analizar, interpretar y sintetizar las fuentes.
- C.E.18. Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos. Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.
- C.E.20. Capacidad de interpretar problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.
- C.E.21. Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- Establecer medios para comparar y relacionar la obra artística personal con el contexto creativo.
- C.E.22. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- C.E.32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.
- C.E.36. Habilidad para realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática.
- C.E.38. Capacidad heurística y de especulación para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción artísticos. Desarrollar la comprensión de los problemas artísticos en su totalidad.
- C.E.40. Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos.
- C.E.44. Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Introducción al dibujo para la animación y la narración gráfica.
- De la animación analógica a la animación digital.
- Herramientas y técnicas para la animación 2D. Medios digitales.
- Antecedentes históricos, presente y futuro de la animación: artistas, agencias, obras de referencia.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Al comienzo de cada tema se expondrá el contenido y objetivos principales de dicho tema. Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado. Al final del tema se podrán plantear nuevas propuestas que permitan interrelacionar contenidos ya estudiados con los del resto de la asignatura o con otras asignaturas. Como apoyo a las explicaciones teóricas, se proporcionará a los alumnos el material docente apropiado, bien en fotocopias o bien en el Campus Virtual.



- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán diversas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas relacionadas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	C.G: 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. C.E.12,14,18, 20, 21, 22, 25, 27, 38, 40, 44	6
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	C.G: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. C.E.12,14, 20, 21, 22, 25, 27, 32, 38, 44	
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	C.G: 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12. C.E.13,14,20, 21, 25, 27, 36	

Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Propuesta de ejercicios para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.
- Realización de breves proyectos personales de estudio sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase.



Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- **Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula:**
La evaluación del trabajo de aprendizaje realizado por el estudiante considerará la destreza y capacidad para la resolución de los proyectos, problemas, ejercicios propuestos, u otras actividades. Los trabajos se someterán a la valoración del profesor/a, el cual tendrá en cuenta tanto el tratamiento conceptual como la claridad de la presentación.
- **Examen mediante prueba objetiva de los conocimientos adquiridos:**
La evaluación de las competencias adquiridas en la parte teórica de la asignatura se llevará a cabo mediante la realización de pruebas objetivas (controles, exámenes, test). Estas pruebas constarán de preguntas sobre aplicación de conceptos aprendidos durante el curso y cuestiones prácticas relacionadas.
- **Asistencia y participación en las clases:**
Es obligatoria la asistencia a las clases, tanto en los estudios de Grado como en los de Máster puesto que son presenciales.
- **Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos:**
Calificación numérica final de 0 a 10 según la legislación vigente
El rendimiento del alumno se medirá de forma proporcional del modo siguiente:

El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente atendiendo a la calificación de la actividad en los talleres y seminarios (un 50-70%), el trabajo autónomo en el taller (un 20-40%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en tutorías y controles (cerca del 10%).

Para la evaluación final es obligatoria la participación en las diferentes actividades propuestas. Para poder acceder a la evaluación final será necesario que el estudiante haya participado al menos en el 70% de las actividades presenciales.

El rendimiento académico del estudiante y la calificación final de la asignatura se computarán de forma ponderada atendiendo a los porcentajes mencionados, que se mantendrán en todas las convocatorias.

BIBLIOGRAFÍA

No se va a seguir un libro de texto concreto para el desarrollo de la asignatura. A continuación, se relacionan textos recomendados de carácter general:



Bibliografía básica

Purves, B. (2011). *Stop motion*. Barcelona: Blume,
Simon, M. (2006). *Storyboards*. Londres: Focal Press,
Whitaker, H. Y Halas, J. (2008). *Animación: tiempos e intercalaciones*. Guipúzcoa: Escuela de Cine y Vídeo de Andoaín, S.L.

Bibliografía complementaria

Eisner, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
Mckee, R. (2002). *El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Madrid: Alba Editorial.
Selby, A. (2009). *Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos*. Londres: Parramón. Arquitectura y Diseño.
Wells, P. (2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume.