

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	ENTORNOS DIGITALES Y ESCENOGRAFÍA 3D
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes
Área 1:	Pintura
Departamento 1:	Pintura
Tipología:	OPTATIVA
Periodo impartición:	1º cuatrimestre
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.44. Conoce la importancia de la escenografía 3D en el desarrollo de producciones digitales y las fases en su producción.

C.45. Analiza el papel de la arquitectura en la historia del arte, así como sus distintos estilos para el desarrollo de creaciones innovadoras personales ajustándose a las distintas necesidades de la industria audiovisual.

C.46. Comprende los fundamentos lumínicos y atmosféricos de la naturaleza en relación con las necesidades narrativas de un guion técnico.

C.47. Desarrolla conocimientos y habilidades en el uso de software 3D para la recreación de escenarios y entornos digitales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Competencias

COM.82. Iniciarse en el conocimiento, las técnicas y el desarrollo de proyectos artísticos 3D vinculados a la escenografía.

COM.83. Asumir el control de un proceso diferenciado en fases: modelado, texturizado, iluminación, render y animación.

COM.84. Integrar un vocabulario y terminología técnica profesional en el sector del diseño 3D.

COM.85. Entender el paisaje en su totalidad; desde aspectos estéticos a simbólicos y funcionales.

Habilidades o destrezas

HD. 49 a 51

HD.49. Aplica adecuadamente las técnicas de modelado, texturización, iluminación, render y animación en entornos 3D.

HD.50. Traslada correctamente el uso de referencias con el propósito de generar trabajos personales y creativos.

HD.51. Desarrolla habilidades de síntesis de la forma para iniciar los proyectos a partir de formas básicas (primitivas).

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

La materia se centra en el desarrollo de habilidades y técnicas de manejo de software 3D para la recreación de escenografías 3D vinculadas a la industria audiovisual. Se tendrá especial atención al desarrollo de modelos arquitectónicos, ambientes naturales y paisajes de ficción. La asignatura profundizará en los siguientes contenidos: análisis de la forma natural y artificial; estudio de referencias, manejo de software 3D especializado, análisis cromático y lumínico, aplicación de texturas, psicología del color, animación de cámaras y objetos, renderizado final y presentaciones profesionales.

BLOQUE I. - Fundamentos del paisaje, la escenografía y la arquitectura en la industria audiovisual.

Tema 1. Introducción a la historia de la representación escenográfica (arquitectura y paisaje).

Tema 2. Aspectos estéticos y funcionales de la escenografía en la industria audiovisual.

BLOQUE II. – Fundamentos de modelado 3D

Tema 3. Softwares de modelado 3D (usos y aplicaciones), Interface, configuración, navegación, métodos de selección, funciones principales.

Tema 4. Tipos de modelado, gestión de archivos, uso de primitivas, blocking, escalas, subdivisiones, topología, modelado orgánico y superficies duras, funciones avanzadas.

BLOQUE III. – Fundamentos de texturizado e iluminación

Tema 5. Materiales, texturas, mapas UV, uso de nodos.

Tema 6. Cámaras, tipos de iluminación, presentaciones de producto y escenas (exterior e interior).

BLOQUE IV. – Efectos atmosféricos y Render

Tema 7. Sistemas de partículas y efectos atmosféricos.

Tema 8. Render por pases y motores de juego.

Tema 8. Composición y retoque 2D.

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Presentación de la asignatura/prevención de riesgos – 2 horas (1 sesión)

BLOQUE I.- 2 horas (1 sesión)

BLOQUE II.- 32 horas (16 sesiones)

BLOQUE III.- 12 horas (6 sesiones)

BLOQUE IV.- 12 horas (6 sesiones)

NOTA: El orden de impartición de los bloques temáticos es orientativo, adaptándose a las necesidades docentes, y estará en función de las particularidades que el grupo presente sobre su propio aprendizaje y las adaptaciones metodológicas que se requieran.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y HORAS LECTIVAS

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/ Prácticas	60	6

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS

Horas de clase: 60

Horas de talleres programados: 45

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 45

HORAS TOTALES: 150

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES

AF.01. Clases expositivas/participativas

MD.01. Método expositivo

El profesorado combinará la exposición de los contenidos teóricos de cada unidad temática con la realización de ejemplos prácticos para demostrar su aplicación al alumnado.

AF.02. Clases prácticas

MD.02. Resolución de ejercicios o problemas

El docente planteará problemas conceptuales y técnicos a los estudiantes con el propósito de reforzar los conceptos fundamentales mediante ejercicios prácticos.

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

El docente dividirá al grupo principal en pequeños equipos con el fin de fomentar la cooperación y el aprendizaje colectivo para resolver determinadas tareas, asimilando algunas de las metodologías desempeñadas por la industria audiovisual.

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

El docente propondrá desde los inicios un proyecto principal y determinará las fases de su producción. Los estudiantes deberán desarrollar estrategias para abordarlo desde distintos enfoques, con el uso de técnicas y herramientas trabajadas en clase y fuera de ellas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS SEMIPRESENCIALES

AF.04. Prácticas de taller

MD.02. Resolución de ejercicios o problemas

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

ACTIVIDADES FORMATIVAS NO PRESENCIALES

AF.08. Trabajo autónomo del estudiante

MD.02. Resolución de ejercicios o problemas

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

MD.07. Estudio y trabajo autónomo

El estudiante deberá aprovechar algunas horas en período no presencial para ampliar los conocimientos teóricos y prácticos presentados en clase, así como desarrollar habilidades técnicas sobre las herramientas utilizadas en la asignatura.

TUTORÍAS

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesor mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN

Se seguirá un único SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al estudiante la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. No se contempla la posibilidad de realización de una prueba final para la primera convocatoria; el estudiante que no apruebe la materia mediante el sistema que a continuación se desarrolla, solo podrá presentarse en la siguiente convocatoria.

En base a la NORMATIVA REGULADORA DE LA EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS (Art. 23.3), la no realización por el estudiante de un número de actividades de evaluación que supongan conjuntamente más del 50% de la ponderación de la calificación final de la convocatoria determinará la mención de "NO PRESENTADO" en el acta final.

Obtención de la calificación final en la primera convocatoria: La nota final en la primera convocatoria se obtendrá mediante la suma de las calificaciones parciales recogidas en el proyecto docente, que serán al menos dos de entre las siguientes actividades de evaluación y aplicando los porcentajes que se indican:

- Presentación oral: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.

- Presentación de proyectos o trabajos: ponderación mínima del 0% y máxima del 80% de la calificación final.
- Actividad de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 80% de la calificación final.
- Informe de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.

Al comienzo del cuatrimestre se determinará un calendario para la/s entrega/s y/o su presentación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA

Actividades de evaluación en periodo de clase

SE.02. Sistema de evaluación continua 0 – 100%

- Presentación de proyectos o trabajos de clase y estudios preparatorios: **40%**
- Actividad de trabajo experimental y/o práctico final: **60%**

Es imprescindible la entrega de al menos el 80% de los proyectos o trabajos de clase para la evaluación del trabajo experimental y/o práctico de la asignatura.

Actividades de evaluación en período de evaluación

No se contempla

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LAS 2ª Y 3ª CONVOCATORIAS

Requisito previo para la evaluación en la segunda convocatoria y en la tercera convocatoria:

Presentación de todas las actividades propuestas en clase durante el cuatrimestre, así como el trabajo experimental práctico, correctamente realizadas y entregadas bajo las instrucciones establecidas por el equipo docente, antes de empezar la prueba práctica establecida para superar la segunda convocatoria.

Pasados 10 minutos del comienzo de la prueba práctica, no se permitirá el acceso a la misma. Se calificará con un NO PRESENTADO a las personas que transcurrido el tiempo citado no se encuentren en el aula.

Actividades de evaluación

- Presentación de proyectos o trabajos: **calificación de 0 a 10 suponiendo un 25%** de la calificación final.

Presentación de todas las actividades propuestas en clase durante el cuatrimestre, así como el trabajo experimental práctico de creación personal.

Los trabajos presentados serán evaluados recibiendo una puntuación de 0 a 10 que constituirá el 25% de la calificación final.

- Actividad de trabajo experimental y/o práctico: **calificación de 0 a 10 suponiendo un 75% de la calificación final.**

Consistirá en una prueba práctica que será realizada in situ con las indicaciones dadas



**MENCIÓN NNTT
GRADO EN BBAA
PROPUESTA DE PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

por el equipo docente, donde se demostrarán los conocimientos y destrezas adquiridos sobre la materia incluida en el programa de la asignatura vista en clase.

La prueba realizada será evaluada recibiendo una puntuación de 0 hasta 10, que constituirá el 75% del total de la calificación final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA

Se mantienen los mismos criterios de evaluación para las tres convocatorias.

Criterios de evaluación:

- Recopilación y análisis de la documentación y otras fuentes utilizadas.
- Dominio de los recursos y técnicas aprendidas.
- Profundidad en el uso de las herramientas.
- Adecuación a los sistemas de trabajo individuales y grupales de la asignatura.
- Calidad y originalidad en la presentación del material.
- Competencia profesional en el desarrollo y entrega de los trabajos.
- Cumplimiento de los requisitos formales exigidos por el profesorado.

CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan las pruebas de evaluación en esta asignatura, el profesorado sólo conservará una copia digital que se custodiarán durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA

José Luis Molina González. Universidad de Sevilla

Inmaculada Otero-Carrasco. Universidad de Sevilla.