

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
Título	Escultura Tradigital. Modelado 3d a partir de modelos en vivo.		
Código	22-16	Fecha de Realización:	12-09-22 al 21-02-23
Coordinación	.Apellidos	SANCHEZ RUIZ,	
	.Nombre	JOAQUÍN JESÚS	
Tipología	Tipología de proyecto	BÁSICO	
	Rama del Conocimiento	Dimensión 3. Adecuación de la docencia e innovación educativa a la sociedad actual.	
	.Línea de innovación	3.1. Mejora de las competencias docentes en la universidad actual.	
B. Objetivo Principal			
<p>1.- Conocer herramientas actuales (hardware) que apoyen y complementan las técnicas clásicas, de forma integrada y no disruptiva (scanner).</p> <p>2.- Aplicar un flujo de trabajo (workflow) con procesos digitales, desde el modelado clásico, pasando por el modelado de mallas 3d (software), hasta la creación de un portfolio digital.</p> <p>3.- Ampliar el espectro de visión artística personal, en un contexto de alumnado de diferentes orígenes e intereses.</p>			
C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.			
Resumen de los objetivos cubiertos:			
Este Proyecto de Innovación Docente es continuación del curso anterior "Enseñar escultura en el SXXI. Entre el barro y el escáner"			
<p>1.- Se ha profundizado en el software Nomad Sculpt, del cual teníamos experiencia de proyectos anteriores, debido a su simplicidad y bajísimo coste de adquisición. En esta hemos deseado implementarlo de forma coordinada para todo el alumnado, intentando que se lanzase desde un pc convencional desde las aulas de informática. Se han impartido conceptos de modelado anatómico a partir de blockings. Hemos evitado en lo posible el soporte de smarthphone, debido a que las pantallas pequeñas para un uso continuado de trabajo no son las ideales. Quienes tenían tablets, han podido trabajar con más comodidad.</p> <p>2.- Respecto a un enfoque clásico ofrecemos distintos softwares gratuitos de posado y anatomía, que sí tenían en sus smartphones. Debido a que existían poses de desnudos, se advirtió que nunca enfocasen hacia los mismos, para crear un clima de relajación y confianza con los propios modelos.</p> <p>3.- Este último objetivo ha sido de nuevo el que más satisfacción ha producido, puesto que este proyecto cubre necesidades perentorias de actualización de la escultura. El alumnado ha apreciado y valorado muy positivamente el enfoque práctico, habida cuenta que son promociones que ya comienzan a pensar en su futuro profesional de manera activa y todo lo que les conduce a prácticas en este sentido, son bien acogidas.</p>			

Metodología de trabajo:

Una vez más, la estructura de trabajo se ha expuesto en dos ritmos claramente diferenciados, pero entrelazados: una primera parte con modelos vivos, en poses clásicas paradas, con movimiento estable o aleatorio, donde profundizamos en la lógica de los cuerpos vivos y en la retentiva visual. En esta parte se utiliza material plástico, lo que conlleva a que al ser material de transición, se pierda a cada pose. No obstante, haciendo de la necesidad virtud, aprovechamos para enseñar a documentar las obras mediante fotografía y tratamiento de luces.

La segunda fase proponía la inmersión en modelado 3d, a partir de la experiencia del vivo. Para un aterrizaje menos abrupto, comenzamos escaneando rostros de los propios participantes, lo que fue acogido con entusiasmo. Cada cual debía intervenir en el rostro de un compañero/a deformándolo, envejeciéndolo o cambiándole de expresión.

Debido a que el posado de modelos es algo que no tendrán demasiado a mano tras su paso por la facultad, decidimos priorizarlo sobre el modelado 3d, que sí lo tendrán muy asequible. De hecho, en el transcurso del proyecto hicimos varias conexiones online tratando diferentes ejercicios de modelado sin modelos vivos. Toda la documentación didáctica estaba alojada en Prado, en formato videotutorial.

En la segunda fase hicimos la llamada "Noche en blanco", consistente en reunirnos a modelar durante una noche, donde aprovechamos para compartir experiencias de forma más relajada. Con los permisos correspondientes del Decanato, estuvimos trabajando en un ambiente diferente hasta altas horas de la madrugada. Esto añadió valor al grupo, al compartir y al esfuerzo.

Logros alcanzados:

Por lo arriba expuesto, estamos satisfechos de los logros que hemos alcanzado, sobre todo a partir del feedback constante que nos han ofrecido los propios alumnos/as. Aún estamos a la espera de recibir los informes finales de la encuesta de satisfacción del alumnado, que por motivos de fechas no se encuentran a nuestra disposición.

Aplicación práctica a la docencia habitual:

En este punto es donde encontramos la mayor fractura entre proyecto y realidad convencional. Nuestras propuestas no son fantasiosas, pero chocan lastimosamente con una falta de flexibilidad estructural que impiden ser recogidas en el marco de las enseñanzas del título. Comprendemos que la estructura firme puede ser beneficiosa para evitar caprichos personales y ofrece estabilidad al alumnado. No obstante, si aspiramos a incorporar lo logrado en un proyecto coherente, nos encontramos con un verdadero calvario, no sólo burocrático, que también, sino otro más descorazonador, como es la poca receptividad de ciertos sectores.

Este desaliento ya lo exponía en el proyecto anterior, con estas palabras:

"Hablando con claridad: los créditos están distribuidos según las asignaturas que en su día se consideraron las más adecuadas. Hoy en día, cuando la industria de modelado 3d está plenamente consolidada, aún carece el Departamento de Escultura de la correspondiente oferta formativa que conecte esta actividad, la cual genera un nicho de trabajo con mucha proyección".

Summary of the Project (In English):

Translate into english

Summary of objectives covered:

1.- The Nomad Sculpt software has been deepened, of which we had experience from previous projects, due to its simplicity and very low acquisition cost. In this Project we have wanted to implement it in a coordinated way for all the students, trying to launch it from a conventional PC from the computer classrooms. Concepts of anatomical modeling have been taught from blockings. We have avoided smartphone support as much as possible, because small screens for continuous work use are not ideal.

Those who had tablets have been able to work more comfortably.

2.- Regarding a classic approach, we offer different free posing and anatomy software, which they did have on their smartphones. Because there were nude poses, it was advised that they never focus on them, to create a climate of relaxation and confidence with the models themselves.

3.- This objective has once again been the one that has produced the most satisfaction, since this project covers urgent needs to update the sculpture. The students have appreciated and valued this practical approach very positively, taking into account that they are promotions that are already beginning to think actively about their professional future and everything that leads them to internships in this regard, are well received.

Work methodology:

Once again, the work structure has been exposed in two clearly differentiated but interwoven rhythms: a first part with live models, in classic standing poses, with stable or random movement, where we delve into the logic of living bodies and the visual retention. In this part, plastic material is used, which means that, being a transition material, each pose is lost. However, making a virtue of necessity, we take the opportunity to teach how to document the works through photography and treatment of lights.

The second phase proposed immersion in 3d modeling, based on live experience. For a less abrupt landing, we started by scanning the faces of the participants themselves, which was enthusiastically received. Each one had to intervene in the face of a classmate, deforming it, aging it or changing its expression.

Because model posing is something they won't have much at hand after college, we decided to prioritize it over 3d modeling, which they will have very affordable. In fact, in the course of the project we made several online connections trying different modeling exercises without live models. All the didactic documentation was hosted in Prado, in video tutorial format.

In the second phase we did the so-called White Night, consisting of meeting to model for one night, where we took the opportunity to share experiences in a more relaxed way. With the corresponding permits from the Dean's Office, we were working in a different environment until the wee hours of the morning. This added value to the group, to sharing and to the effort.

Achievements achieved:

Due to the above, we are satisfied with the achievements we have achieved, especially from the constant feedback that the students themselves have offered us. We are still waiting to receive the final reports of the student satisfaction survey, which for reasons of dates are not available to us.

This Project is the continuation of a previous one, in which I did not feel completely satisfied, not so much because of the response received, but because of personal demands, where one can always see room for improvement.

Practical application to regular teaching:

It is at this point that we find the greatest fracture between the project and conventional reality. Our proposals are not fanciful, but unfortunately collide with a lack of structural flexibility that prevents them from being included within the framework of the teachings of the title. We understand that a firm structure can be beneficial to avoid personal whims and offers stability to the student body. However, if we aspire to incorporate what has been achieved into a coherent project, we find ourselves with a true ordeal, not only bureaucratic, but another more discouraging one, such as the lack of receptivity of certain sectors.

This discouragement was already exposed in the previous project, with these words:

"Speaking clearly: the credits are distributed according to the subjects that were considered the most appropriate at the time. Today, when the 3d modeling industry is fully consolidated, the Department of Sculpture still lacks the corresponding training offer that connects this activity, which generates a job niche with a lot of projection".

D. Resultados obtenidos

1- Enseñanza transversal

El departamento de Dibujo a partir de este segundo Proyecto de innovación ha visto la necesidad de ofertar nuestra asignatura como optativa para la misma. Esto nos convierte en referencia y recepción de estudiantes de dibujo, lo cual es una responsabilidad muy gustosa de asumir. En ella vamos a cubrir diferentes carestías tanto del alumnado de escultura como de diseño.

2.- Logros palpables

Al principio, sin ninguna formación recibida, se han realizado ejercicios sin tutorización, para determinar el nivel inicial. Estos ejercicios se han documentado, para contrastarlos con el resultado final. Cada semana, debido a que hemos realizado hasta 100 poses distintas, ha habido un incremento gradual constatable. Hemos de remarcar, y no para recibir nada a cambio, que se ha extendido el período de aprendizaje una hora más en cada clase, de forma que han sido 9 créditos de facto. Esto ha sido así para aprovechar al máximo la oportunidad de tener modelos en vivo. El alumnado ha acogido voluntariamente y con agradecimiento el esfuerzo que hacíamos y respondía con el mismo deseo de trabajar que nosotros docentes y modelos.

3.- Proyección de futuro

Las pantallas están en nuestro día a día, como algo cotidiano y natural. Hoy podemos trabajar la escultura, que ha sido una disciplina estrictamente táctil, en una experiencia digital. Con ella podemos realizar variaciones de una obra, original o escaneada, trabajar en nuestro taller portátil en cualquier lugar y horario y hacerlo sin molestar por el ruido o dejar residuos. El alumnado es muy consciente de esta ventana de oportunidad laboral que rejuvenece la escultura y la coloca como un nicho de empleo real.

4.- Ambiente en clase

De nuevo el ambiente en clase ha sido muy destacable, puesto que estamos convencidos de que han de venir a algo no sólo práctico, sino placentero. Dado que el ritmo de trabajo con modelos ha sido frenético (los modelos posan 20 minutos y descansan 10, pero el alumnado, al haber 2 parejas de modelos, trabajaban constantemente), esto nos obliga a realizar una pausa. En ella intercambiamos impresiones y el grupo se ha unido como un ente con un interés común.

Results obtained (In English)

Translate into english

1- Transversal teaching

The Drawing department from this second Innovation Project has seen the need to offer our subject as an elective for it. This makes us a reference and reception for drawing students, which is a very happy responsibility to assume. In it we are going to cover different shortages of both sculpture and design students.

2.- Tangible achievements

At the beginning, without any training received, exercises have been carried out without tutoring, to determine the initial level. These exercises have been documented, to contrast them with the final result. Every week, since we have performed up to 100 different poses, there has been a noticeable gradual increase. We must emphasize, and not to receive anything in return, that the learning period has been extended by one more hour in each class, so that there have been 9 de facto credits. This has been so to make the most of the opportunity to have live models. The students have voluntarily and gratefully accepted the effort we made and responded with the same desire to work as we teachers and models.

3.- Future projection

The screens are in our day to day, as something daily and natural. Today we can work sculpture, which has been a strictly tactile discipline, into a digital experience. With it we can make variations of a work, original or scanned, work in our portable workshop at any place and time and do it without being disturbed by noise or leaving residue. The student body is very aware of this window of job opportunity that rejuvenates sculpture and positions it as a niche for real employment.

4.- Class environment

Once again, the atmosphere in class has been very remarkable, since we are convinced that they have to come to something not only practical, but also pleasant. Since the pace of working with models has been hectic (the models pose for 20 minutes and rest for 10, but the students, having 2 pairs of models, worked constantly), this forces us to take a break. In it we exchange impressions and the group has come together as an entity with a common interest.

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

Con este segundo Proyecto de Innovación nos ha quedado clara la necesidad de implementar y/o reorientar la enseñanza del modelado del natural hacia la digitalización. No obstante, somos conscientes de que iniciaremos un camino que tal vez no obtenga resultados. Esto es, la reforma de nuestro plan de estudios está lleno de dificultades a cualquier nivel, tanto de comprensión de otras perspectivas, como de intereses de otros departamentos, que no serán fáciles de convencer. La consecución de una asignatura propiamente del siglo en que vivimos, respetando toda la tradición del natural, sería para nosotros el fruto más digno que pudiésemos ofrecer a las futuras promociones, tanto de Diseño, cuanto de Escultura.

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

Translate into english

With this second Innovation Project, the need to implement and/or reorient the teaching of natural modeling towards digitization has become clear to us. However, we are aware that we will start a path that may not obtain results. That is, the reform of our curriculum is fraught with difficulties at any level, both in understanding other perspectives and in the interests of other departments, which will not be easy to convince. The attainment of a subject appropriate to the century in which we live, respecting all the tradition of the natural, would be for us the most worthy fruit that we could offer to future promotions, both in Design and in Sculpture.

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Debido a la naturaleza sencilla de los materiales y herramientas tradicionales, tendemos a pensar en gastos modestos en modelado. No obstante, si queremos expresar las posibilidades de introducir información en pantalla, sería deseable tener escáneres que cubriesen un ratio de alumnado menor. Además, carecemos de un entorno adecuado y limpio para trabajos de escritorio. Tanto para la escultura de pequeñas dimensiones, cuanto para ordenadores de sobremesa. Éstos existen, pero en otras aulas muy alejadas, que no están acondicionadas para acoger modelos desnudos para poses.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

1.- Fortalezas:

De nuevo, en esta promoción ha sido muy gratificante la favorable acogida del alumnado y su dedicación al trabajo.

Esto nos ha llevado a realizar tutorías online y fuera de horarios académicos. En ellos se han incorporado otros alumnos no matriculados.

Hemos incrementado el volumen de nuestros repositorios y el mismo alumnado ha investigado sobre softwares que podíamos desconocer.

2.- Dificultades:

Alumnos con experiencia en programación nos han acompañado varias veces al csic, donde solicitamos la introducción de un simulador para pc, con el cual podamos trabajar en las aulas de informática. Hasta el momento de escribir esto, aún no hemos conseguido resultados y tenemos previstas citas para poder solucionar este problema, puesto que no todo el alumnado dispone de tablet propia.

El Proyecto anterior pudo redondear la enseñanza a través del espacio de trabajo Bibliomaker, donde se dispone de impresoras 3d. Este año, por motivos de tiempo, no hemos podido ofrecer ese servicio, aunque de forma privada siempre pueden acceder a él.

También por falta de tiempo, o exceso de ambición, no hemos desarrollado sus portfolios, lo cual es un asunto que visibiliza sus trabajos y que requeriría por sí mismo un nuevo Proyecto de innovación docente.

3.- Mejora:

Seguimos perfeccionando las estructuras metálicas para modelado y dotarla de completa movilidad. Hemos diseñado, lamentablemente al final del curso, una última mejora, que será implementada para el curso siguiente, con un diseño y proporciones mejoradas.

