

ENCUESTA-ENTREVISTA PARA LOS ALUMNOS DE ANIMACIÓN

Mayo/2015

1. ¿Cuáles crees que son las mayores dificultades con las que se encuentran los alumnos a la hora de trabajar con los sistemas de representación y en general con todos aquellos temas relacionados con la visión espacial?
Por una parte es difícil visualizarlos
2. ¿Crees que las maquetas o modelos tridimensionales son un buen recurso didáctico para el desarrollo de la capacidad de ver el espacio y los volúmenes tridimensionales? Si crees que sí ¿Por qué?
3. En relación a otras metodologías y herramientas de aplicación utilizadas en esta asignatura en comparación con las utilizadas por mí en este curso. ¿Piensas que esta metodología basada en la práctica y la acción es más ventajosa a la hora de visionar los objetos y volúmenes tridimensionales y saber proyectarlos en el plano bidimensional?
4. ¿Qué crees que pueden aportar las maquetas físicas como ventaja respecto a otros métodos como puede ser el dibujo en perspectiva o las maquetas virtuales?
5. ¿Te parece un recurso apto para trabajar la diversidad?
6. ¿Opinas que las maquetas o modelos tridimensionales han contribuido a la comprensión de los sistemas de representación y las leyes por las que se rigen?
7. ¿Crees que podrán aplicarse a otras materias o asignaturas del grado?, ¿En cuáles? , ¿Por qué?

1. El primer problema con el que se suelen encontrar los alumnos es que se están acostumbrados a utilizar la visión espacial, por lo que a la hora de enfrentarse, por ejemplo, al sistema diédrico o a las vistas de una figura les cuesta mucho, o incluso no ven lo que representan en el espacio tridimensional.

El segundo problema es que conforme el sistema educativo cambia, las exigencias a los alumnos en el ámbito son diferentes e incluso tienden a optimizar con más frecuencia las nuevas tecnologías, por lo que el alumno se enfrenta cada vez menos a usar la visión espacial o el propio razonamiento, por lo que ya empezamos a trabajar con sus compañeros de trabajo especializando bastante flujos.

Y debido a estos principales problemas, el alumno se siente perdido e incluso frustrado frente a los ejercicios.

2. Claro que si las máquinas son herramientas de referencia para el aprendizaje del espacio tridimensional ya que podemos ver de forma física ese espacio hipotético que más adelante, con la práctica de la vista espacial, visualizaremos más fácilmente. Sin embargo, el trabajo con modelos tridimensionales, la ayuda de un profesor más rápido a entender el ejercicio y en especial el sistema diédrico desde las acciones entre rectas, puntos y planos, llegar a ser refutador si no se tiene desarrollada la visión espacial.

3. Por supuesto, el dibujo técnico es una asignatura que debe aprenderse a base del trabajo constante y el continuo trabajo de razonamiento. Es común que cuanto más tiempo pase sin trabajar los conceptos más rápidamente se olvidan y cuesta más poder resolver los futuros ejercicios. La necesidad que surge es la que el alumno tenga que enfrentarse a los ejercicios prácticos tras haber entendido la teoría, ya que sino se trabaja el razonamiento se pierde y cuando de verdad tiene que aplicar los razonamientos se encuentra con que no se puede hacer el procedimiento del ejercicio y se ve incapaz de continuar con el ejercicio.

4. El dibujo en perspectiva y los modelos virtuales son útiles, pero sólo por una situación puntual, es decir, si tenemos una perspectiva cónica central de un edificio, pues sabemos cómo se ve y tiene este tipo de perspectiva en esa posición y punto de vista, por lo que si quisiéramos saber cómo sería ese edificio en otro tipo de perspectiva no nos sería de utilidad. La ventaja de los modelos físicos es que podemos trabajar de forma tridimensional y podríamos ver todas las posiciones espaciales de un objeto de forma rápida y efectiva pudiendo trabajar perspectivas, vistas y otros tipos de vistas con el objeto que tengamos modelado. El alumno se da forma más clara el resultado que busca y le resulta más fácil luego enfrentarse al ejercicio en papel.

5. Como respondí en la pregunta anterior, por supuesto, con una modelo física se pueden trabajar con las situaciones especiales, que necesitamos.

6. Sí, sin duda son necesarios para los que empiezan e incluso para los avanzados en este argomento.

7. Sí, los ejemplos más claros en los que son necesarios son en las estructuras de dibujo, como por ejemplo dibujo del cuerpo o diseño de personajes. Ya que cuando llega el momento en el que se necesita saber de forma más rápida y clara cómo se representará el espacio en el que se sitúa nuestro personaje y sobre todo cómo lo representaremos en ese espacio. De forma sencilla podríamos ver los múltiples, perspectivas, con los que podríamos dibujar nuestro espacio, giros, deformaciones, ... Y lo mismo con nuestro personaje.

ENCUESTA-ENTREVISTA PARA LOS ALUMNOS DE ANIMACIÓN

Mayo/2015

1. ¿Cuáles crees que son las mayores dificultades con las que se encuentran los alumnos a la hora de trabajar con los sistemas de representación y en general con todos aquellos temas relacionados con la visión espacial?
2. ¿Crees que las maquetas o modelos tridimensionales son un buen recurso didáctico para el desarrollo de la capacidad de ver el espacio y los volúmenes tridimensionales? Si crees que sí ¿Por qué?
3. En relación a otras metodologías y herramientas de aplicación utilizadas en esta asignatura en comparación con las utilizadas por mí en este curso. ¿Piensas que esta metodología basada en la práctica y la acción es más ventajosa a la hora de visionar los objetos y volúmenes tridimensionales y saber proyectarlos en el plano bidimensional?
4. ¿Qué crees que pueden aportar las maquetas físicas como ventaja respecto a otros métodos como puede ser el dibujo en perspectiva o las maquetas virtuales?
5. ¿Te parece un recurso apto para trabajar la diversidad?
6. ¿Opinas que las maquetas o modelos tridimensionales han contribuido a la comprensión de los sistemas de representación y las leyes por las que se rigen?
7. ¿Crees que podrán aplicarse a otras materias o asignaturas del grado?, ¿En cuáles? , ¿Por qué?

① Creo que lo que más les cuesta es ver en una representación plana lo que están acostumbrados a ver en 3D. Sobretudo la representación diédrica, puesto que no ves la figura en sí, sino sus trazos en cada uno de los planos por separado.

② Sí que creo que son útiles las maquetas, ya que el profesor puede explicarte mejor desde un punto real cómo se presenta la figura en 2 dimensiones, que es el papel.

③ claro que sí facilita al alumno porque puede él tocar físicamente la figura o la maqueta de abatimiento y resolver dudas que le han podido dejar las reproducciones digitales

- ⑤ Sí, porque si te cuesta entenderlo simplemente con una explicación verbal.
- ⑥ Sí, porque muchos alumnos que por ejemplo no entendían el diédrico, gracias a la maqueta de abatimiento lo han podido entender. O la maqueta de palillos y el foco, que ayudaba con su sombra a ver la deformación en un espacio dependiendo la posición del punto de vista. La persona que lo observa.
- ⑦ Pues en algunas asignaturas no haría falta, como por ejemplo animación, ya que se podría decir que somos nosotros las maquetas. Pero en otras asignaturas, como modelado, me parecería bien, ya que vemos en 3D la figura que tenemos que construir.

ENCUESTA-ENTREVISTA PARA LOS ALUMNOS DE ANIMACIÓN

Mayo/2015

ANDRÉS VILLADA GARCÍA

1. ¿Cuáles crees que son las mayores dificultades con las que se encuentran los alumnos a la hora de trabajar con los sistemas de representación y en general con todos aquellos temas relacionados con la visión espacial?

Creo que la dificultad viene de la falta de práctica y de los hábitos de una persona en su infancia o adolescencia. Desde pequeño he sido muy aficionado al mundo de los videojuegos y el cine de efectos visuales. Sin duda, este interés es el que poco a poco me hizo descifrar como se lograba hacer o construir lo que mostraba la imagen, distinguiendo los polígonos que componían los volúmenes de objetos y escenarios en un videojuego o diferenciando las maquetas de los elementos reales en una película. Así mismo, los juegos de construcción como "Lego", "Tente", "Mecano", "K'nex", "Puzz3D", etc, etc... Me hacían darme cuenta inconscientemente de propiedades geométricas y principios mecánicos de mayor y menor complejidad, según si los componentes funcionaban correctamente.

2. ¿Crees que las maquetas o modelos tridimensionales son un buen recurso didáctico para el desarrollo de la capacidad de ver el espacio y los volúmenes tridimensionales? Si crees que sí ¿Por qué?

Si. Cuando explicaba sistema diédrico a mis compañeros de bachiller, a muchos "le saltaba la chispa" cuando doblaba el papel por la línea de tierra, colocaba en PV en vertical y ponía la goma o el sacapuntas donde sobre las proyecciones. Con cosas similares me di cuenta de que entendían mejor las representaciones de los volúmenes desde distintas vistas.

3. En relación a otras metodologías y herramientas de aplicación utilizadas en esta asignatura en comparación con las utilizadas por mí en este curso. ¿Piensas que esta metodología basada en la práctica y la acción es más ventajosa a la hora de visionar los objetos y volúmenes tridimensionales y saber proyectarlos en el plano bidimensional?

Si. He visto que los compañeros que no están acostumbrados al dibujo técnico comprenden los principios que se pretende enseñar en cada práctica después de hacerlos. Dedicar un tiempo al día o a la semana a darse cuenta o visualizar como se conforma nuestro entorno mediante formas geométricas sencillas es una práctica ventajosa, o trabajar con gráficos 3D. Las prácticas semanales evitan dejar a un lado la asignatura y mantener el desarrollo de la visión espacial.

4. ¿Qué crees que pueden aportar las maquetas físicas como ventaja respecto a otros métodos como puede ser el dibujo en perspectiva o las maquetas virtuales?

Una representación real, física, siempre será mejor que una bidimensional. Hablando por mí, una imagen de un objeto tridimensional en un monitor de ordenador o en papel me hace más difícil visualizar propiedades espaciales como la dirección normal a un polígono o las

proporciones en la dimensión perpendicular a la imagen. Lo que percibo son manchas que no me proporcionan una información volumétrica al instante. Con una maqueta física me resulta más fácil visualizar este tipo de aspectos. Supongo que la visión binocular, la percepción de la profundidad, la iluminación natural... hacen que lo físico sea más ventajoso que la imagen plana. Un objeto que se puede percibir desde cualquier punto y que se pueda manejar con la herramienta más básica que hay, la mano.

5. ¿Te parece un recurso apto para trabajar la diversidad?

6. ¿Opinas que las maquetas o modelos tridimensionales han contribuido a la comprensión de los sistemas de representación y las leyes por las que se rigen?

Si. La maqueta permite experimentar con distintas perspectivas del objeto prácticamente al instante mientras que una representación plana solo ofrece una y hay que elaborarlas una a una, con el tiempo que conlleva

7. ¿Crees que podrán aplicarse a otras materias o asignaturas del grado?, ¿En cuáles? , ¿Por qué?

Si. Hay otras asignaturas en las que se nos pide trabajar con formas geométricas y volúmenes sencillos, como anatomía, dibujo del cuerpo, diseño de personajes, escultura... En general las que tratan de personajes o modelos orgánicos. En mi opinión personal, me resulta difícil aplicar mis conocimientos de representación geométrica a estas asignaturas por no tratarse de elaborar estas formas con precisión, sino todo lo contrario para lograr dar vida al personaje.

Diseño de personajes