



Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Anatomy Drawing	Code	616G02012	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	First	Basic training	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría Civil			
Coordinador	Mihura López, M. Rocío	E-mail	rocio.mihura@udc.es	
Lecturers	Fariña Lamosa, Ángel José Franganillo Parrado, Guillermo Mihura López, M. Rocío	E-mail	angel.farina@udc.es guillermo.franganillo@udc.es rocio.mihura@udc.es	
Web				
General description	Representación gráfica corporal aplicada a proxectos 3D. Anatomía artística, concepto e deseño de persoaxes			
Contingency plan	<p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies</p> <p>*Teaching methodologies that are maintained</p> <p>*Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation</p> <p>*Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p>			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado



B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
Representación gráfica corporal aplicada a proxectos 3D (Model sheet)	A6	B1	C1
	A7	B2	C3
	A8	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	



Anatomía artística	A6	B1 B2 B3 B5 B6 B9 B10 B11 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9
--------------------	----	---	--

Contents	
Topic	Sub-topic
Introducción	Arte conceptual. Representación gráfica para proxectos 3D. As proporcións humanas.
Sistema articular óseo	Columna vertebral e cranio. Peito. Ombreiro. Pelve. Extremidades superior e inferior.
Sistema anatómico muscular	Costas. Abdomen. Peito. Ombreiro. Extremidades superior e inferior.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	B3 B4 B10 C1 C4 C6 C8	20	30	50
Student portfolio	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	0	29	29
Objective test	A6 B1	1	0	1
Workshop	A7 A8 B8 B9 B12 C3 C9	22	44	66
Personalized attention		4	0	4

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Se impartirán sesións maxistras mediante medios audiovisuais sobre a anatomía humana e nocións básicas sobre o deseño de persoaxes e props para 3D. Realizarase de forma telemática sincrónica e asíncrona.
Student portfolio	Os alumnos elaborarán traballos ao longo do curso que agruparán nun portafolio debidamente organizado.
Objective test	Realizarase unha proba online sobre o contido teórico da materia.
Workshop	O alumno realizará sesións de traballo presenciais en grupos medianos baixo a supervisión do docente.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Workshop Student portfolio	As titorías complementarán os talleres e as clases teóricas, para resolver de forma individual ou en pequenos grupos as dúbidas ou dificultades que xurdan durante o estudo e o traballo non presencial dos alumnos.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification



Workshop	A7 A8 B8 B9 B12 C3 C9	Exercicios prácticos realizados baixo a supervisión do docente.	25
Student portfolio	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	Traballos prácticos realizados ao longo do cuadrimestre.	50
Objective test	A6 B1	A proba obxectiva versará sobre o contido teórico da materia, en forma de exame de resposta múltiple.	25

Assessment comments

A avaliación da materia na primeira oportunidade consistirá nun exame teórico, un traballo final (portfolio, showreel?) e os exercicios prácticos realizados ao longo da materia, en forma de avaliación continua. Na segunda oportunidade mantense o exame teórico e se solicitará a millora do portfolio naqueles apartados onde sexa necesario para cada alumno.

As datas de entrega e a presentación dos traballos prácticos indicaranse previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre.

Sources of information

Basic	<ul style="list-style-type: none"> - Steven Pressfield (2013). La guerra del arte . - Andrei Tarskovski (2016). Esculpir en el tiempo. - Gari Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. - Frederic Delavier (2010). Strength Training Anatomy . - Arnould Moreaux (2005). Anatomia artistica: Del hombre. - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2014). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form. - Edwards, Betty. (2011). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona : Urano, [2011] - Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Abingdon, Oxon : Routledge - Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press - Zarins, Uldis (2017). Anatomy for Sculptors : understanding the Human Form. Boston : Exonixus LLC, 2017
Complementary	<p>CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre Signatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 EL-C-396 DVD</p>

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Environment Drawing and Concept Art/616G02013

Subjects that continue the syllabus

Other comments

(*The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.