



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Debuxo Anatómico	Código	616G02012	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José Franganillo Parrado, Guillermo Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	angel.farina@udc.es guillermo.franganillo@udc.es rocio.mihura@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Representación gráfica corporal aplicada a proxectos 3D. Anatomía artística, concepto e deseño de persoaxes			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>Os contidos relativos ao debuxo de modelo natural se impartirán empregando grabacións on line de posado de modelo.</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <p>Sesión maxistral, portafolios do alumno, proba obxectiva.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>Obradoiro: realizarase de maneira non presencial a través da plataforma M. Teams.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>M Teams: os alumnos terán unha sesión semanal en grupo grande e outra sesión semanal en grupo medio. Ademais realizarán as tutorías individualizadas a través de esta plataforma previo correo electrónico de solicitude.</p> <p>Moodle: atención diaria, a través de esta plataforma se enviarán traballos, materiais para os exercicios e traballos revisados.</p> <p>Correo electrónico: diario, resolveranse dudas sobre os traballos e se concretará cita para tutoría individual.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Non hai modificacións.</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>No caso de que a situación o requiera, se facilitará documentación alternativa á recomendada.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título
---------------------------	-------------------------------------



Representación gráfica corporal aplicada a proxectos 3D ( Model sheet)	A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Anatomía artística	A6	B1 B2 B3 B5 B6 B9 B10 B11 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	Arte conceptual. Representación gráfica para proxectos 3D. As proporcións humanas.
Sistema articular óseo	Columna vertebral e cráneo. Peito. Ombreiro. Pelve. Extremidades superior e inferior.
Sistema anatómico muscular	Costas. Abdome. Peito. Ombreiro. Extremidades superior e inferior.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B3 B4 B10 C1 C4 C6 C8	20	30	50
Portafolios do alumno	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	0	29	29
Proba obxectiva	A6 B1	1	0	1
Obradoiro	A7 A8 B8 B9 B12 C3 C9	22	44	66
Atención personalizada		4	0	4

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	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 síncrona e asíncrona.
Portafolios do alumno	Os alumnos elaborarán traballos ao longo do curso que agruparán nun portafolio debidamente organizado.



Proba obxectiva	Realizarase unha proba online sobre o contido teórico da materia.
Obradoiro	O alumno realizará sesións de traballo presenciais en grupos medianos baixo a supervisión do docente.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Portafolios do alumno	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.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A7 A8 B8 B9 B12 C3 C9	Exercicios prácticos realizados baixo a supervisión do docente.	25
Portafolios do alumno	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	Traballos prácticos realizados ao longo do cuadrimestre.	50
Proba obxectiva	A6 B1	A proba obxectiva versará sobre o contido teórico da materia, en forma de exame de resposta múltiple.	25

### Observacións avaliación

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.

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Steven Pressfield (2013). La guerra del arte .</li> <li>- Andrei Tarskovski (2016). Esculpir en el tiempo.</li> <li>- Gari Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression.</li> <li>- Frederic Delavier (2010). Strength Training Anatomy .</li> <li>- Arnould Moreaux (2005). Anatomia artística: Del hombre.</li> <li>- Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2014). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form.</li> <li>- Edwards, Betty. (2011). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona : Urano, [2011]</li> <li>- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Abingdon, Oxon : Routledge</li> <li>- Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press</li> <li>- Zarins, Uldis (2017). Anatomy for Sculptors : understanding the Human Form. Boston : Exonics LLC, 2017</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<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 ignatura: 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>

### Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente



Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013
Materias que continúan o temario
Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías