



## Teaching Guide

| Identifying Data    |   |        |   |         | 2021/22 |
|---------------------|---|--------|---|---------|---------|
| 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           | Franganillo Parrado, Guillermo<br>Mihura López, M. Rocío  | E-mail | guillermo.franganillo@udc.es<br>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<br>B2<br>B3<br>B5<br>B6<br>B9<br>B10<br>B11<br>B13 | C1<br>C3<br>C4<br>C6<br>C7<br>C8<br>C9 |
|--------------------|----|---|--|

| Contents                   |   |
|----------------------------|---|
| Topic                      | Sub-topic   |
| Deseño de personaxe        | Arte conceptual. As proporcións humanas.  |
| Sistema articular óseo     | Columna vertebral e cranio. Peito. Ombreiro. Pelve. Extremidades superior e inferior. |
| Sistema anatómico muscular | Costas. Abdome. 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<br>C8                     | 21                                   | 42                            | 63          |
| Student portfolio              | B2 B5 B6 B7 B8 B9<br>B11 B12 B13 C3 C7<br>C9 | 1                                    | 1                             | 2           |
| Objective test                 | A6 B1  | 3                                    | 0                             | 3           |
| Workshop                       | A7 A8 B8 B9 B12 C9<br>C3                     | 26                                   | 52                            | 78          |
| 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. |
| Student portfolio              | Os alumnos elaborarán traballos ao longo do curso que agruparán nun portafolio debidamente organizado.   |
| Objective test                 | Realizarase unha proba 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<br>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 C9<br>C3                     | Exercicios prácticos realizados baixo a supervisión do docente.                                       | 25 |
| Student portfolio | B2 B5 B6 B7 B8 B9<br>B11 B12 B13 C3 C7<br>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

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Basic</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 artistica: 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 : Exonixus LLC, 2017</li> </ul> |
| <b>Complementary</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 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.