



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
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	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría Civil			
Coordinador	Mihura López, M. Rocío	E-mail	rocio.mihura@udc.es	
Lecturers	Meira Rodríguez, Pedro Mihura López, M. Rocío	E-mail	pedro.meira.rodriguez@udc.es rocio.mihura@udc.es	
Web	https://comunicacion.udc.es/es			
General description	Representación gráfica corporal orientada a proxectos 3D. Anatomía artística, concepto e deseño de persoaxes			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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	
Representación gráfica corporal orientada a proxectos 3D	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	C1
		B2	C3
		B3	C4
		B5	C6
		B6	C7
		B9	C8
		B10	C9
		B11	
		B13	

Contents	
Topic	Sub-topic
Debuxo do corpo humano	- O corpo estático e a proporción. - O corpo en movemento e o ritmo.
Anatomía do corpo humano	- Sistema anatómico do corpo humano.
Deseño de personaxe	- As proporcións humanas: creación de arquetipos. - Arte conceptual sobre personaxe. Carta de posturas e expresións.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	B3 B4 B10 C1 C4 C6 C8	21	42	63



Student portfolio	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	3	3	6
Workbook	A6	0	2	2
Workshop	A6 A7 A8 B1 B8 B9 B12 C9 C3	25	50	75
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 maxistrais mediante medios audiovisuais sobre a anatomía humana e nocións básicas sobre o deseño de persoaxes para 3D.
Student portfolio	O alumnado elaborará traballos ao longo do curso que agruparán nun portafolio debidamente organizado.
Workbook	O alumnado leerá a bibliografía recomendada na materia.
Workshop	O alumnado realizará sesións de traballo presencial 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 do alumnado.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Workshop	A6 A7 A8 B1 B8 B9 B12 C9 C3	Exercicios prácticos realizados baixo a supervisión do docente.	60
Student portfolio	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	Traballos prácticos realizados ao longo do cuadrimestre que posteriormente se recopilarán nun documento debidamente elaborado.	40

Assessment comments
PRMEIRA OPORTUNIDADE A avaliación da materia na primeira oportunidade consistirá na suma dun traballo final (portfolio, showreel?) e os exercicios prácticos realizados ao longo do cuadrimestre, en forma de avaliación continúa. É necesaria a asistencia á clase para a avaliación de estas tarefas. Os alumnos con matrícula a tempo parcial poderán solicitar dispensa académica según as condicións descritas na Norma que Regula o Rexime de Dedicación ao Estudo e a Permanencia e a Progresión dos Estudantes de Grao e Máster Universitario na Universidade da Coruña aprobada polo Consello Social o 04/05/2017. SEGUNDA OPORTUNIDADE Na segunda oportunidade se solicitará a millora do portfolio naqueles apartados onde sexa necesario para cada estudante. Se o alumnado non asistiu a clase con regularidade e non ten as tarefas alí realizadas, efectuará unha proba práctica. Plaxio: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Sources of information



Basic	- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Abingdon, Oxon: Routledge - Edwards, Betty. (2011). Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona : Urano - Faigin, Gari. (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. Watson-Guipill - Moreaux, Arnould. (2005). Anatomia artística del hombre. Madrid: Norma - Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA: Design Studio Press - Zarins, U.; Kondrats, S. (2014). Anatomy for Sculptors: understanding the Human Form. Beacon: Anatomy Next
Complementary	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

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.