



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 |
| | 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 maxistras 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 |
|---|
| <p>PRIMEIRA OPORTUNIDADE</p> <p>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 continua.</p> <p>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.</p> <p>SEGUNDA OPORTUNIDADE</p> <p>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.</p> <p>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.</p> |

| Sources of information |
|------------------------|
| |



| | |
|----------------------|--|
| Basic | <ul style="list-style-type: none">- 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-Guption- Moreaux, Arnould. (2005). Anatomia artistica 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.