



Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
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	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría Civil				
Coordinación	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es		
Profesorado	Meira Rodríguez, Pedro Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	pedro.meira.rodriguez@udc.es rocio.mihura@udc.es		
Web	https://comunicacion.udc.es/es				
Descrición xeral	Representación gráfica corporal orientada a proxectos 3D. Anatomía artística, concepto e deseño de persoaxes				

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 orientada a proxectos 3D	A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 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

Contidos	
Temas	Subtemas
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.

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B3 B4 B10 C1 C4 C6 C8	21	42	63
Portafolios do alumno	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	3	3	6
Lecturas	A6	0	2	2
Obradoiro	A6 A7 A8 B1 B8 B9 B12 C3 C9	25	50	75
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 para 3D.
Portafolios do alumno	O alumnado elaborará traballos ao longo do curso que agruparán nun portafolio debidamente organizado.
Lecturas	O alumnado leerá a bibliografía recomendada na materia.
Obradoiro	O alumnado realizará sesións de traballo presencial 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 do alumnado.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A6 A7 A8 B1 B8 B9 B12 C3 C9	Exercicios prácticos realizados baixo a supervisión do docente.	60
Portafolios do alumno	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

Observacións avaliación



PRIMEIRA OPORTUNIDADE

A avaliación da materia na primeira oportunidade consistirá na suma dun traballo final (portfolio, showreel?) e os exercicios prácticos realizados ao longo do cuatrimestre, en forma de avaliación contínua.

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.

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Fontes de información

Bibliografía básica	<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-Guptill - Moreaux, Arnould. (2005). Anatomía 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
Bibliografía complementaria	<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>

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