



| Guía docente          |   |                    |  |          |
|-----------------------|---|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos |   |                    |  | 2019/20  |
| Asignatura (*)        | Dibujo Anatómico  | Código             | 616G02012                                  |          |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos  |                    |  |          |
| Descriptorios         |   |                    |  |          |
| Ciclo                 | Periodo   | Curso              | Tipo                                       | Créditos |
| Grado                 | 1º cuatrimestre   | Primero            | Formación básica                           | 6        |
| Idioma                | CastellanoGallego   |                    |  |          |
| Modalidad docente     | Presencial  |                    |  |          |
| Prerrequisitos        |   |                    |  |          |
| Departamento          | Enxeñaría Civil   |                    |  |          |
| Coordinador/a         | Fariña Lamosa, Ángel José   | Correo electrónico | angel.farina@udc.es                        |          |
| Profesorado           | Fariña Lamosa, Ángel José<br>Mihura López, M. Rocío   | Correo electrónico | angel.farina@udc.es<br>rocio.mihura@udc.es |          |
| Web                   |   |                    |  |          |
| Descripción general   | Representación gráfica corporal aplicada a proyectos 3D. Anatomía artística, arte conceptual y diseño de personajes 3D. |                    |  |          |

| Competencias del título |   |
|-------------------------|---|
| Código                  | Competencias del 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 los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio |
| 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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.   |
| C3 | CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.          |
| C4 | CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.  |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.   |
| C7 | CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social. |
| C8 | CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.  |
| C9 | CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.   |

| Resultados de aprendizaje   |                         |     |    |
|---|-------------------------|-----|----|
| Resultados de aprendizaje   | Competencias del título |     |    |
| Representación gráfica corporal aplicada a proyectos 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  | C1 |
|   |                         | B2  | C3 |
|   |                         | B3  | C4 |
|   |                         | B5  | C6 |
|   |                         | B6  | C7 |
|   |                         | B9  | C8 |
|   |                         | B10 | C9 |
|   |                         | B11 |    |
| B13   |                         |     |    |

| Contenidos                 |  |
|----------------------------|--|
| Tema                       | Subtema  |
| Introducción               | Arte conceptual. Representación gráfica para proyectos 3D. Las proporciones humanas. |
| Sistema articular óseo     | Columna vertebral y cráneo. Pecho. Hombro. Pelvis. Extremidades superior e inferior. |
| Sistema anatómico muscular | Espalda. Abdomen. Pecho. Hombro. Extremidades superior e inferior.                   |

| Planificación |
|---------------|
|---------------|



| Metodoloxías / probas  | Competencias                       | Horas presenciales | Horas no presenciales / traballo autónomo | Horas totales |
|------------------------|------------------------------------|--------------------|---|---------------|
| Sesión magistral       | B3 B4 B10 C1 C4 C6<br>C8           | 22                 | 33  | 55            |
| Prueba mixta           | A6 B1 B4                           | 1.5                | 0   | 1.5           |
| Prueba práctica        | A8 B1 B2 B7 B8 B9<br>B13 C3        | 1.5                | 0   | 1.5           |
| Portafolio del alumno  | B2 B5 B6 B8 B9 B11<br>B12 C3 C7 C9 | 0                  | 22  | 22            |
| Taller                 | A7 A8 B8 B9 B12 C3<br>C9           | 22                 | 44  | 66            |
| Atención personalizada |                                    | 4                  | 0   | 4             |

(\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos)

| Metodoloxías          |   |
|-----------------------|---|
| Metodoloxías          | Descrición  |
| Sesión magistral      | Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidade de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.<br>La clase magistral es también conocida como conferencia?, ?método expositivo? o ?lección magistral?. Esta última modalidade se suene reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales, con un contenido que supone una elaboración original y basada en el uso casi exclusivo de la palabra como vía de transmisión de la información a la audiencia. |
| Prueba mixta          | Examen teórico  |
| Prueba práctica       | Examen práctico   |
| Portafolio del alumno | Trabaja final   |
| Taller                | Modalidade formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodoloxías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la cual el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.  |

| Atención personalizada |  |
|------------------------|--|
| Metodoloxías           | Descrición   |
| Taller                 | Las tutorías complementarán los talleres y las clases teóricas, para resolver de forma individual o en pequeños grupos las dudas o dificultades que surjan durante el estudio y el trabajo no presencial de los alumnos. |
| Portafolio del alumno  |  |

| Evaluación            |                                    |                      |              |
|-----------------------|------------------------------------|----------------------|--------------|
| Metodoloxías          | Competencias                       | Descrición           | Calificación |
| Taller                | A7 A8 B8 B9 B12 C3<br>C9           | Ejercicios prácticos | 25           |
| Portafolio del alumno | B2 B5 B6 B8 B9 B11<br>B12 C3 C7 C9 | Trabaja final        | 25           |
| Prueba práctica       | A8 B1 B2 B7 B8 B9<br>B13 C3        | Examen práctico      | 25           |
| Prueba mixta          | A6 B1 B4                           | Examen teórico       | 25           |

| Observaciones evaluación |
|--------------------------|
|                          |



La evaluación de la asignatura consistirá en un examen práctico, un examen teórico, un trabajo final (portfolio, showreel?) y los ejercicios prácticos realizados a lo largo de la asignatura. Cada prueba supone un 25% de la nota total.

Las fechas de entrega y la presentación de los trabajos prácticos se indicarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre.

### Fuentes de información

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>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> </ul> |
| <b>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>  |

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013

#### Asignaturas que continúan el temario

#### Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías