



Guia docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Dibujo Anatómico		Código	616G02012
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Primero	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Mihura López, M. Rocío	Correo electrónico	rocio.mihura@udc.es	
Profesorado	Franganillo Parrado, Guillermo	Correo electrónico	guillermo.franganillo@udc.es	
	Mihura López, M. Rocío		rocio.mihura@udc.es	
Web				
Descripción general	Representación gráfica corporal aplicada a proyectos 3D. Anatomía artística, arte conceptual y diseño de personajes 3D.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos			
	Los contenidos relativos al dibujo de modelo natural se impartirán empleando grabaciones on line de posado de modelo.			
	2. Metodologías			
	*Metodologías docentes que se mantienen			
	Sesión magistral, portafolios del alumno, prueba objetiva.			
Plan de contingencia	*Metodologías docentes que se modifican			
	Taller: se realizará de forma no presencial a través de la plataforma M. Teams.			
	3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado			
	M Teams: los alumnos tendrán una sesión semanal en grupo grande y otra sesión semanal en grupo medio. Además realizarán las tutorías individualizadas a través de esta plataforma previo correo electrónico de solicitud.			
	Moodle: atención diaria, a través de esta plataforma se enviarán trabajos, materiales para los ejercicios y trabajos revisados.			
Plan de contingencia	Correo electrónico: diario, se resolverán dudas sobre los trabajos y se concertará cita para tutoría individual.			
	4. Modificaciones en la evaluación			
	No hay modificaciones.			
	*Observaciones de evaluación:			
	5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía			
Plan de contingencia	En el caso de que la situación lo requiera, se facilitará documentación alternativa a la recomendada.			

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
Diseño de personaje	Arte conceptual. 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				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	B3 B4 B10 C1 C4 C6 C8	21	42	63
Portafolio del alumno	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	1	1	2
Prueba objetiva	A6 B1	3	0	3
Taller	A7 A8 B8 B9 B12 C9 C3	26	52	78
Atención personalizada		4	0	4

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Se impartirán sesiones magistrales mediante medios audiovisuales sobre anatomía humana e nociones básicas sobre el diseño de personajes y props para 3D. Se realizará de forma telemática.
Portafolio del alumno	Los alumnos elaborarán trabajos a lo largo del curso que agruparán en un portafolio debidamente organizado.



Prueba objetiva	Se realizará una prueba sobre el contenido teórico de la materia.
Taller	El alumno realizará sesiones de trabajo presenciales en grupos medianos bajo la supervisión del docente.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Taller Portafolio del alumno	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.

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Taller	A7 A8 B8 B9 B12 C9 C3	Ejercicios prácticos realizados bajo la supervisión del docente.	25
Portafolio del alumno	B2 B5 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	Trabajos prácticos realizados a lo largo del cuatrimestre.	50
Prueba objetiva	A6 B1	La prueba objetiva versará sobre el contenido teórico de la materia, en forma de examen de respuesta múltiple.	25

Observaciones evaluación

La evaluación de la asignatura en la primera oportunidad consistirá en un examen teórico, un trabajo final (portfolio, showreel?) y los ejercicios prácticos realizados a lo largo de la asignatura, en forma de evaluación continua. En la segunda oportunidad se mantiene el examen teórico y se solicitará la mejora del portfolio en aquellos apartados donde sea necesario para cada alumno.

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

Básica	- Steven Pressfield (2013). La guerra del arte . - Andrei Tarskovski (2016). Esculpir en el tiempo. - Gari Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. - Frederic Delavier (2010). Strength Training Anatomy . - Arnould Moreaux (2005). Anatomia artistica: Del hombre. - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2014). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form. - Edwards, Betty. (2011). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona : Urano, [2011] - Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Abingdon, Oxon : Routledge - Robertson, Scott (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA : Design Studio Press - Zarins, Uldis (2017). Anatomy for Sculptors : understanding the Human Form. Boston : Exonixus LLC, 2017
Complementaria	CÓMIC: Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384 Blacksad : integral Signatura: L-C-390 Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393 El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388 Pyongyang Signatura: L-C-292 Guía del mal padre Signatura: L-C-394 Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385 Crónicas birmanas Signatura: L-C-386 Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387 Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389 Inspector Moroni Signatura: L-C-391 Shenzhen Signatura: L-C-397 Mauss Signatura: L-C-213 Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 EL-C-396 DVD

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