Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2051107 **Nombre:** Dibujo anatómico

Créditos: 6,00 **ECTS Curso:** 1 **Semestre:** 2

Módulo: EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia: EXPRESIÓN ARTÍSTICA **Carácter:** Formación Básica

Rama de conocimiento: Artes y Humanidades

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2051A	Ignacio Arroyo Núñez **(Profesor responsable)**	nacho.arroyo@ucv.es

Organización del módulo

EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	18,00	Concept artist	6,00	2/1
		Dibujo anatómico	6,00	1/2
		Fundamentos del dibujo y expresión gráfica	6,00	1/1
IMAGEN DIGITAL	18,00	Diseño de interfaz gráfica GFX	6,00	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6,00	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6,00	1/1

Conocimientos recomendados

Continuación de la asignatura Fundamentos del dibujo y expresión gráfica. Materiales y herramientas para el dibujo. Análisis de la forma, línea, volumen, grafismo, claroscuro, composición, expresión... Dibujo de la figura humana: canon, proporción, síntesis esquemática y geométrica, equilibrio y centro de gravedad. Anatomía del cuerpo humano masculino y femenino: osteología y miología. Dibujo en movimiento. Estudio de la obra de artistas e ilustradores a lo largo de la historia. Adaptación del dibujo a personajes de ficción. Representación escultórica del cuerpo humano (introducción).

Requisitos previos

Es necesario haber superado las asignaturas de Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica, así como Dibujo anatómico para cursar la asignatura de Concept Artist.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R1 Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la creación de dibujos y obras artísticas.

R2 Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la realización de dibujos anatómicos.

R3 Recopilar información de fuentes culturales que le permiten utilizarlas como inspiración para la creación de animaciones y videojuegos.

R4 Representar gráficamente por medio del dibujo la figura humana.

R5 Representar gráficamente por medio del dibujo la expresión humana.

R6 Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la figura humana.

R7 Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la expresión humana.

R8 Diseñar personajes por medio del dibujo anatómico.

R9 Planificar historias por medio del dibujo.

Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
B2	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.				x

GENERALES		Ponderación			
		1	2	3	4
G1	Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.			x	
G2	Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.	x			
G3	Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.	x			

ESPECÍFICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
E1	Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.			x	
E5	Utilizar los conceptos específicos del arte conceptual en los proyectos de animación o videojuegos.	x			
E9	Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.				x

E10	Representar gráficamente la figura humana y su expresión, de forma que pueda servir como material de referencia en diseño de personajes de videojuegos y animaciones.				x
E11	Bocetar personajes y las historias en las que están implicados.				x
E18	Crear o retocar imágenes digitales.	x			

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R3, R4, R5, R6, R7	60,00%	Pruebas prácticas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9	40,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

NORMATIVA DEL AULA (días de pose):
La metodología de formación de esta asignatura consiste mayormente en el dibujo del natural con modelo. Durante todo el curso, pero en especial para ese tipo de sesiones, el alumno se compromete por escrito a cumplir rigurosamente la normativa del aula, planteada por el profesor el primer día de clase. Se requiere por parte del alumno:
- Asistir a la sesión con rigurosa puntualidad: el aula se prepara con anterioridad al inicio de la clase y cada alumno recibe un encargo. El aula se cierra con llave una vez iniciada la pose. Si un alumno llega tarde espera fuera del aula hasta la siguiente pose. No se permite la entrada al resto de la sesión una vez iniciada la 2ª pose.
- Traer el material necesario.
- Mostrar una actitud de respeto.
- Mantener silencio.
- Abstenerse del uso de teléfono móvil o de cualquier otro dispositivo que pueda permitir la captación de imágenes: todos los móviles serán recogidos al principio de la sesión. El incumplimiento de esta normativa acarreará la expulsión inmediata del alumno para el resto de las sesiones de ese día.

Un comportamiento inapropiado y reiterado por parte del alumno conllevará la imposibilidad de poder asistir a las clases de este tipo. Esta misma normativa se aplicará también en los exámenes finales.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Pruebas prácticas (50% sobre la nota final):
Ejercicios realizados durante las sesiones presenciales. (50% sobre la nota final): Poses a partir del natural, desollados por partes del cuerpo humano, dibujos del natural a partir del esqueleto humano. Aplicación del dibujo anatómico a escultura (introducción al modelado del natural).

Examen teórico (10% sobre la nota final):
Será necesario superar con un 5 sobre 10 cada una de las partes del examen teórico (osteología y miología) para superar la asignatura. Las respuestas que contengan faltas de ortografía no serán calificadas. De no aprobarse el examen, quedará suspendida la convocatoria, apareciendo en el

acta reflejada la nota obtenida en el examen. Norma que se aplicará tanto en primera como en segunda convocatoria.
- Examen práctico final 1ª convocatoria (Obligatorio para todos los alumnos)
Opción A:
Aquellos alumnos que entreguen todos los desollados por partes del cuerpo humano realizarán un ejercicio de claroscuro y otro de personaje. El examen contará como un ejercicio más del curso y siempre sumará nota a la calificación final.
Opción B:
Aquellos alumnos que NO entreguen todos los desollados por partes del cuerpo humano, realizarán un ejercicio de desollado y otro de personaje. El examen contará como porcentaje (puede restar nota) en ese apartado.
- Examen práctico final 2ª convocatoria:
Todos los ejercicios del curso y condiciones del examen en 2ª convocatoria contarán de la misma forma que en 1ª convocatoria, excepto el examen teórico que tendrá que volverse a realizar.
Elaboración de proyectos (40% sobre la nota final):
Ejercicios realizados voluntariamente de forma autónoma:
·Desollados y personajes a partir de las poses del natural.
·Poses a partir de fotografía.
·Fichas de miología.
·Proporción humana.
·Esquemas.
·Osteología: cráneo, cuerpo humano, manos y pies.
·Cabeza: dibujo en miniatura-esquemas, a partir de fotografía y del natural.
·Copia de dibujos de artistas e ilustradores.
·Proyecto final: storyboard a partir de las poses.
PRESENTACIÓN PRESENCIAL DE LOS EJERCICIOS DEL CURSO:
Todos los trabajos se irán presentando a lo largo del curso, en las fechas estipuladas y con la normativa requerida.
Cada uno de los trabajos irá marcado con los siguientes datos y en las siguientes condiciones:
·Nombre y Apellido del autor.
·Fecha.
·Orden cronológico.
·Pulcritud.
·Carpeta estipulada.
En ningún caso se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha establecida.
MEMORIA FINAL (ON LINE):
Al finalizar el curso, los alumnos presentarán en la plataforma de la universidad una memoria final en formato PDF siguiendo la plantilla facilitada por el profesor. Dicho documento quedará como evidencia de que el alumno ha cursado la asignatura. Por tanto, la presentación de dicha memoria es condición indispensable para superar la asignatura. Todos los ejercicios del curso (antes de la entrega presencial) se irán escaneando para la realización de dicha memoria. La entrega deberá

realizarse por medio de la plataforma, en el formato requerido, en la hora y fecha tope acordada. La entrega en un formato diferente al especificado, o con hora y fecha posterior a la acordada, supondrá el suspenso de toda la asignatura.

Evaluación única: *Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del* ***primer mes*** *de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los* ***Vicedecanatos*** *o Direcciones de Máster, competiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.*
Para la asignatura de Dibujo Anatómico, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante se establecen son: Elaboración de proyectos 40%, examen teórico final10% y examen práctico final 50%.

ASISTENCIA A CLASE EN TITULACIONES PRESENCIALES

Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de “presencia” en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2 Clase magistral participativa

M3 Aprendizaje cooperativo

M4 Resolución de ejercicios y problemas

M6 Aprendizaje basado en proyectos

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	12,00	0,48
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3, M4, M6	R1, R2, R4, R5, R6	4,00	0,16
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9	44,00	1,76
TOTAL		**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	65,00	2,60
Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros. M3, M4	R1, R2, R3, R4, R6	5,00	0,20
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9	20,00	0,80
TOTAL		**90,00**	**3,60**

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Introducción al dibujo anatómico	Posición anatómica. Planos y ejes anatómicos. Términos de relación, comparación, lateralidad y movimiento. Tipos de huesos y articulaciones.
Anatomía del cuerpo humano. Osteología	Tronco (columna vertebral y pared torácica). Miembro superior (cintura escapular, brazo, antebrazo y mano). Miembro inferior (cintura pelviana, muslo, pierna y pie). Cabeza-cráneo.
Anatomía del cuerpo humano. Miología	Tronco. Miembro superior (cintura escapular, brazo, antebrazo y mano). Miembro inferior (cintura pelviana, muslo, pierna y pie). Cuello. Cabeza.
Iniciación al dibujo de la figura humana. Poses del natural	Canon, proporción, síntesis esquemática y geométrica, equilibrio y centro de gravedad.
Dibujo de la figura humana. Poses del natural	Análisis de la forma, línea, volumen, grafismo, claroscuro, composición y expresión.
Dibujo anatómico	Representación de la osteología y la miología del cuerpo humano a partir de poses del natural. Puntos subcutáneos. Desollados.
Dibujo en movimiento	Danza y poses acrobáticas.
El cuerpo humano: Arte e ilustración como inspiración. Trasfondo antropológico	Copia de los grandes maestros a lo largo de la historia del arte. Ilustradores. Visión personalista del cuerpo humano. El cine de ciencia ficción como trasfondo antropológico de la representación del cuerpo humano.
Personajes de ficción	Creación de personajes de ficción a partir de las poses del natural. Proyecto final: Storyboard.

Modelado del natural (Introducción)	Aplicación del dibujo anatómico a la escultura. Representación escultórica del cuerpo humano. (Iniciación)

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Introducción al dibujo anatómico	1,00	2,00
Anatomía del cuerpo humano. Osteología	3,00	6,00
Anatomía del cuerpo humano. Miología	3,00	6,00
Iniciación al dibujo de la figura humana. Poses del natural	3,00	6,00
Dibujo de la figura humana. Poses del natural	5,00	10,00
Dibujo anatómico	5,00	10,00
Dibujo en movimiento	3,00	6,00
El cuerpo humano: Arte e ilustración como inspiración. Trasfondo antropológico	1,00	2,00
Personajes de ficción	3,00	6,00
Modelado del natural (Introducción)	3,00	6,00

Referencias

Barcsay, J. (1994). *Anatomía artística del cuerpo humano*. Barcelona: Idea Books.
Bargue, C. (2019). *Cours de dessin*. Independently Published.
Bargue, C. (2019). Drawing Course. Woodbridge: Acc Art Book.
Bridgman, G. (1973). *Constructive anatomy.* New York: Dover Publications.
Gheno, D. (s. f.). *FigureDrawing master Class*. Ed. Dan Gheno.
Goldfinger, E. (1991). *Human anatomy for artists*. Oxford: OUP.
Gordon, L. (1998). *Dibujo anatómico de la figura humana*. Córdoba: Daimon.
Gordon, L. (2003). *The figure in action. Anatomy for artists*. Londres: Batsford.
Hampton, M. (2009). *Figure Drawing: Design and Invention*. Ed. M. Hampton.
Hogarth, B. (1996). *El dibujo anatómico a su alcance.* Londres: Taschen.
Huston, S. (s. f.). *Figure drawing for artist*. Beverly: Rockport Publishers.
Lolli, A.; Zocchetta, M.; Peretti, R. (2002) *Struttura uomo*. Vicenza: Neri Pozza.
Moreaux, A. (2005). *Anatomía artística del hombre*. Madrid: Norma.
Richer, P. (1986). *Artistic anatomy*. New York: Watson-Guptill.
Ryder, A. (1999). *The artist's complete guide to figure drawing*. New York: Watson-Guptill.
Szunyoghy, A. (2000). *Anatomía humana para artistas*. Colonia: Könemann.
Tarkovsky, A. (2023). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.
Vanderpoel, J. (1935). *The Human Figure*. New York: Dover Publications.
Winslow, V. (2015). *Classic Human Anatomy in Motion*. New York: Watson-Guptill.
Winslow, V. (2015). *Classic Human Anatomy.* New York: Watson-Guptill.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Anatomía. Colección Leonardo 4. (s. f.). Milán: Vinciana Editora.
Civardi, G. (2004). *De la observación al dibujo*. Madrid: El Drac.
Civardi, G. (2004). *Dibujo de la anatomía y estudio del movimiento*. Madrid: El Drac.
Civardi, G. (2004). *El desnudo femenino*. Madrid: El Drac.
Civardi, G. (2004). *El desnudo*. Madrid: El Drac.
Civardi, G. (2004). *Figuras en acción*. Madrid: El Drac.
Civardi, G. (2004). *Forma y figura*. Madrid: El Drac.
Desnudos. Colección Leonardo 10. (s. f.). Milán: Vinciana Editora.
El cuerpo humano. Láminas anatómicas para artistas. (s. f.). Milán: Vinciana Editora.
Grimme, K. (2006). *Jean-Auguste-Dominique Ingres 1780-1867*. Colonia: Taschen.
Las bases del dibujo. Colección Leonardo 2. (s. f.). Milán: Vinciana Editora.
Las bases del dibujo. Colección Leonardo 3. (s. f.). Milán: Vinciana Editora.
Lauricella, M. (2018). *Anatomía artística*. Barcelona: Gustavo Gili.
Lauricella, M. (2018). *Anatomía artística 2. Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática*. Barcelona: Gustavo Gili.
Lauricella, M. (2018). *Anatomía artística 3. El esqueleto.* Barcelona: Gustavo Gili.

Parramón, J. (1993). *Cómo dibujar la anatomía del cuerpo humano*. Barcelona: Parramón.
Parramón, J. (2002). *Todo sobre la anatomía artística*. Barcelona: Parramón.
Pöpper, T. (2016). *Miguel Ángel. Obra gráfica*. Colonia: Taschen.
Zarins, U. y Kondrats, S. (2014). Anatomía para escultores. Beacon: Anatomy Next.
Zöllner, F. y Thoenes, C. (2017). *Leonardo. Obra pictórica completa y obra gráfica.* Colonia: Taschen.
Zöllner, F. y Thoenes, C. (2017). *Miguel Ángel. La obra completa: pintura, escultura y arquitectura.* Colonia: Taschen.

WEBGRAFÍA:

3D Anatomy for the Artist (App)

FILMS:

Scott, R. (1982). *Blade Runner.* Ladd Company, Shaw Brothers y Blade Runner Partnership.
Tarkovsky, A. (1979). *Stalker*. Mosfilm.