



## 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](mailto: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.

### 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 Utilizar el dibujo para la creación y desarrollo de realidades existentes.
- R5 Representar gráficamente por medio del dibujo la figura humana.
- R6 Representar gráficamente por medio del dibujo la expresión humana.
- R7 Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la figura humana.
- R8 Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la expresión humana.
- R9 Bosquejar historias por medio del dibujo.
- R10 Diseñar personajes por medio del dibujo anatómico.
- R11 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 interdisciplinarios 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, R8                       | 60,00%              | Pruebas prácticas         |
| R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11 | 40,00%              | Elaboración de proyectos  |

### Observaciones

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

##### **NORMATIVA DEL AULA**

El alumno se compromete por escrito a cumplir rigurosamente la normativa planteada por el profesor el primer día de clase. En todas las sesiones, en especial los días de pose, se requiere por parte del alumno: puntualidad, traer el material necesario, respeto, silencio, prohibición del uso de móviles o cualquier otro dispositivo que permita la captación de imágenes (todos los móviles serán recogidos al principio de las sesiones de pose y se entregarán al finalizar la clase). El incumplimiento de esta normativa acarreará la expulsión inmediata del alumno para el resto de sesiones de ese día. Un comportamiento inapropiado y reiterativo por parte del alumno conllevará la imposibilidad de poder asistir a las clases de este tipo. Esta misma normativa se aplicará los exámenes finales.

##### **PRUEBAS PRÁCTICAS**

###### - Asistencia **(10% sobre la nota final)**

La falta de asistencia restará un 3% de la nota final, hasta un máximo del 10% en la asignatura (6 horas, 3 sesiones). Las faltas de asistencia justificadas por motivos laborales serán acordadas previamente, al inicio de la asignatura, con el profesor. El procedimiento para cursar la asignatura en esos casos será acordado con el alumno, el profesor y decanato. En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al 50% de las clases de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas. El profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado.

###### - Ejercicios realizados durante las sesiones presenciales. **(40% sobre la nota final)**.

Poses a partir del natural, desollados por partes del cuerpo humano, dibujos del natural a partir del esqueleto humano.

###### - 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 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 en las pruebas prácticas realizarán un ejercicio de clarooscuro 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 en las pruebas prácticas realizarán un ejercicio de desollado y otro de personaje. El examen contará como porcentaje (puede restar nota) en ese apartado (**40% nota final**).

- 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**

Ejercicios realizados de forma autónoma. Opcional. (**40% sobre la nota final**)

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, 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:

Nombre y Apellido del autor en cada uno de los trabajos, fecha, orden cronológico, pulcritud, carpeta estipulada. No 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 testigo feaciente del paso del alumno por 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.

### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR**

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del



cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

La falsificación de diseños, trabajos extraídos de internet, de otro medio o de un compañero, supondrá el suspenso inmediato de toda la asignatura.

### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste 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.<br>M2, M6 | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8               | 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.<br>M3, M4, M6   | R1, R2, R4, R5, R6, R7                       | 4,00         | 0,16        |
| Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.<br>M4, M6  | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11 | 44,00        | 1,76        |
| <b>TOTAL</b>   |  | <b>60,00</b> | <b>2,40</b> |



## 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...<br>M4, M6 | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9           | 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.<br>M3, M4   | R1, R2, R3, R4, R5, R7, R9                   | 5,00         | 0,20        |
| Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.<br>M4, M6  | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11 | 20,00        | 0,80        |
| <b>TOTAL</b>   |  | <b>90,00</b> | <b>3,60</b> |



## 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, clarooscuro, 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.   |



## 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                                     | 8,00        | 16,00 |
| Dibujo anatómico  | 5,00        | 10,00 |
| Dibujo en movimiento  | 3,00        | 6,00  |
| El cuerpo humano: Arte e ilustración como inspiración.<br>Trasfondo antropológico | 1,00        | 2,00  |
| Personajes de ficción   | 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.). *Figure Drawing 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.
- 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.



## Adenda a la Guía Docente de la asignatura

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura.

**Situación 1: Docencia sin limitación de aforo** (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

**Situación 2: Docencia con limitación de aforo** (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

### 1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

Microsoft Teams

Kaltura



## **Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.**

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

### **1. Actividades formativas de trabajo presencial:**

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

Microsoft Teams

Kaltura

Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:



## 2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

### MODALIDAD PRESENCIAL

#### En cuanto a los sistemas de evaluación:

- No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

| Según la guía docente     |            | Adaptación                        |                            |
|---------------------------|------------|-----------------------------------|----------------------------|
| Instrumento de evaluación | % otorgado | Descripción de cambios propuestos | Plataforma que se empleará |

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

#### Observaciones al sistema de evaluación: