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:

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	Concept artist	6	2/1
		Dibujo anatómico	6	1/2
		Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica	6	1/1
IMAGEN DIGITAL.	18	Diseño de interfaz gráfica GFX	6	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6	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).

Otros tipos de requisitos

Es recomendable 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 - Utilizar el dibujo para la creación y desarrollo de realidades existentes. [RA9.1 / RA12.6]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R10 - Elaborar trabajos en los que se muestre un desarrollo creativo en el contexto del arte conceptual. [RA9.3]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R13 - Bosquejar historias por medio del dibujo teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.5 / RA3.13 / RA6.7 / RA7.7 / RA8.9]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R14 - Utilizar el arte conceptual para la creación y desarrollo de realidades existentes o imaginarias. [RA1.1]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R15 - Ilustrar gráficamente por medio del arte conceptual la figura humana y su expresión. [RA12.13]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R16 - Diseñar personajes en las historias en las están implicados por medio del arte conceptual. [RA12.14 / RA2.3]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R2 - Representar gráficamente por medio del dibujo la figura humana. [RA12.7]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R3 - Representar gráficamente por medio del dibujo la expresión humana. [RA12.8]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

R4 - Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la creación de dibujos y obras artísticas. [RA2.1]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R5 - Planificar historias por medio del dibujo teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA12.9 / RA6.5 / RA7.5 / RA8.7]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R6 - Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la realización de dibujos anatómicos. [RA9.2]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R7 - Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la figura humana. [RA12.10]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

R8 - Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la expresión humana. [RA12.11]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

R9 - Diseñar personajes por medio del dibujo anatómico teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA12.12 / RA2.2 / RA 6.6. / RA8.8]

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

Tipo RA: Descripción

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en su campo de estudio con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

Tipo RA: Descripción

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

- 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.

- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.

- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.

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

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R6, R7, R8, R9	60,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
R6, R7, R8, R9	40,00%	SE8 - 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 (60 % SOBRE LA NOTA FINAL)

- Ejercicios de clase (35 % sobre la nota final):

Ejercicios realizados durante las sesiones presenciales: dibujos realizados en clase (distintas propuestas), dibujos y desollados por partes del cuerpo humano, a partir a partir de poses del natural con modelo como referente. Aplicación del dibujo anatómico a escultura (introducción al modelado del natural y representación escultórica del cuerpo 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 media en el caso de suspender las dos partes, o la nota de la parte suspendida. Norma que se aplicará tanto en primera como en segunda convocatoria.

- Examen práctico (15 % sobre la nota final):

1ª convocatoria (Obligatorio para todos los alumnos)

Opción A:

Aquellos alumnos que entreguen todos los desollados por partes del cuerpo humano, a partir a partir de poses del natural con modelo como referente, realizarán un ejercicio de claroscuro y otro de personaje.

Opción B:

Aquellos alumnos que NO entreguen todos los desollados por partes del cuerpo humano, a partir a partir de poses del natural con modelo como referente, realizarán un ejercicio de desollado y otro de personaje.

(NOTA: los alumnos que hayan realizado las fichas de miología podrán consultarlas durante el examen)

2ª convocatoria:

Todos los ejercicios del curso y condiciones del examen en 2ª convocatoria contarán de la misma forma que en 1ª convocatoria. El examen teórico 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 trabajos 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 (de no entregarse supondrá el suspenso de toda 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.

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.

Por lo que a la asignatura de Dibujo Anatómico se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80 %, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios en 1ª convocatoria y 2ª convocatoria: 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%.

Uso de la Inteligencia Artificial:

Los alumnos podrán usar la IA para:
- Consulta de dudas sobre actividades formativas
- Aprendizaje asistido (explicaciones alternativas o ejercicios de autoevaluación)
- Búsqueda de recursos y referencias alternativas para el estudio

Los alumnos no podrán usar la IA para:
- Grabar o transcribir, total o parcialmente, cualquier actividad realizada en el aula, con el fin de obtener resúmenes o apuntes hechos por IA
- Generación de texto en trabajos relacionados con la Actividad X
- Presentar como propio el trabajo generado por IA
- Proveer a la IA de enunciados, prácticas o pruebas de evaluación para obtener respuestas

automáticas
Criterios de cita y atribución
- En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (consulta de fuentes, análisis de estilo, ampliación de conocimientos, etc.)

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 MD2 - Clase magistral participativa.

M3 MD3 - Aprendizaje cooperativo

M4 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - 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.	R6, R7, R8, R9	MD2 - Clase magistral participativa. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	18,00	0,72

AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R6, R7, R8, R9	MD3 - Aprendizaje cooperativo MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	2,00	0,08
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R6, R7, R8, R9	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	40,00	1,60
TOTAL			**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R6, R7, R8, R9	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	10,00	0,40
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R6, R7, R8, R9	MD3 - Aprendizaje cooperativo MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	20,00	0,80
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R6, R7, R8, R9	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	60,00	2,40
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	2,00
Anatomía del cuerpo humano. Osteología	3	6,00
Anatomía del cuerpo humano. Miología	3	6,00
Iniciación al dibujo de la figura humana. Poses del natural	3	6,00
Dibujo de la figura humana. Poses del natural	5	10,00
Dibujo anatómico	5	10,00
Dibujo en movimiento	2	4,00
El cuerpo humano: Arte e ilustración como inspiración. Trasfondo antropológico	2	4,00
Personajes de ficción	2	4,00
Modelado del natural (Introducción)	4	8,00

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.