

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

**Anatomía Humana y Animal /
Human and Animal Anatomy**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Forma y Cuerpo
Denominación de la asignatura:	Anatomía Humana y Animal/Human and Animal Anatomy
Curso:	Primero
Semestre:	segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Juan José García Arnao; Justin Williams
E-mail:	juan.arnao@u-tad.com ; justin.williams@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

El dibujo, análisis y conocimiento de la anatomía y el gesto humano es la base para la concepción y desarrollo de los personajes de animación digital. Esta materia, como parte del conjunto de técnicas artísticas básicas del grado, tiene como objetivo lograr una comprensión del cuerpo para su interpretación artística mediante la escultura, la pintura y el dibujo.

Subject description:

The drawing, analysis and knowledge of anatomy and human gesture is the base for the conception and development of digital animated characters. This subject, as part of the overall group of artistic techniques of the degree, has as an objective to achieve comprehension of the human anatomy for its artistic interpretation through the sculpture, painting and drawing.

Descripción de la asignatura

La asignatura “Anatomía humana y animal” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la obtención de una adecuada representación de este tipo de figuras, mediante técnicas de dibujo analógico tradicional, como paso previo a su posterior representación e interpretación en otros medios.

La importancia de esta asignatura reside en su transversalidad y en la efectiva aplicación de los conocimientos adquiridos durante esta en otras asignaturas cursadas a lo largo del plan de estudios, pues el conocimiento de las características de la representación de la figura humana o animal, resulta un eje fundamental para la práctica artística en el campo de la animación.

Es de vital importancia para el profesional de la animación tener un conocimiento elemental de las estructuras que componen aquellas figuras con las que está trabajando. El dibujo, como instrumento de análisis de la realidad, se presenta aquí como una herramienta clave que permite conocer y asimilar estas estructuras morfológicas, que hacen posible la adecuada representación de un personaje humano o animal.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CE 1.- Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE 3.- Conocer y saber representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano

4. CONTENIDOS

- Fundamentos de anatomía
- Estudio del cuerpo, músculos y esqueleto
- Estudio del movimiento: cinemática
- Principales ejes del cuerpo
- Las proporciones masculinas y femeninas
- Giros y escorzos
- Bocetos y borradores

Contents

- *Anatomy foundations*
- *Study of the body, muscles and skeleton*
- *Study of movement: cinematics*
- *Main body axes*
- *Masculine and feminine proportions*
- *Turn Around*
- *Sketches and Roughs*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	24	100%
AF2 Clases Prácticas	30	100%
AF3 Tutorías	6	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	44	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	40	0%
AF6: Actividades de Evaluación	6	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	25%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	20%	60%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Loomis, Andrew. (2011). *Figure drawing for all it's worth*. Titan Books Ltd.

Mureaux, Arnold. (1998). *Anatomía Artística del hombre*. Norma.

Simblet, Sara. (2002). *Anatomía para el artista*. Blume.

Bibliografía recomendada

Hogarth, Burne. (1996). *El dibujo anatómico a su alcance*. Taschen.

Hogarth, Burne. (1996). *El dibujo de la cabeza humana a su alcance*. Taschen.

Loomis, Andrew. (2011). *Drawing the head and hands*. Titan Books Ltd.

Mayor Iborra, José & Sancho Perez, Francisca. (2000). *Representación de movimientos básicos de la figura humana. Cuadernos de anatomía artística nº1*. Universidad Politécnica de Valencia.

Szunyoghy, András & Fehérf, György. (2006). *Escuela de dibujo de anatomía: humana, animal, comparada*. Könemann.

VVAA. (1949). *An atlas of animal anatomy for artists*. Lewis S. Brown.

VVAA. (2007). *Bodies. The exhibition*. Premier Exhibitions.

VVAA. (2002). *Todo sobre la anatomía artística*. Parramón.