



GUÍA DOCENTE

Anatomía humana y animal

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Anatomía humana y animal
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos artísticos y audiovisuales
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Ana Viana Serván / ana.viana@ext.live.u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia combina los fundamentos artísticos propios de las Bellas Artes con aquellos propios de los medios audiovisuales con el fin de establecer una base sólida de dibujo aplicado a los medios digitales interactivos. En ella el alumno obtiene conocimientos diversos, tanto con herramientas tradicionales como digitales, que le permitirán adquirir las habilidades básicas de observación e interpretación del entorno físico y su representación, ya sea conocer la anatomía para la creación de personajes o emplear el dibujo, la luz, el color y la historia del cine y los medios audiovisuales.

Descripción de la asignatura

En la asignatura de Anatomía Humana y Animal, el alumno desarrollará la capacidad de comprender y replicar las formas del cuerpo, así como entender qué relación hay entre ellas. Esta comprensión se extenderá para abarcar la movilidad del cuerpo, cómo simplificarlo o exagerar las proporciones para aplicarlos a otros campos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico y artístico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.

K2Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

K3Comprender la narrativa visual utilizada en historias interactivas o videojuegos.

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K6Conocer los principios generales de creación y animación de imágenes 2D específicas de productos interactivos.

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

S1Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.

C4Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

C5Conceptualizar un proyecto de videojuegos y desarrollo visual desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.

C9Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

Fundamentos de anatomía.

Estudio del cuerpo, los músculos y el esqueleto.

Estudio del movimiento: cinemática.

Principales ejes del cuerpo.

Las proporciones masculinas y femeninas.

Turnaround.

Bocetado: sketches y roughs.

TEMARIO

Unidad 1: Proporciones, formas y landmarks

Unidad 2: Cabeza

Unidad 3: Tronco

Unidad 4: Extremidades

Unidad 5: Anatomía Animal

Unidad 6: Dibujo Gestual

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

DESARROLLO TEMPORAL

Unidad 1: 1 semanas

Unidad 2: 3 semanas

Unidad 3: 3 semanas

Unidad 4: 4 semanas

Unidad 5: 2 semanas

Unidad 6: 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba objetiva</i>	50	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

· La prueba objetiva será un dibujo de modelo. El alumno tendrá dos horas para representar el cuerpo y los músculos aplicando todo lo que ha aprendido durante el curso. El material será recogido por el profesor y conservado en U-Tad, pero debe documentarse fotográficamente y subirse a la plataforma, donde aparecerá su calificación. Para superar la asignatura es obligatorio obtener una calificación mínima de aprobado (5)

- Los trabajos entregados fuera de la fecha de entrega tendrán una penalización en la evaluación. El alumno debe entregarlos todos para poder aprobar la asignatura.
- La asistencia a clase es obligatoria. Si el alumno no ha podido asistir al menos al 80% de las clases, suspenderá la asignatura.
- La actitud en clase y la participación suponen un 10% de la evaluación final. Es necesario mantener silencio, o si es necesario, conversaciones con volumen moderado para no molestar a los compañeros. Es importante aprovechar las horas en el aula para dibujar los ejercicios correspondientes al temario. Habrá descansos de 5-10 minutos cada hora que se esté impartiendo la asignatura
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y a coordinación académica y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar severas penalizaciones para el alumno/a.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

- HAMPTON, Michael (2009), Figure Drawing Design and Invention, M. Hampton
- LOOMIS, Andrew (1956), Drawing the Head and Hands, New York, The Viking Press
- MATTES, Michael D.(2006), FORCE, Dynamic life drawing for animators, Boston, Focal Press

Bibliografía recomendada:

- BAMMES, Gottfried (2017), The Complete Guide to Anatomy for Artists & Illustrators, Germany: Search Press Ltd
- STANCHFIELD, Walt (1990), Gesture Drawing for Animation
- MATTES, Michael D.(2006), FORCE, Dynamic life drawing for animators, Boston, Focal Press

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

- Lápices de grafito o portaminas (2H, HB y 2B)
- Carboncillo
- Goma de borrar, sacapuntas
- Bloc para esbozo Canson Guarro DIN-A3 o similar
- Rotuladores y lápices de colores
- Acuarelas

Software