



GUÍA DOCENTE

ANATOMÍA HUMANA Y ANIMAL

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Anatomía Humana y Animal
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Forma y Cuerpo
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Juan José García Arnao/juan.arnao@u-tad.com Justin Williams / justin.williams@u-tad.com Javier Gamero Sanchez/javier.gamero@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - 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

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE3 - Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como digitales.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Representar la figura humana en diferentes estilos visuales mediante técnicas de dibujo analógicas y digitales.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Modelar objetos o figuras con técnicas digitales o tradicionales.
- Aplicar los conocimientos de anatomía humana y animal a la animación y rigging de figuras humanas y animales en 2D y 3D.
- Utilizar referencias digitales o físicas para dibujar la anatomía de la figura humana en proyectos de animación.

CONTENIDO

- Fundamentos de anatomía.
- Estudio del cuerpo, músculos y esqueleto.
- Estudio del movimiento: cinemática.
- Principales ejes del cuerpo.
- Las proporciones masculinas y femeninas.
- Turn Around.
- Bocetado: Sketches y Roughs.

TEMARIO

Tema 1. La representación artística del cuerpo.

Tema 2. Esquemas gráficos de acción y representación.

Tema 3. Osteología y miología básicas.

Tema 4. Articulaciones y movimientos.

Tema 5. Anatomía comparada.

Tema 6. Fundamentos de anatomía animal.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	17	17
<i>Clases Prácticas</i>	30	30
<i>Tutorías</i>	4	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	35	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	49	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	5	5
<i>Sesiones prácticas con modelo</i>	10	10

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Unit 1: 3 weeks

Unit 2: 3 weeks

Unit 3: 2 weeks

Unit 4: 2 weeks

Unit 5: 1 week

Unit 6: 3 weeks

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>	10	25
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	20	60

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>	30	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	20	20

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Actividades realizadas en clase:

Un bloque de actividades realizadas en clase. Se evaluarán de manera semanal por parte del profesor, una vez terminado el ejercicio. Los alumnos entregarán los dibujos al profesor. Los alumnos realizarán fotografías de los trabajos que deberán subir puntualmente a Blackboard para que consten en la plataforma oficial, sin esto no se podrá calificar.

Trabajos, proyectos, informes, memorias:

Un bloque de actividades de ampliación, investigación, etc., que el alumno realizará fuera de horas de clase como ampliación de los trabajos iniciados o desarrollados en el aula, a partir de las propuestas indicadas. Se entregarán para su corrección el día del examen y dejarán también constancia en Blackboard.

Prueba objetiva:

La prueba objetiva o examen final. Se realizará una prueba de dibujo de modelo humano en el aula, durante dos horas y en la fecha oportunamente designada en el periodo de exámenes que establezca la Utad. Se fotografiará y subirá a Blackboard. El original será conservado en la secretaría como prueba documental.

Para superar la asignatura se deberá obtener una calificación mínima de aprobado (5) en cada una de los bloques, de modo que se proceda a aplicar en ese caso los porcentajes indicados para obtener la nota final. En caso contrario, la asignatura resultará SUSPENSA y el alumno deberá presentar, en la convocatoria extraordinaria, aquellos trabajos del bloque que hubieran resultado suspensos, conservando las notas aprobadas para la obtención de la calificación final de dicha convocatoria.

Se deberá asistir al menos al 80 % de las clases y entregar y superar al menos el 80 % de los trabajos del curso.

Los estudiantes que no superen una determinada parte tendrán la oportunidad de repetirla en las siguientes convocatorias de evaluación.

Se deberá obtener una calificación de 5 o superior en cada una de las partes.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Moreaux, A. (1988). Anatomía Artística del hombre. Barcelona: Ediciones Norma.

Simblet, S. (2002). Anatomía para el artista. Barcelona: Blume.

H. Christpher. (2007). Dibujo de Animales a su alcance. Editorial Evergreen.

Bibliografía recomendada:

Lauricella, M (2016) 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

Lauricella, M (2019) Anatomía Artística 4: Grasas y pliegues de la piel. Barcelona: Gustavo Gili

Lauricella, M (2019) Anatomía Artística 5: Articulaciones y funciones musculares. Barcelona: Gustavo Gili

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de caballetes:

-Caballetes, soportes para modelos y materiales de apoyo para los mismos.

- Reproducción del esqueleto a escala.
- Pizarra y rotuladores.
- Ordenador de aula y proyector.

Materiales:

- Lápices de grafito (al menos 2H, HB y 2B)
- Goma de borrar, sacapuntas, etc.
- Block para esbozo Canson Guarro DIN-A3
- Papel vegetal
- Rotuladores
- Lápices de color (rojo, blanco, sepia...)
- Cartulinas A2
- Acuarelas
- Diverso material para técnicas mixtas
- Fotografías, material impreso, etc.
- Plastilina
- Pintura corporal

Software:

Power Point y software básico de Adobe.