

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **“ANATOMÍA HUMANA Y ANIMAL”**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Forma y Cuerpo		
Denominación de la asignatura:	Anatomía humana y animal		
Código:	50002		
Curso:	Primero		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Juan Pablo López, Fernando Alonso Muñoz		
Profesor/a:	Juan Pablo López, Fernando Alonso Muñoz		
Grupos:	1º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: <a href="mailto:fernando.alonso@live.u-tad.com">fernando.alonso@live.u-tad.com</a> juan.lopez@live.u-tad.com
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
No se requieren

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Módulo y materia al que pertenece la asignatura.</b>
Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Forma y Cuerpo  Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
La asignatura “Anatomía humana y animal” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la adecuada representación de este tipo de figuras mediante el 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 la representación de la figura humana o animal, es un eje fundamental para la práctica artística en el campo de la animación.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
Es fundamental 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 fundamental que permite conocer y asimilar estas estructuras morfológicas, que hacen posible la adecuada representación de un personaje humano o animal.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</p>	<p>Asimilar las proporciones del cuerpo humano y su anatomía para su manipulación artística mediante técnicas gráficas</p> <p>Disponer de conocimientos de anatomía humana y animal aplicables a la creación de personajes</p> <p>Dibujar y modelar con una adecuada proporción y composición el cuerpo humano y otras formas orgánicas y naturales</p> <p>Desarrollar la percepción y el análisis de la forma, la materia, la luz y el espacio</p> <p>Analizar las dinámicas del cuerpo para la creación de poses y su línea de acción, así como el peso y el equilibrio del personaje.</p>

# 5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 0. Presentación de la asignatura, materiales y criterios de evaluación. Calendario.

## **Tema 1. La representación artística del cuerpo.**

- Introducción a la Anatomía artística
- Breve reseña histórica del estudio anatómico.
- Representación anatómica aplicada a nuestro campo de estudio.

## **Tema 2. El proceso de representación.**

- Análisis y síntesis geométrica.
- Relación y proporciones masculina y femenina.
- La línea como elemento de representación.
- El volumen en la representación anatómica.
- La expresión facial.

## **Tema 3. Ejes y Osteología básica I.**

- El Esqueleto como estructura sustentante. Esqueleto axial y apendicular.
- La columna vertebral.
- El cráneo.

## **Tema 4. Ejes y Osteología básica II.**

- Miembro superior. Tórax. Hombro. Brazo, mano y dedos.
- Miembro inferior. Pelvis. Sacro. Cóccix. Hueso ilíaco.
- El muslo. La pierna. Pie y dedos.

## **Tema 5. Miología básica.**

- Músculos de los miembros superiores. El antebrazo y la mano.
- Músculos del tronco, abdomen y los hombros.

## **Tema 6. Miología básica II.**

- Músculos de los miembros inferiores. La pierna.
- Músculos de la cabeza y el cuello.

**Tema 7. Las articulaciones.**

- La columna vertebral.
- Articulaciones de la pelvis, sacro-ilíaca, pubis y torax
- Articulaciones del miembro superior.
- Articulaciones del miembro inferior.

**Tema 8. Representación de la forma humana y animal en movimiento.**

- Consideraciones preliminares.
- Tensiones, equilibrio y aplomo.
- Verosimilitud en lo representado.

**Tema 9. Fundamentos de Anatomía animal y Homología**

- Consideraciones sobre Anatomía comparada.
- La Anatomía de los mamíferos.
- El cánido.

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 0	Septiembre
Tema 1	Septiembre
Tema 2	Octubre
Tema 3	Octubre
Tema 4	Octubre
Tema 5	Noviembre
Tema 6	Noviembre
Tema 7	Noviembre
Tema 8	Noviembre- Diciembre
Tema 9	Enero- Enero
Repaso / Dudas/ Examen	Enero - Febrero

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	67	67
		60	90	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
-Ejercicios de dibujo y análisis en el aula (con/sin modelo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Coherencia en la representación</li> <li>- Proporciones</li> <li>- Capacidad de análisis</li> <li>- Empleo de la línea</li> <li>- Atención a las estructuras destacadas en el tema</li> <li>-Claridad, limpieza y presentación</li> <li>-Nomenclatura solicitada.</li> </ul>	40%
-Ejercicios de dibujo para realizar fuera del aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrega en plazo a través del medio requerido.</li> <li>-Coherencia en la representación</li> <li>- Proporciones</li> <li>- Capacidad de análisis</li> <li>- Empleo de la línea</li> <li>- Atención a las estructuras destacadas en el tema</li> <li>- Claridad, limpieza y Presentación.</li> <li>-Nomenclatura solicitada.</li> </ul>	30%
-Examen final	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Coherencia en la representación</li> <li>- Proporciones</li> <li>- Capacidad de análisis</li> <li>- Empleo de la línea</li> <li>- Atención a las estructuras destacadas en el tema</li> <li>-Claridad, limpieza y presentación</li> <li>- Nomenclatura de los elementos solicitados</li> </ul>	20%



-Asistencia, entregas y actitud.	-Asistencia a clase -Entregas en forma y fecha -Actitud y participación en actividades en el aula y a través de Blackboard.	10%
----------------------------------	---	-----

### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

Aquellos alumnos que no alcancen el 80% de los objetivos de aprendizaje deberán:

-Entregar un dossier con 15 dibujos de las actividades que se solicitan a través del campus virtual de la asignatura. Este dossier aportará el 40% de la nota final.

-Presentarse al examen final. La nota obtenida representará el 60% de la nota final.

Para superar la asignatura ambas partes han de tener una calificación superior a 5.

**La convocatoria extraordinaria** se regirá por las mismas consideraciones que la evaluación general.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica (1-3 libros)

Mureaux, Arnold. "Anatomía Artística del hombre". Ediciones Norma. 1988

Simblet, Sara. "Anatomía para el artista". Blume. 2002.

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

### Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

Hogarth, Burne. "El dibujo anatómico a su alcance". Taschen. 1996

Hogarth, Burne. "El dibujo de la cabeza humana a su alcance". Taschen. 1996

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

Smith, Stan. "Anatomía, perspectiva y composición para el artista".

VVAA. "An atlas of animal anatomy for artists". Lewis S. Brown. 1949.

Publicación New York : Dover Publications, 1956

VVAA. "Bodies. The exhibition" Premier Exhibitions. 2007.

VVAA. "Todo sobre la anatomía artística". Parramón. 2002.

## 10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula adaptada para dibujo.

### MATERIALES:

Caballetes, soporte para el modelo y materiales de apoyo para el mismo, focos móviles. Reproducción de esqueleto humano a escala. Equipo de proyección. Pizarra y rotuladores de diversos colores.

Materiales que debe aportar el alumno:

- Al menos 3 lápices de grafito (2H, HB, 2B). Recomendable 5 (4H,2H,HB,2B,4B)
- Goma de borrar (Milán 430) y Lápiz goma.
- Sacapuntas
- Bloc para Esbozo Canson Guarro Din A3.
- Cinta de carrocerero

**SOFTWARE:**

Microsoft Windows. Ms Office (Word, Powerpoint), Adobe Acrobat, Adobe Photoshop.