

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**NOMBRE ASIGNATURA**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado de animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Forma y Cuerpo		
Denominación de la asignatura:	Dibujo del cuerpo		
Código:	50008		
Curso:	Primero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Juan Pablo López, José Mansuy		
Profesor/a:	Juan Pablo López, José Mansuy		
Grupos:	1ºANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: <a href="mailto:juan.lopez@live.u-tad.com">juan.lopez@live.u-tad.com</a> <a href="mailto:pepe.mansuy@live.u-tad.com">pepe.mansuy@live.u-tad.com</a>
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado Introducción al dibujo y la pintura
Aconsejables:
Haber cursado Anatomía Humana y Animal

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

<b>Módulo y materia al que pertenece la asignatura.</b>
<p>Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Forma y Cuerpo</p> <p>Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas básicas que favorecen una comprensión global de los procesos implicados en el desarrollo de animación, al cimentar mediante el conocimiento del dibujo del cuerpo las proporciones, los ritmos ejes y cadencias del cuerpo humano y su movimiento.</p>
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
<p>Directamente relacionada con la asignatura de “Anatomía humana y animal” ambas buscan la adecuada representación de la figura humana mediante el dibujo analógico tradicional, como paso previo a su posterior representación e interpretación en otros medios.</p> <p>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, es un eje fundamental para la práctica artística en el campo de la animación.</p>
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
<p>Es fundamental para el profesional de la animación tener un conocimiento amplio de las estructuras y procesos de construcción, movimiento y animación del cuerpo. El dibujo como instrumento de análisis de la realidad, se presenta aquí como una herramienta fundamental que permite conocer y asimilar estas estructuras</p>

morfológicas, que hacen posible la adecuada representación de un personaje humano.

## 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>CE7 - Conocer el Proceso de Creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales</p> <p>CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la transmisión de sentimientos y emociones</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 aplicables a la creación de personajes</p> <p>Dibujar y representar con una adecuada proporción así como composición equilibrada del cuerpo humano</p> <p>Entender y conocer las técnicas de dibujo del gesto y las emociones</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> <p>Comprender los procesos y requisitos necesarios para la producción artística en animación</p>

# 5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

La asignatura se dividirá en varios bloques que se irán trabajando de forma simultánea a lo largo del cuatrimestre.

## **Tema I: Materiales, técnicas y primeras aproximaciones**

### **1.1 Técnicas de dibujo tradicional.**

- 1.1.1.1. Grafito.
- 1.1.1.2. Lápices de colores.
- 1.1.1.3. Acuarelas
- 1.1.1.4. Guache.

### **1.1 Técnicas de dibujo digital.**

- 1.1.1.1. Introducción a la presentación de proyectos de dibujo.

## **Tema II: Síntesis de la estructura del cuerpo**

2.1 Diferentes formas del dibujo del cuerpo humano: técnicas de esbozo rápido, representación correcta de proporciones, composición, proceso de encaje, claroscuro, actitud de la figura.

- 2.1.1 Aprendizaje de las características principales de este estilo de dibujo del cuerpo.
- 2.1.2 Apuntes rápidos: esquemas, grafismos.
- 2.1.3 Dibujo por resumen del esqueleto. Perspectiva en la figura.
- 2.1.4 Las edades del cuerpo, expresiones corporales de los personajes.
- 2.1.5 La cabeza: el estudio de cabezas masculinas y femeninas.

### **2.2 Dibujo Disney.**

- 2.2.1 Aprendizaje de las características principales de este estilo de dibujo del cuerpo.

### **2.3 Dibujo Americano-Europeos.**

- 2.3.1 Aprendizaje de las características principales de este estilo de dibujo del cuerpo.

### **2.4 Dibujo Japonés.**

- 2.3.1 Aprendizaje de las características principales de este estilo de dibujo del cuerpo.

## **2.5 Dibujo y videojuego.**

2.3.1 Aprendizaje de las características principales de este estilo de dibujo del cuerpo empleadas en los videojuegos.

### **Tema III: Dibujo del cuerpo y narrativa**

#### **3.1 Caracterización del cuerpo de un personaje:**

3.1.1 Adaptación de los trazos a la psicología del personaje según diferentes estilos literarios.

3.1.2 Reinterpretación del dibujo del cuerpo personajes literarios conocidos.

#### **3.2 Conocimiento de los dibujantes más influyentes en el campo de la animación, los comics y lo videojuegos.**

#### **3.3 Comunicación no verbal.**

3.3.1 Comunicación gestual.

3.3.2 Comunicación corporal.

3.3.3 Diferencias corporales según el sexo.

### **Tema IV: Búsqueda de estilo: común y propio**

#### **4.1 Asimilación de distintos estilos gráficos actuales:**

4.1.1 Figura humana artística: reinterpretación y el gesto gráfico.

4.1.2 Figura imaginaria

4.1.3 Híbridos

#### **4.2 Búsqueda de un estilo personal: temática real y fantástica**

### **Tema V: trabajo de investigación: dossier personal**

#### **5.1 Análisis de concept art finales y libros de estilo.**

5.1.1 videojuegos.

5.1.2 películas.

5.1.3 cómics.

#### **5.2 Creación de un dossier personal.**

5.1.1 Propuesta de trabajo de investigación.

### **Proyectos a realizar en clase:**

Los proyectos se realizarán de forma individual y tendrán una duración aproximada de 3 semanas. Los proyectos a realizar en clase se realizarán de forma manual, pero la presentación final deberá ser en digital, al tenerse que escanear todos los dibujos del curso y presentarse en soporte pdf.

- **Proyecto Disney:** el alumno deberá ser capaz de dibujar cuerpos basados en la estética Disney. Para ello el alumno se ayudará de modelo al

natural para captar poses específicas y globales. Para esta sesión, el alumno recibirá una clase teórica específica de estética Disney y contaremos con la ayuda de modelos.

- **Proyecto dibujo americano y europeo:** el alumno deberá ser capaz de dibujar cuerpos basados en la estética de los personajes del cómic y las novelas gráficas europeas . El alumno contará con la ayuda de modelos. El proyecto buscará trabajar el escorzo y las poses forzadas. Para esta sesión, se realizarán en clase ejercicios de expresión corporal que ayuden al alumno a entender y comprender las poses que quiera dibujar.
- **Proyecto manga:** Debido a la importancia que la estética que el manga tiene en la actualidad, el alumno realizará trabajos basándose en las distintas estéticas del comic japonés. El proyecto buscará trabajar el escorzo y las poses forzadas.
- **Proyecto de adaptación literaria:** el alumno deberá ser capaz de dibujar figuras y partes del cuerpo específicas de grandes obras de la literatura.
- **Proyecto animación en 3D:** El alumno realizará diversos dibujos del cuerpo usando para ello la estética de distintas películas de animación en 3D de los últimos 15 años. El alumno contará con la ayuda de modelos. El proyecto buscará trabajar las deformaciones y la estética conjunta del dibujo (dibujo y adaptación) de una película de animación, prestando especial atención a la creación del cuerpo como elemento narrativo.

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Febrero- Marzo
Tema 2	Febrero- Mayo
Tema 3	Febrero- Mayo
Tema 4	Abril-Mayo
Tema 5	Mayo

## 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 (FDO)

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:

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

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

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica (1-3 libros)

A. Lolli, M. Zocchetta, R. Peretti (2001) Strcuttura Uomo: manuale di anatomia artística (Vol.1) y (Vol. 2). Neri Pozza.

P. Wells, J. Quinn, L. Mills (2010) El dibujo para animación. Blume Animación.

F. Davis (2009) La comunicación no verbal. Alianza Editorial.

### Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

Finch C. (1988) The art of Walt Disney: From Mickey Mouse to Magic Kingdoms. Nueva Yorrk: Portland House.

G. Fabry (2011) Anatomía para dibujantes de fantasía. Editorial Norma.

J. Lardner y P. Roberts (2012) Técnicas de arte digital par ilustradores y artistas. Acanto.

K. Hedgeth, S. Missal (2004) Exploing Drawing for animation. Thomson Delmar Learning

Larder, J y Roberts, P. (2012) Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas. Barcelona. Editorial Acanto S.L.

S. McCloud (2011) La revolución de los comisc. Norma Editorial.

S. Withrow y A. Danner (2007) Diseño de personajes para novela gráfica. GG.

S. Simblet. (2002): Anatomy for the artist. Blume.

## **10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Para la correcta impartición de la asignatura se recomienda que la materia se pueda dividir en dos aulas una digital y otra analógica, frente a la imposibilidad del centro de asumir el aula digital, procederé a describir el aula analógica.

Aula espaciosa, con posibilidad de dejar a oscuras para poder proyectar.

Aula con soporte fijo al techo de cuerda para el modelo.

### **MATERIALES:**

**Necesidades para el modelo: un biombo en la entrada, palos, cuerdas, aros, atrezzo.**

### **SOFTWARE:**

**Ordenador, cañón proyector.**