

Academic Year: 2025/26

200294 - Anatomy Drawing

The English version of the teaching guide may be incomplete and/or partially translated. The teaching guide is the document that presents the academic proposal for this UDC subject. This document is public and cannot be modified, except in exceptional cases under the review of the competent authority in accordance with the current regulations that establish the process for developing guides.

Teaching Guide Information

Subject code: 200294

Degree program: 10014 - Degree in Digital Creation, Animation and Video Games

Type: Basic Training

Year: 1

Number of ECTS: 6.0

Period: First term

Languages:

Interactive teaching: Group 101: Spanish

Group 102: Spanish

Group 103: Spanish

Degree coordination: Patricia Comesaña Comesaña

Subject coordination: María del Rocío Mihura López

Faculty: Pedro Meira Rodríguez, Ángel José Fariña Lamosa, María del Rocío Mihura López

1. Overview

A materia Debuxo anatómico introduce ao alumnado na representación do corpo humano desde unha perspectiva aplicada á animación e o deseño de personaxes. Ao longo do curso desenvólvense competencias técnicas e expresivas mediante un enfoque progresivo que combina observación, síntese e creatividade.

O primeiro módulo, de carácter introdutorio, céntrase no adestramento do trazo, o encaixe e a proporción, establecendo unha base sólida para o desenvolvemento posterior. O segundo módulo profunda na construción de personaxes, abordando temas como a psicoloxía da cor, o *concept art* e o *model sheet*. O curso culmina coa entrega dun *portfolio* que recolle o proceso e os resultados da aprendizaxe.

2. Educational and learning outcomes (RD 822/2021 degree programs) or competences (RD 1393/2007 degree programs)

Competences (RD 1393/2007 degree programs)

- **[A06]** CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
- **[A07]** CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.

- **[A08]** CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
- **[B01]** CB1 - Que os estudantes demostrasen posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[C01]** CT1 - Adequate oral and written expression in the official languages.
- **[C03]** CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
- **[C04]** CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
- **[C06]** CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
- **[C07]** CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
- **[C08]** CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Learning outcomes (RD 1393/2007 degree programs)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Representación gráfica corporal orientada a proxectos 3D	A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Debuxo e anatomía	A6	B1 B2 B3 B5 B6 B9 B10 B11	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

		B13	
--	--	-----	--

3. Contents

Content unit	Description	Education and learning outcomes / competences	Teaching methodologies and training activities	Assessment systems
Topic	Anatomía do corpo humano: - Sistema anatómico do corpo humano.	A06, A07, C03.	MAG00, MAG16, MAG39.	SEG16.
Topic	Deseño de personaxe: - As proporcións humanas: creación de arquetipos. - Arte conceptual sobre personaxe. Carta de posturas e expresións.		MAG00, MAG13, MAG16, MAG17, MAG39.	SEG16, SEG17.

4. Teaching methodologies and training activities

Modality In-person					
Methodology	Description	In-person teaching hours	Virtual teaching hours	Independent study hours	Education and learning outcomes / competences
Personalized attention [MAG00]	Seguimiento individual para orientar el proceso y resolver dudas específicas.	1,00	0,00	0,00	C08.
Workbook [MAG13]	Se proponen textos y materiales audiovisuales que complementan la práctica con fundamentos teóricos y referencias artísticas.	0,00	0,00	2,00	A06.
Workshop [MAG16]	El profesorado propone sesiones prácticas en las que el estudiantado experimenta, dibuja y resuelve ejercicios en el aula, fomentando el aprendizaje activo, el trabajo autónomo y la retroalimentación directa.	25,00	0,00	50,00	A06, A07, A08, B01, B08, B09, B12, C03, C09.
Student portfolio [MAG17]	El estudiantado recopila y organiza sus trabajos y prácticas a lo largo del curso en un portfolio, permitiendo reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y evidenciar su evolución en el desarrollo de las competencias.	2,00	0,00	9,00	B02, B05, B06, B07, B08, B09, B11, B12, B13, C03, C07, C09.
Guest lecture / keynote speech [MAG39]	El profesorado introduce los contenidos conceptuales y técnicos mediante explicaciones apoyadas en recursos visuales, preparando al estudiantado para su aplicación práctica en el aula.	26,00	0,00	35,00	B03, B04, B10, C01, C04, C06, C08.
Sum of hours by type		54,00	0,00	96,00	
Total hours				150,00	

5. Assessment

Modality In-person

Assessment system	Description	Weighting (%)	Education and learning outcomes / competences
Workshop [SEG16]	Exercicios prácticos realizados baixo a supervisión do profesorado.	60,00	A06, A07, A08, B01, B08, B09, B12, C03, C09.
Student portfolio [SEG17]	Traballos prácticos realizados ao longo do cuadrimestre que posteriormente se recompilarán nun documento debidamente elaborado.	40,00	B02, B05, B06, B07, B08, B09, B11, B12, B13, C03, C07, C09.
Total (%)		100,00	

All aspects related to academic exemption, study dedication, retention, and academic fraud will be governed in accordance with the current [academic regulations](#) of the UDC.

5.1. First opportunity

A avaliación da materia baséase na realización de traballos prácticos na aula e tarefas entregadas ao longo do curso. Algúns destes traballos deberán organizarse nun *portfolio* individual, mentres que outros se avaliarán de forma independente.

A asistencia é obrigatoria para a avaliación das actividades. Os traballos deben entregarse nas datas indicadas, non se avaliarán entregas fóra de prazo.

Todos os aspectos relacionados con “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

5.2. Second opportunity

Na segunda oportunidade se solicitará a millora do portfolio naqueles apartados onde sexa necesario para cada estudante. Se o alumnado non asistiu a clase con regularidade e non ten as tarefas alí realizadas, efectuará unha proba práctica.

5.3. Early opportunity

As condicións de avaliación da oportunidade adiantada serán as establecidas para a segunda oportunidade.

5.4. Academic exemption

O estudantado que conte cunha dispensa académica poderá optar a un exame específico na convocatoria correspondente, deseñado para valorar o grao de adquisición das competencias da materia.

6. Recommended bibliography

Basic bibliography

- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Routledge. Book. [\[URL\]](#)
- Edwards, Betty. (2021). Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro : un curso para aumentar la creatividad y la confianza artística. Urano, Ed. actualizada y ampliada. Book. [\[URL\]](#)
- Faigin, Gary Author (2008). The Artist's Complete Guide to Facial Expression. Watson Guptill Publications Incorporated, 2nd ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Moreaux, Arnould., Sobrado Pérez, Juan, trad. (1988). Anatomía artística del hombre : compendio de anatomía ósea y muscular. Norma, 1ª ed. española de la 2ª ed. francesa completamente rev. y aum.. Book. [\[URL\]](#)
- Robertson, Scott, 1966- autor., Bertling, Thomas, autor. (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Design Studio Press. Book. [\[URL\]](#)
- Zarins, Uldis, Kondrats, Sandis (2017). Anatomy for sculptors : understanding the human figure. Anatomy Next. Book. [\[URL\]](#)

Supplementary bibliography

- Delisle, Guy (2012). Cómo no hacer nada. Astiberri, 2ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy (2014). Inspector Moroni. Astiberri. Book. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, autor, Domínguez, Laureano, traductor (2016). Crónicas birmanas. Astiberri, 6ª edición : octubre 2016. Book. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Domínguez, Laureano, trad. (2019). Pyongyang. Astiberri, 13ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Serna Aguirre, María, trad. (2016). Guía del mal padre. Astiberri, 4ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Serna Aguirre, María, traductor., Firoud, Lucie, colorista. (2017). Crónicas de Jerusalén. Astiberri, 6ª edición: junio 2017.. Book. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Serna Aguirre, María, trad. (2017). Escapar : historia de un rehén. Astiberri, 2ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Zalbidegoitia, Gaizka, trad. (2016). Shenzhen. Astiberri, 5ª ed.. Book. [\[URL\]](#)

- Díaz Canales, Juan, 1972-, Abulí, E. S., trad.; Guarnido, Juanjo, 1967- il. (2005). Blacksad : cómo se hizo-- . Norma Editorial, 2ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Díaz Canales, Juan, 1972-, Guarnido, Juanjo, 1967- il. (2018). Blacksad : integral. Norma, 4ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Guarnido, Juanjo, 1967-, Díaz Canales, Juan, 1972- (2008). Blacksad : la historia de las acuarelas. Norma Editorial. Book. [\[URL\]](#)
- Liew, Sonny, 1974- (2018). El arte de Charlie Chan Hock Chye : una historia de Singapur. Amok; Dibbeks, 2ª ed.. Book. [\[URL\]](#)
- Spiegelman, Art, Rodríguez Juiz, Cruz, trad. (2012). Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus]. Peguin Random House. Book. [\[URL\]](#)
- Spiegelman, Art. (2017). Maus : relato dun supervivente. Rinoceronte. Book. [\[URL\]](#)