

Curso Académico: 2025/26

200294 - Dibujo Anatómico

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200294

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Formación Básica

Curso: 1

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Grupo 102: Castellano

Grupo 103: Castellano

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: María del Rocío Mihura López

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

1. Descripción general

La asignatura Dibujo anatómico introduce al alumnado en la representación del cuerpo humano desde una perspectiva aplicada a la animación y el diseño de personajes. A lo largo del curso se desarrollan competencias técnicas y expresivas mediante un enfoque progresivo que combina observación, síntesis y creatividad.

El primer módulo, de carácter introductorio, se centra en el entrenamiento del trazo, el encaje y la proporción, estableciendo una base sólida para el desarrollo posterior. El segundo módulo profundiza en la construcción de personajes, abordando temas como la psicología del color, el *concept art* y el *model sheet*. El curso culmina con la entrega de un *portfolio* que recoge el proceso y los resultados del aprendizaje.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[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 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
- **[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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Representación gráfica corporal orientada a proyectos 3D	A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Dibujo y anatomía.	A6	B1 B2 B3 B5 B6 B9	C1 C3 C4 C6 C7 C8

		B10 B11 B13	C9
--	--	-------------------	----

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Fundamentos de dibujo y anatomía: - Introducción a aprender a mirar y representar. - Sistema anatómico del cuerpo humano - Proporción humana: cánones históricos y referencias estructurales	A06, A07, C03.	MAG00, MAG16, MAG39.	SEG16.
Tema	Diseño de personaje: - Arte conceptual sobre personaje. - Carta de posturas y expresiones.		MAG00, MAG13, MAG16, MAG17, MAG39.	SEG16, SEG17.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Seguimiento individual para orientar el proceso y resolver dudas específicas.	1,00	0,00	0,00	C08.
Lecturas [MAG13]	Se proponen textos y materiales audiovisuales que complementan la práctica con fundamentos teóricos y referencias artísticas.	0,00	0,00	2,00	A06.
Taller [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.
Portafolio del alumnado [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.
Sesión magistral [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.
Suma de horas por tipo		54,00	0,00	96,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Ejercicios prácticos realizados bajo la supervisión del profesorado.	60,00	A06, A07, A08, B01, B08, B09, B12, C03, C09.
Portafolio del alumnado [SEG17]	Trabajos prácticos realizados a lo largo del cuatrimestre que posteriormente se recopilarán en un documento debidamente elaborado.	40,00	B02, B05, B06, B07, B08, B09, B11, B12, B13, C03, C07, C09.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

La evaluación de la asignatura se basa en la realización de trabajos prácticos en el aula y tareas entregadas a lo largo del curso. Algunos de estos trabajos deberán organizarse en un *portfolio* individual, mientras que otros se evaluarán de forma independiente.

La asistencia es obligatoria para la evaluación de las actividades. Los trabajos deben entregarse en las fechas indicadas, no se evaluarán entregas fuera de plazo.

Todos los aspectos relacionados con “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

5.2. Segunda oportunidad

En la segunda oportunidad se solicitará la mejora del portfolio en aquellos apartados donde sea necesario para cada estudiante. Si éste no ha asistido a clase con regularidad y no tiene las tareas allí realizadas, efectuará un examen práctico.

5.3. Oportunidad adelantada

Las condiciones de evaluación de la oportunidad adelantada serán las establecidas para la segunda oportunidad.

5.4. Dispensa académica

El estudiantado que cuente con una dispensa académica podrá optar a un examen específico en la convocatoria correspondiente, diseñado para valorar el grado de adquisición de las competencias de la asignatura.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- 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. Libro. [\[URL\]](#)
- Faigin, Gary Author (2008). The Artist's Complete Guide to Facial Expression. Watson Guptill Publications Incorporated, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- 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.. Libro. [\[URL\]](#)
- Robertson, Scott, 1966- autor., Bertling, Thomas, autor. (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Design Studio Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Zarins, Uldis, Kondrats, Sandis (2017). Anatomy for sculptors : understanding the human figure. Anatomy Next. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

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

- Delisle, Guy, Zalbidegoitia, Gaizka, trad. (2016). Shenzhen. Astiberri, 5ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Díaz Canales, Juan, 1972-, Abulí, E. S., trad.; Guarnido, Juanjo, 1967- il. (2005). Blacksad : cómo se hizo---. Norma Editorial, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Díaz Canales, Juan, 1972-, Guarnido, Juanjo, 1967- il. (2018). Blacksad : integral. Norma, 4ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Guarnido, Juanjo, 1967-, Díaz Canales, Juan, 1972- (2008). Blacksad : la historia de las acuarelas. Norma Editorial. Libro. [\[URL\]](#)
- Liew, Sonny, 1974- (2018). El arte de Charlie Chan Hock Chye : una historia de Singapur. Amok; Dibbuks, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Spiegelman, Art, Rodríguez Juiz, Cruz, trad. (2012). Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus]. Peguin Random House. Libro. [\[URL\]](#)
- Spiegelman, Art. (2017). Maus : relato dun supervivente. Rinoceronte. Libro. [\[URL\]](#)