

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Anatomía
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Campus Creativo
Curso	1º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	1º
Curso académico	2025/2026
Docente coordinador	Lidia Jiménez Duarte
Docentes	Lidia Jiménez Duarte

2. PRESENTACIÓN

Este módulo forma al estudiante en el conocimiento de las herramientas gráficas propias del diseño, desde el punto de vista analógico tradicional. La formación es progresiva, desde las técnicas de dibujo y pintura hasta la representación del cuerpo humano, animal y el diseño de criaturas. Se profundiza en el conocimiento del cuerpo humano, su estructura ósea y muscular, así como el análisis de la forma y el volumen y su aplicación en la representación gráfica.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.

Competencias transversales:

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT4: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias Generales:

- CG1: Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG2: Capacidad para realizar análisis críticos de proyectos de animación, tanto el trabajo propio como el de otros.

Competencias específicas:

- CE1: Conocimiento de los principios clásicos de la animación y de los fundamentos teórico-prácticos de física aplicada al movimiento de una animación.
- CE2: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE6: Capacidad para crear en entornos digitales una estética o estilo artístico determinado en base al conocimiento de los códigos visuales aplicables a una imagen.
- CE9: Capacidad para representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano que aplican al diseño de la animación.
- CE10: Capacidad para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes animados, vehículos o props.
- CE16: Conocimiento para poder aplicar la teoría y las técnicas tradicionales o herramientas de iluminación en la producción de contenidos audiovisuales animados.
- CE17: Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales o herramientas de creación artística al ámbito de la animación.
- CE20: Capacidad para realizar trabajos profesionales de animación a través de la ejecución de imágenes con un alto nivel de acabado, utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de animación, utilizando dibujos a mano alzada y/o dibujo técnico y/o con técnicas digitales.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Conocer los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.

- RA2: Desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB3, CB4, CT1, CT4, CT13, CT14, CT16, CT18, CG1, CG2, CE1, CE2, CE6, CE10, CE16, CE17	RA1: Conocer los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.
CB1, CB2, CB3, CB4, CT1, CT4, CT13, CT14, CT16, CT18, CG1, CG2, CE1, CE2, CE6, CE9, CE16, CE20,	RA2: Desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

Unidad 1: Proporciones y morfología

- 1.1 Introducción a la anatomía humana
- 1.2 Proporciones de cuerpo y cabeza. Canon
- 1.3 Morfología biotipos
- 1.4 Morfología razas
- 1.5 Morfología género y edad

Unidad 2: Anatomía del cráneo

- 2.1 Anatomía ósea del cráneo
- 2.2 Anatomía muscular del cráneo
- 2.3 Elementos del rostro

Unidad 3: Anatomía del torso

- 3.1 Anatomía ósea del torso
- 3.2 Anatomía muscular del torso
- 3.3 Evolución y adaptación

Unidad 4: Extremidades

- 4.1 Extremidades superiores
- 4.2 Extremidades inferiores
- 4.3 Manos y Pies

Unidad 5: Proyecto final: Diseño de criatura antropomórfica

- 5.1 Búsqueda de referencias y documentación
- 5.2 Diseño de criatura con anatomía creíble.
- 5.3 Mezcla de especies o partes en el diseño de criaturas.
- 5.4 Presentación final

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas (ABP)
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	12,5 h.
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h.
Exposición de trabajos	12,5 h.
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h.
Investigaciones y proyectos	12,5 h.
Trabajo autónomo	25 h.
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h.
TOTAL	150

Modalidad Online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad virtual)	10
Clases virtuales síncronas (modalidad virtual)	20
Resolución de problemas (modalidad virtual)	8
Proyectos (modalidad virtual)	20

Actividades presenciales en talleres/ laboratorios (modalidad virtual)	14
Estudios de contenidos y documentación (modalidad virtual)	56
Foro Virtual (modalidad virtual)	8
Tutoría académica virtual síncrona (modalidad virtual)	12
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad virtual)	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	20%
Entrega y/o presentación de trabajos	40%
Proyecto final	40%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	20%
Entrega y/o presentación de trabajos	40%
Proyecto final	40%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 50%, es decir no tener una cantidad de faltas de asistencia que superen el 50% sobre el total de clases de la asignatura. Si el alumno alcanza un porcentaje superior al 50% no se evaluará la prueba de conocimiento durante la convocatoria ordinaria.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En la evaluación final, se tendrá en cuenta el interés que muestra el estudiante por la asignatura y sus contenidos, así como su actitud y capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.

La evaluación es continua y las actividades se entregan por bloques. Además, la entrega de actividades corregidas y mejoradas contribuye a una modificación positiva en la calificación de ese bloque.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 5 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

La entrega fuera del día y hora estipulada en las actividades, así como la falta de alguno de los archivos que se requiere como mínimo, supondrá la calificación de no presentado y por lo tanto su calificación será de 0.

El mal nombramiento de los ejercicios y la entrega en un formato incorrecto supondrán una bajada de la nota de 1 punto en la nota final.

Está prohibido apropiarse del trabajo de otro autor sin su consentimiento. El profesor podrá dudar de la autoría de los trabajos presentados por posible plagio o uso de IA.

El profesor podrá solicitar, una vez realizada la entrega, el archivo original de alguno de los ejercicios para su correcta comprobación del trabajo realizado.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

*En ambas convocatorias, si el docente lo cree oportuno, se podrá solicitar una prueba de autoría pidiendo los archivos originales y una demostración in situ de la actividad relacionada en cada caso.

CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
01.Morfología y proporciones	Semana 2-4
02.Anatomía humana _Cráneo	Semana 6-7
03. Anatomía humana _Torso	Semana 9-10
04. Anatomía humana _Extremidades	Semana 11-12
05. Anatomía animal _Criaturas	Semana 16
06. Proyecto final	Semana 18-21

Modalidad virtual:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 7-8
Actividad 2	Semana 10-12
Actividad 3	Semana 12-14
Actividad 4	Semana 14-16
Prueba de conocimiento	Semana de exámenes

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

8. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Zarins, U. &Kondrats, S. (2014). Anatomy for sculptors : understanding the human figure. Seattle, Wash: Exonicus, LLC.
- Delavier, F. (2006). Strength training anatomy. Champaign, IL: Human Kinetics.

- Ellenberger, W., Baum, H., Dittrich, H., Brown, L. & Weinbaum, H. (1956). An atlas of animal anatomy for artists. New York: Dover Publications.
- Normand, L. (s.f.). Griz and Norm. Obtenido de <http://grizandnorm.tumblr.com/>
- Valdes Miranda-Cros, Claudia.(2022). Anatomía artística: guía visual del cuerpo humano. Anaya Multimedia

9. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

10. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.