

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Anatomía
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura y Diseño
<b>Curso</b>	1º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	1º
<b>Curso académico</b>	2022/2023
<b>Docente coordinador</b>	Luis Miguel Sánchez Millán
<b>Docente</b>	Luis Miguel Sánchez Millán

## 2. PRESENTACIÓN

Este módulo forma al estudiante en el conocimiento de las herramientas gráficas propias del diseño, desde las herramientas analógicas a las digitales. La formación es progresiva, desde la representación vectorial a las técnicas de dibujo y pintura digital, aprendiendo a representar el cuerpo humano y la creación de mundos y personajes. Conocimiento del cuerpo humano, estructura ósea y muscular. Análisis de la forma y el volumen y su aplicación en la representación gráfica del cuerpo humano.

## 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 específicas:**

- CE8: Conocimiento de los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.

- CE12: Capacidad para saber representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano que aplican al diseño de la animación.
- CE13: Conocimiento para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes animados.
- CE33: Capacidad para ejecutar con soltura el dibujo a mano alzada, tanto para la ideación como para la representación de contenidos digitales animados.

#### 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, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT4, CT13, CT14, CT16, CT18 CE8, CE12, CE13, CE33,	<b>RA1:</b> Conocer los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT4, CT13, CT14, CT16, CT18 CE8, CE12, CE13, CE33,	<b>RA2:</b> 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 genero y edad
- 

### Unidad 2: Anatomía humana

- 2.1 Anatomía del cráneo
- 2.2 Anatomía del torso
- 2.3 Anatomía de las extremidades

**Unidad 3: Anatomía animal**

- 3.1 Tipos de animales
- 3.2 Anatomía comparada
- 3.3 Evolución y adaptación
- 

**Unidad 4: Dibujo del natural**

- 4.1 Técnicas de dibujo
- 4.2 Encaje de proporciones
- 4.3 Dibujo anatómico

**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.
<b>TOTAL</b>	<b>150 h.</b>

## 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%

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 superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 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 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

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.

## 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 y animal	Semana 5-11
03. Dibujo del natural	Semana 12-15
04. Prueba de conocimiento	Semana 16
05. Proyecto final	Semana 17-20

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: Exonibus, 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:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 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.