1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Dibujo artístico
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Campus Creativo
Curso	1º
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial /Virtual
Semestre	1º
Curso académico	2025/2026
Docente coordinador	Lidia Jiménez Duarte
Docente	Presencial: Lidia Jiménez Duarte Online: Daniel Rodríguez Palacios

2. PRESENTACIÓN

Introducción a los elementos de la expresión plástica y de la creatividad. Conocimiento de las técnicas artísticas para el dibujo y la pintura, así como aplicación de los medios de representación de la realidad, encaje y perspectiva.

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:

- CT01: 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.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: 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.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- 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.
- 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:

- CE3: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE8: Conocimiento de los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- CE15: Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de entornos animados.
- CE17: Conocimiento para aplicar las técnicas esenciales del modelado y la representación tridimensional de elementos de las formas animados a partir de un diseño.
- CE22: Capacidad para aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de videojuegos.
- CE27: Capacidad para realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de videojuegos.
- CE28: Capacidad para aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios en un proyecto de videojuegos.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Conocer los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.
- RA2: Conocer el fenómeno cromático y lumínico.
- RA3: Adquirir la capacidad para 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, CT2,CT3, CT4, CT8,CT13, CT18 CG1, CG3 CE02, CE09, CE11, CE21	**RA1**: Conocer los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT4, CT8,CT13, CT18	**RA2**: Conocer el fenómeno cromático y lumínico.

CG1, CG3 CE02, CE09, CE11, CE21	
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT4, CT8,CT13, CT18 CG1, CG3 CE02, CE09, CE11, CE21	**RA3**: Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.

4. CONTENIDOS

Unidad. Dibujo artístico tradicional
1. Materiales tradicionales: Orígenes y modalidad de uso
2. Cuidado del material y precauciones al usarlo

Unidad. Interpretar las formas en los objetos
1. Análisis de la realidad
2. Encaje sencillo
3. Curvas y rectas
4. Proporciones y formas básicas
5. Grupos en la composición
6. Encaje y espacio. Primeros estudios de composición
7. Análisis del espacio negativo

Unidad. El volumen
1. Figuras bidimensionales
2. Figuras tridimensionales
3. Representar la geometría en las figuras
4 El volumen imaginario

Unidad. Luz y sombras
1. Los valores tonales del volumen
2. Luces y sombras: El claroscuro
3. Luces y sombras: Ambientación de las escenas
4. Creación de la “grisalla” a partir de la mancha

Unidad. Construcción de arquitecturas
1. Puntos de fuga libre
2. La Perspectiva lineal y tipos de puntos de fuga
3. Perspectiva axonométrica: Isométrica, dimétrica, trimétrica
4. Perspectiva creativa

Unidad. Dibujo artístico digital
1. Introducción a la interfaz del software
2. El documento: Tamaños y resoluciones
3. Las herramientas de selección
4. Alinear elementos
5. Creación de pinceles
6. Propiedades de las capas

Unidad. Composición y narrativa
1. Teoría de la Gestalt y reglas de composición

2. Organizar elementos visuales
3. Puntos clave y connotaciones a través del tono
4. líneas de tensión, equilibrio, pesos, puntos de interés

Y en paralelo, a lo largo del curso:

• La línea y el gesto en la figura humana
• Soltura y agilidad del pensamiento
• Las proporciones y medidas del cuerpo humano
• Estructura y representación con figuras geométricas
• Estudio de la anatomía humana.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Modalidad presencial:

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

Modalidad a distancia:

- Clase Magistral a través de Web Conference
- 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
Clases magistrales	30 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16,67 h
Exposición oral de trabajos	5,11 h
Investigaciones y proyectos	5,11 h
Informes y escritos	8,9 h
Actividades en talleres y laboratorios	6,22 h
Trabajo autónomo	50 h
Debates y coloquios	8 h
Tutoría y seguimiento académico	18 h

Pruebas de conocimiento	2 h
TOTAL	**150 h.**

Modalidad virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16,67 h
Exposición oral de trabajos	5,11 h
Investigaciones y proyectos	5,11 h
Informes y escritos	8,9 h
Actividades en talleres y laboratorios	6,22 h
Trabajo autónomo	50 h
Debates y coloquios	8 h
Tutoría y seguimiento académico	18 h
Pruebas de conocimiento	2 h
TOTAL	**150 h.**

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 de y/o presentación de trabajos	40%
Proyectos (mediante evaluación continua)	40%

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	20%
Entrega de y/o presentación de trabajos	40%
Proyectos (mediante evaluación continua)	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.

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 supondrá una bajada de la nota.

Está prohibido apropiarse del trabajo de otro autor sin su consentimiento.

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.

8. CRONOGRAMA

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

Modalidad presencial:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 2-6
Actividad 2	Semana 7-11
Actividad 3	Semana 11-12
Actividad 4	Semana 12-13
Actividad 5	Semana 14-15
Prueba de conocimiento	Semana de exámenes
Proyecto final	Semana de exámenes

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.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Mollière, B. & Giráldez, R. (2017). La perspectiva en urban sketching : trucos y técnicas para dibujantes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Robertson, S. & Bertling, T. (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA: Design Studio Press.
- Newell, J. & Hargreaves, J. (2013). Art fundamentals : color, light, composition, anatomy, perspective and depth. Worcester, United Kingdom: 3DTotal Publishing.
- Gurney, J. (2016). Realismo imaginativo : cómo pintar lo que no existe. Madrid: Anaya Multimedia.
- Beginner's guide to digital painting in Photoshop. (n.d.). .
- GONZALEZ, Daniel. Diseño de videojuegos. Editorial RA-MA. Madrid 2011.
- BANCROFT, Tom. Aprende a dibujar personajes. Anaya multimedia, 2013.
- VROMAN, Dik. Arquitectura. perspectiva, sombras y reflejos. Gustavo Gili.
- WALTERS, N. V. Principles of perspective. Architectural Press.
- ALBERTS, Joseph. La Interacción del Color. Alianza forma
- GOMEZ MOLINA, J. Lecciones de Dibujo. Cátedra.
- GONZÁLEZ GONZÁLEZ, J. Técnicas y materiales de dibujo. UCM Madrid 1990
- DONDIS, D. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili.
- MORENO RIVERO, T. El color: Historia, teoría y aplicaciones. Ariel, Barcelona.
- NAMBERTS, S. El Dibujo: Técnica y utilidad. Herman Blume, Madrid
- POWELL, D. Técnicas de representación: guía del dibujo y presentación de proyectos y diseños. Blume, Barcelona.
- HAYES, Colin. Guía completa de pintura y dibujo. Hermann Blume.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

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

11. 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.

REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.

REGLAMENTO USO DE IA

El estudiante debe ser el autor o autora de sus trabajos/actividades.

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) debe ser autorizado por el docente en cada trabajo/actividad, indicando de qué manera está permitido su uso. El docente informará previamente en qué situaciones se podrá usar herramientas de IA para mejorar la ortografía, gramática y edición en general.

El estudiante es responsable de precisar la información dada por la herramienta y declarar debidamente el uso de cualquier herramienta de IA, en función de las directrices que marque el docente. La decisión final sobre la autoría del trabajo y la idoneidad del uso reportado de una herramienta de IA recae en el docente y en los responsables de la titulación.

ORIGINALIDAD DE LAS ENTREGAS

Todas las actividades y entregas que se realicen deberán ser realizadas y/o generadas por el/los alumno/s teniendo en cuenta las indicaciones de la actividad.

En el caso de usarse material cuya generación u originalidad no sea del estudiante (si la actividad lo permite) deberá indicarse de forma expresa tanto en alcance como en naturaleza y forma.

El incumplimiento de este requisito significará la reducción de la nota y en función de la gravedad y naturaleza del incumplimiento, podrá ser incluso considerará no presentada o puntuada con un 0,0.

REUTILIZACIÓN DE ENTREGAS

Si una actividad se ha utilizado en cualquier otra entrega ya sea de cursos anteriores, en otras asignaturas o en cualquier otro lugar, NO se podrá utilizar salvo autorización expresa del profesor, en cualquier otro caso se considerará como entrega invalida con un 0.