

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Dibujo Artístico
Titulación	Doble Grado en Animación y Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Campus Creativo
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	1º
Curso académico	2024-2025
Docentes	(Coord. y prof. modalidad presencial) María Teresa Barranco Crespo

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: 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.
- CE12: Capacidad para saber representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano que aplican al diseño de la animación.
- CE26: Capacidad para ejecutar con soltura el dibujo a mano alzada, tanto para la ideación como para la representación de contenidos digitales interactivos y 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: Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.
- RA3: Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.

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 CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT13, CT14 CE3, CE8, CE12, CE26, CE28	RA1: Conocer los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.
CB1, CB2, CB3, CB4 CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT13, CT14 CE3, CE8, CE12, CE26, CE28	RA2: Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.
CB1, CB2, CB3, CB4 CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CT13, CT14 CE3, CE8, CE12, CE26, CE28	RA3: Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.

4. CONTENIDOS

Unidad 1. Dibujo artístico tradicional

- 1.1 Materiales tradicionales: Orígenes y modalidad de uso
- 1.2 Cuidado del material y precauciones al usarlo

Unidad 2. Interpretar las formas en los objetos

- 2.1 Análisis de la realidad
- 2.1 Encaje sencillo
- 2.3 Curvas y rectas
- 2.2 Proporciones y formas básicas
- 2.2 Grupos en la composición
- 2.3 Encaje y espacio. Primeros estudios de composición
- 2.4 Análisis del espacio negativo

Unidad 3. El volumen

- 3.1 Figuras bidimensionales
- 3.2 Figuras tridimensionales
- 3.3 Representar la geometría en las figuras
- 3.4 El volumen imaginario

Unidad 4. Luz y sombras

- 4.1 Los valores tonales del volumen
- 4.2 Luces y sombras: El claroscuro
- 4.3 Luces y sombras: Ambientación de las escenas
- 4.4 Creación de la “grisalla” a partir de la mancha

Unidad 5. Construcción de arquitecturas

- 5.1 Puntos de fuga libre
- 5.2 La Perspectiva lineal y tipos de puntos de fuga
- 5.3 Perspectiva axonométrica: Isométrica, dimétrica, trimétrica
- 5.4 Perspectiva creativa

Unidad 7. Dibujo artístico digital

- 7.1 Introducción a la interfaz del software
- 7.2 El documento: Tamaños y resoluciones
- 7.3 Las herramientas de selección
- 7.4 Alinear elementos
- 7.5 Creación de pinceles
- 7.6 Propiedades de las capas

Unidad 8. Composición y narrativa

- 8.1 Teoría de la Gestalt y reglas de composición
- 8.2 Organizar elementos visuales
- 8.3 Puntos clave y connotaciones a través del tono
- 8.4 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:

- Clase magistral
- Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)

Y en 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	30h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16,7h
Exposición oral de trabajos	5,1h
Investigaciones y proyectos	5,1h
Informes y escritos	8,9h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,2h
Trabajo autónomo	50h
Debates y coloquios	8h
Tutoría y seguimiento académico	18h
Pruebas de conocimiento	2h
TOTAL	150 h

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales virtual asíncrona	30h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16,7h
Exposición oral de trabajos	5,1h
Investigaciones y proyectos	5,1h
Informes y escritos	8,9h
Actividades en talleres y laboratorios virtuales	6,2h
Estudio de contenidos y documentación complementaria (Trabajo autónomo)	50h
Foros	8h
Tutoría y seguimiento académico	18h
Pruebas de conocimiento	2h
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	60%
Entrega de y/o presentación de trabajos	20%
Proyecto final	20%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60%
Entrega de y/o presentación de trabajos	20%
Proyecto final	20%

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 el alumno obtenga una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

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.

La asistencia a clase es obligatoria en la modalidad presencial. En esta asignatura se aplica la norma del 75% de asistencia. Si el alumno alcanza un porcentaje superior al 75% no se evaluará la prueba de conocimiento durante la convocatoria ordinaria.

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 modelos 3D y si se han utilizado modelos 3D adicionales para ellos.

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 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 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las 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.

8. CRONOGRAMA

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

Modalidad presencial:

Actividades evaluables	Fecha
------------------------	-------

01. Dibujos rápidos de análisis	Semana 3-8
02. Geometría y Volumen imaginario (Naturaleza muerta)	Semana 9-12
03. Técnica de claroscuro	Semana 9-12
04. La figura humana	Semana 13-15
05. Perspectiva lineal	Semana 13-15
06. El retrato	Semana 16
07. Prueba de conocimiento	Semana 17-20
08. Cuaderno / Proyecto final	Semana 17-20

Modalidad online:

Actividades evaluables	Fecha
01. Actividad 1 (Anatomía humana)	Semana 7
02. Actividad 2 (Grisalla e iluminación de un modelo)	Semana 10
03. Actividad 3 (Diseño de un escenario)	Semana 12
04. Actividad 4 (Ilustración con narrativa compleja. Proyecto final)	Semana 15
05. Dossier	Semana 15
07. Prueba de conocimiento	Semana 17-20

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

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- 3DTOTALPUBLISHING (2022). Anatomía artística. Guía visual del cuerpo humano. Espacio de Diseño
- Boerboom P. y Proetel T. (2017). Dibujar el movimiento. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Brehm, Matthew. (2016). Dibujo de la perspectiva. Cómo verla, cómo aplicarla. Promopress
- Delavier, Frederic. (2010). Strength Training Anatomy. Human Kinetics Publishers
- Delavier, Frederic; Clemenceau, Jean-Pierre; Gundill, Michael. (2011). Delavier's Stretching Anatomy. Human Kinetics Publishers
- Ellenberger, W. ; Baum, H.; Dittrich. H. (1956) An Atlas of Animal Anatomy for Artists. Dover Publications
- Hampton, Michael. (2009). Figure Drawing. Paperback
- Hillkurtz, Alex (2022). Técnicas de dibujo para artistas. Editorial Librero
- Huston, Steve. (2016). Figure Drawing for artists. Making Every Mark Count
- Lauricella, Michel. (2018). Anatomy for Artists. Rocky Nook

- Lauricella Michel (2017). Anatomía artística 2. Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Legaspi, Chris (2021). Dibujo del natural para artistas. La figura humana vista a través de la pose, la postura y la luz. Madrid: Librero.
- Mateu-Mestre, Marcos. (2020). Tinta. Dibujo y composición para narradores visuales. Espacio de diseño.
- Mateu-Mestre, Marcos(2021). PERSPECTIVA. VOLUMEN 1. TÉCNICA Y NARRACIÓN VISUAL. Editorial Espacio de diseño.
- Mateu-Mestre, Marcos(2021). PERSPECTIVA. VOLUMEN 2. TÉCNICAS PARA DIBUJAR SOMBRAS, VOLUMEN Y PERSONAJES. Editorial Espacio de diseño
- Matthew, Brehm (2021). Dibujo de la perspectiva. Cómo verla, cómo aplicarla. Editorial Promopress
- Simblet, Sarah (2006). Dibujo para el artista. Barcelona: Blume.
- Simblet, Sarah (2002). Anatomía para el artista. Barcelona: Blume

10. 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:

Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.

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.

Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.

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.