



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: DIBUJO TRADICIONAL

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1ER SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Jose Luis Ochoa

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje del dibujo tradicional. El objetivo es que los alumnos adquieran hábitos representativos mediante el conocimiento y uso adecuado de los principales conceptos estructurales de la forma así como las metodologías de representación y las técnicas fundamentales y específicas del Dibujo.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO2	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO12	Identificar el contexto socio-cultural e histórico que hace posible discursos artísticos determinados.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.

Contenido de la Asignatura*

1. El dibujo

1.1. ¿Qué es el dibujo?

1.2. Elementos del dibujo



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- 1.3. Técnicas del dibujo
- 1.3. Aprender a mirar
- 2. Forma y Composición
 - 2.1. Psicología de la forma
 - 2.1. Retículas y objetos
 - 2.2. Recursos de la representación y relaciones espaciales.
 - 2.3. Teoría y práctica de las sombras
- 3. Geometría y Arte
 - 3.1. Introducción a la perspectiva
 - 3.2. Tipos de perspectiva.
 - 3.3. Perspectiva y paisaje.
 - 3.4. Urban sketch
- 4. La idea del cuerpo y el esqueleto
 - 4.1. Introducción al cuerpo humano. Cánones, estructura y proporción
 - 4.2. El cuerpo humano en la H. del Arte
 - 4.3. El dibujo de la figura humana.
 - 4.4. Técnicas de aproximación: El modelo anatómico
- 5. El trabajo con modelo
 - 5.1. Percepción y análisis del modelo.
 - 5.2. La captación del natural. Pose fija
 - 5.3. Estudio del Movimiento
 - 5.4. Dibujo del natural en Movimiento

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	15
SE2 Evaluación de trabajos	0	40



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	45	100
--	----	-----

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»

- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Arnheim, R. (2002). Arte y percepción visual. Alianza.
- Ching F. (2015). Arquitectura: Forma, Espacio y Orden. Gustavo Gili.
- Gombrich, E. H. (2013). La historia del arte. Phaidon.
- Gombrich, E. H. / Hochberg, J. / Black, M. (2007). Arte, percepción y realidad. Phaidon.
- Maier M. (2009). Procesos elementales de proyectación y configuración. Gustavo Gili.
- Simblet, S. (2016). Anatomía para el artista. Blume

Bibliografía Complementaria

- Chevalier A. (2005). Dibujo industrial. Noriega.
- Gómez Molina, J.J. (2006). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Cátedra.
- Edwards, B. (2022). Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. ed. Urano.
- Munari B. (2016). ¿Cómo nacen los objetos? (Apuntes para una metodología proyectual). Gustavo Gili.
- Pignati, T. (1981). El dibujo. De Altamira a Picasso. Cátedra.
- Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

techniques for winning video game design. Watson-Guptill.

- Szunyoghy A. / Feehér, G. (2006). Anatomía humana para artistas. Ullmann.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://www.pinturayartistas.com/>
- <https://www.artyfactory.com/>
- <https://www.dibujemos.com/artistica/>
- <https://dibujotecnico.com/sistemas-de-representacion-en-geometria-descriptiva/>
- <https://www.aboutespanol.com/figuras-geometricas-y-poligonos-180302>
- <https://www.deviantart.com/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.