



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: DIBUJO TRADICIONAL.
Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.
Carácter: OBLIGATORIA.
Créditos ECTS: 6 ECTS.
Curso: 1º
Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.
Idioma de impartición: CASTELLANO.
Equipo docente: José 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 sociocultural 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. |



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Contenido de la Asignatura*

1. El dibujo.
 - 1.1. ¿Qué es el dibujo?
 - 1.2. Elementos del dibujo.
 - 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. |
| MD4 | Aprendizaje basado en proyectos. |
| MD5 | Aprendizaje cooperativo. |



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

| | |
|-----|-----------|
| 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 |
| 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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 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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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 techniques for winning video game design. Watson-Guption.
- Szunyoghy A. / Feehér, G. (2006). Anatomía humana para artistas. Ullmann.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://www.pinturayartistas.com/>
- <https://www.artfactory.com/>
- <https://www.dibujemos.com/artistica/>

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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