



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: MARRAZKETA TRADIZIONALA.

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA.

Mota: OINARRIZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Zehaztu gabe.

Ikasgela(k): 2.3, 2.9, Kosorkuntza.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Marrazketa tradizionala garatzeko eta ikasteko irakasgai teoriko-praktikoa. Helburua da ikasleek ohitura adierazgarriak hartzea, formaren egiturazko kontzeptu nagusiak behar bezala ezagutuz eta erabiliz, bai eta irudikapen-metodologiak eta marrazketaren oinarritzko eta berariazko teknikak ere.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Edukiak (EDU)	GA2	Ikus-entzunezko baliabideei dagokienez, hizkuntzaren eta narratibaren printzipioak eta horien kultura-espezifikotasuna identifikatzea.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GAI)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarrerren babesarekin.
	E6	Ideiak eta kontzeptuak adieraztea, irudiaren oinarri estetikoak ezagutuz eta aplikatuz, egiturari, formari, koloreari, argiztapenari eta espazioari dagokienez, ingurune digitaletan.
Trebetasunak (T)	T4	Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea,

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.

* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaldu behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez ere egituratutako 2 orrialde izango ditu.



		azterlanaren
--	--	--------------

Irakasgaiaren Edukia*

1. Marrazkia.

- 1.1. Zer da marrazkia?
- 1.2. Marrazkiaren elementuak.
- 1.3. Marrazketa-teknikak.
- 1.3. Begiratzen ikastea.

2. Forma eta osaera.

- 2.1. Formaren psikologia.
- 2.1. Erretikulak eta objektuak.
- 2.2. Irudikapenaren baliabideak eta harreman espazialak.
- 2.3. Itzalen teoria eta praktika.

3. Geometria eta artea.

- 3.1. Ikuspegiaren sarrera.
- 3.2. Perspektiba motak.
- 3.3. Perspektiba eta paisaia.
- 3.4. Urban sketch.

4. Gorputzaren eta eskeletoaren ideia.

- 4.1. Giza gorputzaren hastapenak. Kanonak, egitura eta proportzioa.
- 4.2. Giza gorputza Artearen Historian.
- 4.3. Giza irudiaren marrazkia.
- 4.4. Hurbiltzeko teknikak: Eredu anatomikoa.

5. Ereduarekin lan egitea.

- 5.1. Eredua hautematea eta aztertzea.
- 5.2. Naturaren atzipena. Pose finkoa.
- 5.3. Mugimenduaren azterketa.
- 5.4. Mugimenduan dagoen naturaren marrazkia.

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

² Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	22	100
PJ2: Praktika-klasea.	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	40	10
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	100
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	6	100
Guztira	150	--

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	0	15
ES2 Lanen ebaluazioa.	0	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	45	100

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiaz arduratzen den ikasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.

- 0-4,9: Gutxiegi (GT).



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

- 5,0-6,9: Nahiko (NK).
- 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
- 9,0-10: Bikain (BI).

«Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurrezkatat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:

- Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ekipa informatikoak
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- 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.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

- 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 Osagarria

- 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.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

Zehaztu gabe.

³ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.