

GUÍA DOCENTE

Dibujo anatómico

GRADO EN ILUSTRACIÓN Y DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

| | |
|--------------------------------|---|
| Denominación de la asignatura: | Dibujo anatómico |
| Titulación: | Grado en Ilustración y Desarrollo Visual |
| Facultad o Centro: | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital |
| Materia: | Percepción visual y representación |
| Curso: | 1 |
| Cuatrimestre: | 2 |
| Carácter: | B |
| Créditos ECTS: | 6 |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial |
| Idioma: | Castellano |
| Profesor/a - email | |
| Página Web: | http://www.u-tad.com/ |

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y el diseño. En ella el alumno obtiene conocimientos diversos, tanto con herramientas tradicionales como digitales, que le permitirán adquirir las habilidades básicas de observación e interpretación del entorno físico y su representación, ya sea conocer la anatomía para la creación de personajes o emplear el dibujo, la tipografía, la luz, el color y los sistemas de representación visual en sus propias creaciones./This subject refers to the study and practice of the set of fundamental artistic techniques of creation and design. In it, the student obtains diverse knowledge, both with traditional and digital tools, that will allow him to acquire the basic skills of observation and interpretation of the physical environment and its representation, whether knowing the anatomy for the creation of characters or using drawing, typography, light, color and visual representation systems in their own creations.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K2Conocer los principios teóricos de la percepción visual y la semiótica en el marco de la ilustración y el desarrollo visual.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K8Comprender las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones para garantizar la calidad final.

S2Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.

S4Seleccionar la información y la documentación gráfica de referencia necesaria para la creación de personajes, escenarios u objetos.

S5Diseñar personajes con una representación gráfica coherente de la figura humana y animal, su anatomía y su expresividad facial y corporal en consonancia con la psicología y el estilo visual definidos previamente.

S11Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

C2Crear ilustraciones y recursos gráficos que tengan en cuenta la diversidad de género y la discapacidad de manera inclusiva y equitativa contribuyendo a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa.

CONTENIDO

- Anatomía humana
- Pose y dibujo de la figura en movimiento
- Técnicas y herramientas asociadas al dibujo anatómico

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

| Actividad Formativa | Horas totales | Horas presenciales |
|---------------------|---------------|--------------------|
|---------------------|---------------|--------------------|

| | | |
|--|----|----|
| <i>Lección magistral</i> | 22 | 22 |
| <i>Resolución de ejercicios</i> | 34 | 34 |
| <i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i> | 36 | 0 |
| <i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i> | 54 | 0 |
| <i>Actividades de Evaluación</i> | 4 | 4 |
| <i>Desarrollo de prácticas Externas</i> | 0 | 0 |
| <i>Elaboración del TFG</i> | 0 | 0 |
| <i>Tutoría</i> | | |
| <i>Defensa del TFG</i> | | |
| TOTAL | 0 | 0 |

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) | VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|--|---|---|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> | 0 | 30 |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i> | 50 | 70 |

| | | |
|------------------------|----|----|
| <i>Prueba Objetiva</i> | 20 | 50 |
|------------------------|----|----|

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | CONVOCATORIA ORDINARIA | CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA |
|--|------------------------|-----------------------------|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> | | |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i> | | |
| <i>Prueba Objetiva</i> | | |

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: