



GUÍA DOCENTE

DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN II

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

Denominación de la asignatura:	Dibujo, Análisis e Ideación II
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Percepción y Representación
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dra. Eva Perandones / eva.perandones@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

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 habilidades diversas, tanto con herramientas tradicionales como digitales, que le permitirán adquirir las habilidades básicas de observación e interpretación del entorno físico y su representación, emplear el dibujo, la fotografía, la luz, el color y los sistemas de representación visual en sus propias creaciones.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Dibujo, Análisis e Ideación II es una asignatura en la que se adquirirán competencias y habilidades básicas necesarias para la ideación y representación de imágenes. El conocimiento y manejo de técnicas de dibujo, así como el desarrollo de habilidades perceptivas y motrices aplicadas en medios analógicos y digitales, permitirá al alumno concebir ideas y representarlas en múltiples formatos y estilos. Está íntimamente relacionada con la asignatura Dibujo, Análisis e Ideación I y en menor medida con las asignaturas de Sistemas de representación geométrica y Teoría del color y la luz.

Todo diseñador visual debe dominar las herramientas y medios de creación de imágenes poniendo la técnica al servicio del concepto o la idea que se pretende transmitir. El análisis, la ideación y las habilidades de dibujo y representación son características básicas y diferenciadoras del perfil profesional en el que los alumnos se están formando.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

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

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la

iluminación.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

Resultados de aprendizaje

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico.

Conocer los principios físicos que gobiernan la luz y los colores.

Realizar imágenes fotográficas usando la luz como un elemento narrativo, y sus connotaciones psicológicas, estéticas y dramáticas.

Operar una cámara fotográfica basándose en sus principios de funcionamiento.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

CONTENIDO

Técnicas y materiales

Mancha y claroscuro

Percepción espacial

Dibujo del natural

Dibujo digital

TEMARIO

Tema 1. Anatomía y dibujo del cuerpo humano

1.1 Cabeza y elementos del rostro

1.2 Proporciones y estructuras del cuerpo humano

1.3 Dibujo de manos y pies

Tema 2. Dibujo del natural

2.1 Técnicas de carboncillo

2.2 Dibujo de mancha y atmósfera

2.3 Apuntes del natural

Tema 3. Dibujo digital avanzado

3.1 Técnicas de dibujo digital para paisaje y figura

Tema 4. Dibujo de espacios

4.1. Dibujo de agua

4.2. Dibujo de nubes

4.3. Dibujo de vegetación

4.4. Dibujo arquitectónico

4.5. Dibujo de paisajes ficticios y seres fantásticos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	28	28
<i>Tutorías</i>	4	2

<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	50	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	5	5

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 -2 / 8 semanas

Tema 3-4 / 7 semanas

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>	10	20

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	80
<i>Prueba Objetiva</i>	10	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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso (dentro y fuera del aula) supondrán el 60% de la nota final.

El examen final supondrá un 30% de la calificación definitiva.

Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo tendrán la posibilidad de repetirlo.

Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación conjunta superior al 5 para aprobar la asignatura. El examen o la media ponderada de los trabajos, para hacer media, deberán tener una calificación superior a 4,5.

En la convocatoria extraordinaria se deberán entregar todos los trabajos realizados durante el curso y realizar el examen. El examen supondrá un 30% de la nota final y los trabajos un 60%.

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso inadecuado de IAs, calcar de fotografías u otros dibujos, etc) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero y supondrá la evaluación del alumno en la convocatoria extraordinaria.

Para la evaluación de la participación en clase se tendrá en cuenta la asistencia a clase, participación proactiva del alumno y entrega en fecha y hora de los ejercicios. También la entrega de trabajos voluntarios y la participación en Proyectos.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

DODSON, Bert 1990, Keys to Drawing. North Ligh Books, Cincinnati, Ohio.

CHING, Francis D.K. y JUROSZEK, Steven P. 2010, Dibujo y Proyecto. Gustavo Gili, Barcelona.

NORLING, Ernest R 1999, Perspesctive made easy. Dover publications, Inc, Mineola, New York.

Bibliografía recomendada

BERGER, John 1975, Modos de ver, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

EDWARDS, Betty 2000, Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Urano, Barcelona.

DONDIS, Donis A. 2014 La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, Barcelona.

WISEMAN, Albany, DrawingSolutions, Collins & Brown, Great Britain.

KRIZEK, Donna 2012, Guía complete de técnicas de dibujo. Técnicas, consejos y secretos del oficio. Acanto, Barcelona.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de cintiqs

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Materiales básicos para el dibujo a carboncillo.

Elementos de papelería necesarios para la realización de proyectos.

Ordenador personal

Tabletas gráficas

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe

Tilt Brush