



GUÍA DOCENTE

Dibujo anatómico

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Dibujo anatómico
Titulación:	Grado en Ilustración de 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	Clara Sancho Arroyo / clara.sancho@u-tad.com
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.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura se centra en el estudio y la práctica del dibujo anatómico aplicado a la representación de la figura humana. A través del dibujo del natural, el alumnado adquiere conocimientos básicos de anatomía humana con el objetivo de comprender la estructura, el volumen, la proporción y el movimiento del cuerpo, y aplicarlos de forma consciente en sus representaciones gráficas.

La materia aborda la anatomía no desde un enfoque memorístico, sino como una herramienta al servicio del dibujo, favoreciendo la observación, el análisis y la interpretación de la figura humana en distintas posturas y situaciones de movimiento. Paralelamente, se trabajan técnicas y estrategias de representación que permiten simplificar, construir y organizar la forma, facilitando una comprensión sólida del cuerpo humano.

La asignatura está orientada a dotar al alumnado de una base anatómica y técnica que le permita afrontar con mayor solvencia la creación de personajes y la representación de la figura humana en el ámbito de la ilustración y el desarrollo visual.

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

Unidad 1. Introducción al dibujo anatómico

El dibujo anatómico como herramienta de análisis y representación de la figura humana. Proporciones generales del cuerpo humano. Ejes, equilibrio y peso. Introducción a la simplificación de la forma y al blocking. Primer contacto con el modelo del natural.

Unidad 2. Anatomía y representación del tronco

Estructura ósea del tórax, columna vertebral y pelvis. Principales masas musculares del tronco. Relación entre tórax y pelvis. Volúmenes principales y movimientos del torso (flexión, extensión y rotación). Dibujo del natural centrado en el tronco.

Unidad 3. Extremidades superiores

Estructura ósea y muscular de hombro, brazo, antebrazo y mano. Articulaciones y rangos de movimiento. Relación de las extremidades superiores con el tronco. Simplificación volumétrica y construcción de la forma. Dibujo del natural con énfasis en brazos y manos.

Unidad 4. Extremidades inferiores

Estructura ósea y muscular de cadera, muslo, pierna y pie. Función de soporte y equilibrio del cuerpo. Articulaciones de carga y desplazamiento. Volumen, apoyo y estabilidad. Dibujo del natural centrado en piernas y pies.

Unidad 5. La figura humana en movimiento

Anatomía aplicada al gesto y a la pose dinámica. Línea de acción, ritmo y tensiones corporales. Relación entre estructura anatómica y movimiento. Dibujo del natural con poses dinámicas y cambios de postura.

Unidad 6. Integración y síntesis

Representación de la figura humana completa. Integración de conocimientos anatómicos, observación y técnicas de dibujo. Introducción al claroscuro básico aplicado al dibujo anatómico. Revisión y síntesis del trabajo realizado. Preparación del dossier final y prueba objetiva.

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

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Unidad 1. Introducción al dibujo anatómico: 2 semanas

Unidad 2. Anatomía y representación del tronco: 3 semanas

Unidad 3. Extremidades superiores: 3 semanas

Unidad 4. Extremidades inferiores: 3 semanas

Unidad 5. La figura humana en movimiento: 2 semanas

Unidad 6. Integración y síntesis: 1 semana

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>	10	10

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

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La evaluación de la asignatura se realizará de forma continua y tendrá en cuenta el trabajo práctico desarrollado a lo largo del curso, la asistencia y actitud, y la superación de una prueba objetiva final.

El 10 % corresponde todo lo que muestre compromiso con la asignatura - asistencia regular, puntualidad, actitud, implicación en las sesiones prácticas, el cuidado del material y del espacio de trabajo, así como la constancia y el interés demostrados durante el desarrollo de la asignatura.

El 60 % corresponde a los trabajos prácticos que se evaluará a través de un dossier de dibujo anatómico, que recogerá tanto los ejercicios realizados en clase con modelo del natural como los trabajos desarrollados fuera del aula. El dossier se entregará al final del curso. Se valorará especialmente la comprensión de la estructura anatómica, la aplicación correcta de los contenidos vistos en clase, la evolución del proceso, la calidad del dibujo y la correcta presentación del conjunto.

El 30 % corresponde a la prueba objetiva consistirá en un ejercicio práctico-teórico presencial relacionado con el dibujo anatómico, que podrá incluir el análisis de una pose del natural y la identificación básica de las estructuras anatómicas implicadas.

Para superar la asignatura será necesario realizar y presentar todos los elementos evaluables y obtener una calificación mínima de aprobado en el conjunto de la evaluación. La evaluación de la convocatoria extraordinaria será similar a la ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Anatomía para el artista

Simblet, S. (2001). Anatomía para el artista. Barcelona: Blume.

Anatomy for Sculptors

Zariņš, U., & Kondrats, S. (2014). Anatomy for Sculptors: Understanding the Human Figure. Vilnius: Exonicus.

Figure Drawing: Design and Invention

Hampton, M. (2014). Figure Drawing: Design and Invention. Los Ángeles: Michael Hampton.

Atlas de anatomía humana

Netter, F. H. (2019). Atlas de anatomía humana (7.ª ed.). Barcelona: Elsevier.

Anatomía artística

Goldfinger, E. (1991). Human Anatomy for Artists: The Elements of Form. Oxford: Oxford University Press.

Force: Dynamic Life Drawing

Mattesi, M. D. (2012). Force: Dynamic Life Drawing for Animators. Nueva York: Focal Press.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de caballetes

Materiales:

Para el desarrollo de la asignatura, el alumnado deberá disponer de materiales básicos de dibujo adecuados al trabajo con modelo del natural y al análisis anatómico. Entre ellos se incluyen:

- Papel de dibujo artístico de grano fino o medio-fino, no satinado (120–160 g/m²).
- Papel vegetal para ejercicios de análisis y superposición anatómica.
- Lápices de grafito de distintas durezas (HB, 2B y 4B).
- Goma dura tipo Milán.
- Set de carboncillos, difuminos, goma blanda y lija de grano medio (P220).
- Cinta de carroceros o cinta de papel para fijar el soporte.

Se realizarán ejercicios con papel vegetal orientados al análisis anatómico, con el fin de relacionar la observación del modelo del natural con el estudio de la estructura ósea y muscular.

El uso de estos materiales podrá adaptarse en función de las dinámicas y ejercicios propuestos a lo largo del curso.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.