



GUÍA DOCENTE

Introducción al dibujo y a la pintura

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Introducción al dibujo y a la pintura
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos artísticos y audiovisuales
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Ana Viana / ana.viana@u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia combina los fundamentos artísticos propios de las Bellas Artes con aquellos propios de los medios audiovisuales con el fin de establecer una base sólida de dibujo aplicado a los medios digitales interactivos. 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 luz, el color y la historia del cine y los medios audiovisuales.

Descripción de la asignatura

La asignatura Introducción al Dibujo y a la Pintura proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para trabajar como creadores de gráficos digitales. Les permite identificar las corrientes artísticas, y trabajar destrezas sobre el color, la luz, la expresividad de los trazados y la representación tridimensional del espacio. El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales que trabajarán desde el avance de la tecnología gráfica digital, para lograr una buena comunicación visual.

El enfoque de la asignatura es eminentemente práctico, con el objetivo de aprender creando. Se pretende desarrollar habilidades artísticas mediante el uso y la combinación de estos medios, a través del conocimiento y la puesta en práctica de las diferentes técnicas y estilos de dibujo y pintura. La base de conocimientos tradicionales facilitará y potenciará el desarrollo de la capacidad de diseño digital.

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

K1Entender el lenguaje gráfico y artístico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.

K2Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

K3Comprender la narrativa visual utilizada en historias interactivas o videojuegos.

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

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K6Conocer los principios generales de creación y animación de imágenes 2D específicas de productos interactivos.

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

S1Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.

C4Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

C5Conceptualizar un proyecto de videojuegos y desarrollo visual desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.

C9Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

Fundamentos de dibujo: observación y percepción espacial, volúmenes, línea y trazo.

Fundamentos de pintura: color, texturas y pintura, mancha y luz.

Técnicas y procedimientos de dibujo.

Técnicas básicas de pintura.

Tipologías, géneros y su aplicación: naturaleza muerta, paisaje, figura y retrato.

TEMARIO

Unidad 1. Aprendiendo a dibujar.

Unidad 2. Espacialidad y profundidad.

Unidad 3. Fundamentos del dibujo. Mancha y luz.

Unidad 4. Fundamentos básicos de la pintura.

Unidad 5. Géneros fundamentales, aplicaciones prácticas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

DESARROLLO TEMPORAL

Unidad 1--2 semanas

Unidad 2--3 semanas

Unidad 3--3 semanas

Unidad 4--3 semanas

Unidad 5--3 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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba objetiva</i>	50	70

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>	40	40
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Los trabajos entregados fuera de la fecha de entrega tendrán una penalización en la evaluación. El alumno debe entregarlos todos para poder aprobar la asignatura. Se le permitirá al alumno que vuelva a subir un ejercicio con la intención de mejorar la nota.
- La asistencia a clase es obligatoria. Si el alumno no ha podido asistir al menos al 80% de las clases,

suspenderá la asignatura.

- La actitud en clase y la participación suponen un 10% de la evaluación final. Es necesario mantener silencio, o si es necesario, conversaciones con volumen moderado para no molestar a los compañeros. Es importante aprovechar las horas en el aula para dibujar los ejercicios correspondientes al temario.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y a coordinación académica y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar severas penalizaciones para el alumno/a.
- Un examen práctico final se realizará presencialmente en las instalaciones de U-tad, la duración será aproximadamente de 2 horas y se indicarán oportunamente las condiciones para la realización de la prueba. El material será recogido por el profesor y conservado en U-Tad, pero debe documentarse fotográficamente y subirse a la plataforma, donde aparecerá su calificación. Para superar la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de aprobado (5). La media de los ejercicios también debe ser al menos de aprobado (5) para aprobar la asignatura.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

- Albany, W. (2002) Drawing Solutions. Collins & Brown.
- Ching, F. D.K. (2010). Dibujo y Proyecto. Gustavo Gili.
- Edward, B. (2000) Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Urano.

Bibliografía recomendada:

- Albany, W. (2004). Drawing and Painting landscapes. Collins & Brown
- Albers, J.(1985) La interacción del color. Alianza.
- Cuasante, J.M. (2008). El color de la pintura. H.Blume.
- Díaz Padilla, R. (2007). El dibujo del natural en la época de la post-academia. Akal.
- Doerner, M. (1989) Los materiales de pintura. Reverté.
- Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas. Akal.
- Maltese, C. (Coord.) (1997) Las técnicas artísticas. Cátedra.

- Pedrola, A. (2009). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas. Ariel.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

- Lápices de diversas durezas (desde 2H hasta 2B, mínimo).
- Carboncillos, barritas de carbón, conté, sanguinas.
- Goma de borrar, sacapuntas, difumino...
- Rotuladores de diversos grosores (color negro).
- 1 Caja de acuarelas (mínimo 12)-1 Cinta de carroceros 2cm de ancho.
- Pinceles de pelo suave: números 4, 8, 12.
- Pinceles con depósito de agua.
- 1 Block DIN A 3 técnicas Secas. 90-120 g/m²
- (10 -12) láminas DIN A 2 sueltas. 120-130g/m²

Software

- Google SketchUp.
- Adobe Photoshop.