



GUÍA DOCENTE

Dibujo anatómico

**GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO
VISUAL**

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

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, como parte del conjunto de técnicas artísticas básicas del grado, tiene como objetivo principal la comprensión del cuerpo humano para su interpretación artística, aplicable tanto a la ilustración profesional como a otros medios visuales.

La importancia de esta materia radica en la asimilación de los conocimientos anatómicos adquiridos, que serán fundamentales para su aplicación en una amplia variedad de situaciones y propuestas artísticas propias del ámbito profesional.

Como eje central del curso, se abordará el estudio del paquete muscular simple, analizando su forma y su mecánica, y se trabajará su representación a través del dibujo, mediante la práctica diaria con

modelo físico en el aula.

El dibujo se plantea aquí como una herramienta esencial de análisis de la realidad, y al mismo tiempo, como un medio natural y fundamental de expresión artística con lo que, el alumno, debe dominarlo.

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. Cráneo y cara

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. Cráneo y cara: 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 estructura en dos partes diferenciadas:

Evaluación práctica, que comprende el conjunto de ejercicios, trabajos y actividades desarrollados en el aula a lo largo del cuatrimestre.

Examen, destinado a evaluar la adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura.

Para superar la asignatura será imprescindible obtener una calificación mínima de 5 sobre 10 en cada una de estas dos partes. Solo cuando ambas hayan sido superadas se procederá al cálculo de la nota final mediante la ponderación establecida en la guía docente. En caso de obtener una calificación inferior a 5 en cualquiera de las dos partes, la asignatura se considerará no superada y el estudiante deberá presentarse al examen de recuperación.

Asimismo, el dossier de prácticas deberá estar completo, incluyendo la totalidad de los ejercicios y actividades realizados durante el curso. La ausencia de uno o varios ejercicios implicará que el dossier no podrá considerarse superado, con independencia de la calidad de los trabajos entregados.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Sobre anatomía para el artista

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

Sobre anatomía para la escultura

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

Sobre el dibujo anatómico

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:

Bloc de dibujo de bocetaje A3 (120–160 g/m²).

Papel vegetal tamaño A3 para ejercicios de análisis y superposición anatómica.

Lápiz de grafito HB o portaminas HB

Goma dura tipo Milán.

Cinta de carrocero o cinta de papel para fijar el soporte.

Software:

Power Point y software básico de Adobe.