



GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN AL DIBUJO Y LA PINTURA

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Introducción al dibujo y la pintura
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Jaime Repollés Llaurado/jaime.repolles@u-tad.com Justin williams / justin.williams@u-tad.com Javier Gamero Sanchez/javier.gamero@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para un creador de gráficos digitales: reconocimiento y contexto histórico de las corrientes artísticas, conocimientos del color, la luz y la fotografía, la representación tridimensional del espacio y el aprendizaje de las bases y principios clásicos de la animación y del desarrollo visual. El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales capaces de adaptarse y aprovechar el avance de la tecnología de animación digital.

Descripción de la asignatura

El módulo de Introducción al Dibujo y la Pintura proporciona a los estudiantes las habilidades y técnicas básicas de dibujo necesarias para representar objetos y espacios con precisión. A lo largo del curso, se hace especial hincapié en el dibujo de observación como base para desarrollar la capacidad de observación visual y las habilidades técnicas.

Los estudiantes adquirirán soltura y dominio en el uso y aplicación de una variedad de materiales y técnicas de dibujo tradicionales. Uno de los principales objetivos del módulo es que los estudiantes sean capaces de trabajar de forma autónoma, realizando dibujos satisfactorios en una amplia variedad de formatos y estilos.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG9 - 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

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE18 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

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.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como

digitales.

CE6 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Analizar obras artísticas teniendo en cuenta los principios estéticos y el contexto cultural.
- Interpretar el lenguaje visual y compositivo de una obra artística digital.
- Emplear técnicas básicas de dibujo tradicionales tales como el carboncillo, el grafito o la acuarela para la representación de imágenes.
- Aplicar los principios físicos y estéticos del color en la creación artística y narrativa.
- Manejar con soltura herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, modelados y obras artísticas.
- Emplear técnicas de expresión artística tales como el dibujo, el modelado en 3d y la postproducción para la generación de contenidos digitales.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.
- Adaptar el conocimiento de las técnicas tradicionales de dibujo a los entornos digitales.
- Dibujar con medios y herramientas exclusivamente digitales para la representación de imágenes aplicadas a la industria de la animación.
- Utilizar el lenguaje visual aplicado a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico para la creación de imágenes artísticas y narrativas.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.

- Operar una cámara fotográfica según sus principios de funcionamiento para la creación de imágenes artísticas.
- Diseñar personajes mediante la expresión visual de sus características psicológicas.
- Diseñar entornos, localizaciones y atmósferas mediante la expresión visual de sus características.
- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.
- Discriminar las interrelaciones volumétricas, cromáticas, de espacios y entornos que se producen entre los personajes y espacios físicos utilizados en una escena de animación.
- Aplicar técnicas de ideación y creatividad a la producción artística tales como el estado de flujo o el pensamiento lateral.

CONTENIDO

- Fundamentos de dibujo: observación y percepción espacial, línea y trazo.
- Fundamentos de pintura: color, texturas y pintura, mancha y luz.
- Fundamentos de color y tono.
- Técnicas y procedimientos de dibujo: técnicas secas y húmedas, propuesta procedimental
- Técnicas y procedimientos de pintura: procedimientos al agua y al aceite, herramientas para la práctica pictórica.
- Tipologías, géneros y su aplicación: naturaleza muerta, paisaje, figura y retrato.
- La pintura digital para la creación de ideas.
- Coloreado digital.

TEMARIO

Tema 1. Introducción al dibujo

- 1.1. Conocimiento de los materiales.
- 1.2. Composición.
- 1.3. Observación y análisis.

Tema 2. Principios básicos del dibujo

- 2.1. Alineación y medición.

2.2. Proporción y escala.

2.3. Punto de vista y perspectiva.

2.4. Técnicas y materiales básicos.

2.5. Modulación y sombreado.

2.6. Claroscuro e iluminación.

Tema 3. Análisis de la figura humana

3.1. Construcción y morfología.

3.2. Dibujo anatómico y definición.

3.3. La figura humana del natural.

Tema 4. Principios básicos de la pintura

4.1. Luz y color.

4.2. Composición y técnicas pictóricas.

4.3. Uso expresivo del color.

4.4. Materiales y géneros pictóricos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	31	31
<i>Clases Prácticas</i>	24	24
<i>Tutorías</i>	5	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	48	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	38	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	6	6

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

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1- 2 semanas

Tema 2- 6 semanas

Tema 3- 3 semanas

Tema 4- 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>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Las calificaciones obtenidas en una selección de trabajos realizados durante el curso, tanto dentro como fuera del aula, supondrán el 60 % de la calificación final. Los estudiantes que no superen algún trabajo tendrán la oportunidad de repetirlo.

El examen final supondrá el 30 % de la calificación final.

La participación en clase supondrá el 10 % de la calificación final y tendrá en cuenta la asistencia regular, la puntualidad, la participación activa en clase y la entrega puntual y correcta de los trabajos.

Durante el periodo de evaluación de la segunda convocatoria, los estudiantes deberán entregar todos los trabajos establecidos a lo largo del curso y realizar el examen final. Las calificaciones obtenidas en los componentes de evaluación superados durante el primer periodo de evaluación podrán conservarse para la segunda convocatoria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Loomis, Andrew. "El dibujo de la figura humana". Anaya Multimedia. Madrid. 2020.

Loomis, Andrew. "Ilustración creativa". Anaya Multimedia. Madrid. 2023.

Edward, Betty. "Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro". Urano.Barcelona. 2000.

Bibliografía recomendada

Berger, John. "Modos de ver". Gustavo Gili. Barcelona. 1975.

Cuasante, José María. "El color de la pintura". H.Blume. 2008.-Cuasante, José María

Cuevas Riaño, María del Mar y Fernández Quesada, Blanca."Introducción al color". Akal. 2005.

Díaz Padilla, Ramón. "El dibujo del natural en la época de la postacademia". Akal.2007.

Huertas, Manuel. "Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas". Akal.2010.

Hayes, Colin. "Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales". HermannBlume. Madrid.1992.

Mayer, Ralph. "Materiales y técnicas del arte". Hermann Blume. Madrid. 1993.

Pedrola, Antoni. “Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas”. Ariel. Barcelona.2009.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Caballetes

Materiales:

Material para aportar por el alumno:

Kit básico de dibujo especificado por el profesor en clase

Software:

Software básico