

ESNE

**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y
Entornos Virtuales**

Dibujo Artístico

Guía Docente
Curso Académico 2022/2023

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Básica
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	1er. curso - Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Noelia Báscones Reina

noelia.bascones@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- 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.
- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.

Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.
- Aplicar las herramientas de representación artística y digital en la creación de elementos gráficos para videojuegos o entornos virtuales.

Competencias

- 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.

- Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías que son necesarias para producir obras artísticas orientadas al desarrollo de videojuegos y entornos virtuales, utilizando tecnologías específicas.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.

CONTENIDOS

- Dibujo de observación. Percepción visual y representación.
 - Percepción de las formas. Encuadre. Encaje y composición. El dibujo invertido. Valoración y modulación de la línea.
 - Percepción de los espacios. Segregación figura-fondo. Espacios en negativo y formas en positivo.
- Análisis de luz y sombras. El claroscuro.
 - Luz y sombra. Sombra propia y sombra proyectada.
 - Tonos y valores tonales. Simplificación tonal.
 - Clave tonal y contraste tonal.
 - Métodos de sombreado. Técnicas secas y húmedas.
- Dibujo de la figura humana.
 - Relaciones proporcionales y canon. La unidad cabeza.
 - Dibujo dinámico de la figura al natural.
 - Estructura simplificada. Esquema óseo. Grupos musculares simplificados.
 - La cabeza humana. Elementos anatómicos. El retrato gráfico.
- Diseño de personajes.
 - Estereotipia y ficha del personaje. Moodboard.
 - Experimentación Gráfica: Thumbnails sketches.
 - Dibujo sólido. Simplificación volumétrica. Estudio de superficies e iluminación.
 - Representación técnica: Model sheet, Blue-print. Turn around.
- Cuaderno de Bocetos. Pictogramas, Apuntes gráficos y Dibujo Gestual.

TEMARIO

1. Dibujo de observación. Percepción visual y representación.
2. Análisis de luz y sombras. El claroscuro.
3. Dibujo de la figura humana.
4. Diseño de personajes.
5. Cuaderno de Bocetos. Pictogramas, Apuntes gráficos y Dibujo Gestual

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Seleccionar y aplicar el proceso gráfico más adecuado para la realización de una propuesta visual concreta.
- Practicar el dibujo del natural como forma de agudizar el conocimiento sobre lo observado: figura humana, paisaje, objetos, etc.
- Aplicar las claves pictóricas de la percepción visual en la praxis del dibujo.
- Analizar y representar modelos del natural, así como sintetizar y esquematizar plásticamente el cuerpo humano.
- Interpretar y representar la figura humana de forma coherente y proporcionada, independientemente de la pose.
- Realizar una propuesta original de diseño de personajes para videojuegos en forma de proyecto. Para ello, se valdrá de distintas tipologías de representaciones
- Conocer y aplicar los elementos de la configuración gráfica y tonal de la forma y el espacio para comunicar y expresar ideas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesión teórica presencial: clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	15	100
Trabajos o casos prácticos: en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	45	100
Debates: los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.		
Realización de las prácticas externas.		
Elaboración de la memoria de prácticas.		
Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.		
Tutoría presencial: el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
Trabajo autónomo: es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
Realización del examen final presencial.	4	100

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral presencial: el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, en el aula.	X
Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos: el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan,	X

aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	
Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula: el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	
Aprendizaje en la empresa: el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
Aprendizaje basado en proyectos: el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
Tutorías presenciales: el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	30%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	60%
Evaluación de la participación en los debates.	
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	10%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Boerboom, P. y Proetel, T. (2018). Dibujar el cuerpo humano. Barcelona, Gustavo Gili.
- Lauricella, M. (2018). Anatomía artística 2. Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática. Barcelona, Gustavo Gili.
- Simblet, S. (2008). Cuaderno de Dibujo. Barcelona: H. Blume.

Bibliografía complementaria

- Arnheim, R. (1979). Arte y Percepción Visual. Madrid. Alianza Forma.
- Adriani, G. (1981). Paul Cezanne. Dibujos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Baker, C. Le Corbusier, análisis de la forma. Barcelona: Gustavo Gili.
- Burnham, V. (2001). Supercade: a visual history of the videogame age 1971-1984. Cambridge, Massachussets: MIT Press.
- Clarke, A. y Mitchell, G. (2007). Videogames and art. Bristol: Intellect.
- Edwards, B. (1985). Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Madrid. H. Blume.
- Gómez Molina, J. J. (1997). Las lecciones del dibujo. Madrid: Cátedra.
- Gómez Molina, J. J. (2002). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra.
- Hogarth, B. (1999). El Dibujo de luces y sombras a su alcance. Evergreen.
- Gombrich, E. H. (1979). Arte e ilusión. Barcelona. Gustavo Gili.
- Gray, P. (2008). Aprender a dibujar; guía para principiantes y avanzados. Barcelona: Evergreen.

- Lambert, S. (1985). El dibujo, técnica y utilidad. Madrid: H. Blume.
- Martín, R. (2005). Fundamentos del dibujo artístico. Barcelona. Parramón.
- Moráz, B.: Ingres, dibujos. Ed. Polígrafa. Barcelona, 1983.
- Pignattl, T.(1981). El dibujo, de Altamira a Picasso. Madrid: Cátedra.
- Simblet, S. (2002). Anatomía para el artista. Barcelona: H. Blume.
- VVAA. (2010). Escuela de dibujo de anatomía animal. Barcelona: H.F. Ullmann.
- Wigan, M. (2007). Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Barcelona: Gustavo Gili.

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

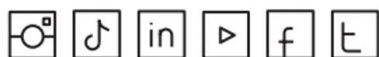
¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA

LA
REVOLUCIÓN
DE ESNE



Premios
Nacionales
de Innovación
y de Diseño

