



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

**Facultad:** Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

**Código:** 2051102 **Nombre:** Fundamentos del dibujo y expresión gráfica

**Créditos:** 6,00 **ECTS** **Curso:** 1 **Semestre:** 1

**Módulo:** EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

**Materia:** EXPRESIÓN ARTÍSTICA **Carácter:** Formación Básica

**Rama de conocimiento:** Artes y Humanidades

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2051A Fernando Tamarit Cobo (**Profesor responsable**)

[fernando.tamarit@ucv.es](mailto:fernando.tamarit@ucv.es)



## Organización del módulo

### EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	18,00	Concept artist	6,00	2/1
		Dibujo anatómico	6,00	1/2
		Fundamentos del dibujo y expresión gráfica	6,00	1/1
IMAGEN DIGITAL	18,00	Diseño de interfaz gráfica GFX	6,00	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6,00	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6,00	1/1

## Conocimientos recomendados

Niveles básicos de dibujo.  
Niveles básicos de anatomía.  
Técnicas de ilustración.

## Requisitos previos

Es necesario haber superado las asignaturas de Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica, así como Dibujo anatómico para cursar la asignatura de Concept Artist.



## Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1           Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la creación de dibujos y obras artísticas.
- R2           Utilizar el dibujo para la creación y desarrollo de realidades existentes.
- R3           Representar gráficamente por medio del dibujo la figura humana.
- R4           Representar gráficamente por medio del dibujo la expresión humana.
- R5           Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la figura humana.
- R6           Mostrar gráficamente por medio del dibujo anatómico la expresión humana.
- R7           Ilustrar gráficamente por medio del arte conceptual la figura humana y su expresión.
- R8           Bosquejar historias por medio del dibujo.
- R9           Diseñar personajes por medio del dibujo anatómico.
- R10          Planificar historias por medio del dibujo.
- R11          Diseñar personajes en las historias en las están implicados por medio del arte conceptual.



## Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
B2				X
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.				

GENERALES	Ponderación			
	1	2	3	4
G1				X
Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.				
G2			X	
Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinarios de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.				
G3			X	
Identificar nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos e incorporarlas en sus trabajos.				

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E1			X	
Recabar información de las fuentes culturales (arte, historia, cine, cómic, literatura,...) que le permitan utilizarlas como inspiración y contextualización en las animaciones y videojuegos.				
E5				X
Utilizar los conceptos específicos del arte conceptual en los proyectos de animación o videojuegos.				
E9				X
Utilizar el dibujo como herramienta básica para la representación de realidades existentes o imaginarias.				



E10	Representar gráficamente la figura humana y su expresión, de forma que pueda servir como material de referencia en diseño de personajes de videojuegos y animaciones.				X
E11	Bocetar personajes y las historias en las que están implicados.				X
E18	Crear o retocar imágenes digitales.				X



## Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	70,00%	Pruebas prácticas
	30,00%	Elaboración de proyectos

### Observaciones

La asistencia y participación tendrá un porcentaje de 10% sobre la nota final. Cada falta de asistencia restará un 1% de la nota final, hasta un máximo del 10% en la asignatura.

El contenido práctico tendrá un porcentaje del 60% sobre la nota final. El examen final tendrá un porcentaje del 30% sobre la nota final.

Deberá obtenerse en el examen final de 1ª y 2ª convocatoria un mínimo de aprobado (50% de la calificación en dicha prueba) para computar y promediar las calificaciones de las prácticas y asistencia obtenidas durante el curso. Dicha prueba final constará de una parte teórica y otra práctica, siendo obligatorio aprobar la parte teórica para sumar la práctica. El suspenso de la parte teórica supondrá el suspenso completo del examen. Las respuestas de la parte teórica que contengan faltas de ortografía no serán calificadas.

De no aprobarse el examen, quedará suspendida la convocatoria, apareciendo en el acta reflejada la nota obtenida en el examen, norma que se aplicará tanto en primera como segunda convocatoria.

La presencia en el aula del alumno al inicio del examen conllevará la evaluación del mismo, sin posibilidad de poder reclamar como no presentado, aunque el alumno se ausente nada más comenzar dicho examen.

Una vez aprobada la primera convocatoria no se podrá presentar trabajos para subir la nota obtenida en esta, ni dejar dicha convocatoria como suspendida para poder presentarse a la segunda en caso de petición por parte del alumno.

En cualquiera de los casos, si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno debe realizar y superar el examen de segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

Las notas por asistencia y prácticas sólo podrán obtenerse en la primera convocatoria y se guardarán de cara al examen de segunda convocatoria para promediar con este en caso de no superar la primera convocatoria.

Para poder presentarse al examen de primera convocatoria será obligatorio presentar y aprobar el proyecto final personal con un 50% de la calificación de este en la fecha y hora establecida en la plataforma.

La nota por asistencia se obtendrá al inicio de la clase en el momento que se pase lista, si un



alumno no está presente en ese momento se considerará falta de asistencia no justificada, a no ser que

haya advertido previamente al profesor que va a llegar tarde por tutorías, trabajo u otro motivo justificado. Es responsabilidad del alumno indicar que está en clase en el momento en el que se le nombra para poder marcar su asistencia.

En caso de suspender la primera convocatoria se podrá presentar un trabajo de cara a la segunda convocatoria a criterio del profesor, que sustituirá a uno no entregado o con baja calificación de la primera convocatoria; la calificación del primer trabajo quedaría anulada y se sustituirá por la obtenida en este nuevo trabajo.

No se permitirá la entrega de prácticas fuera de la fecha y hora establecida en la plataforma para cada una. La entrega de prácticas sólo podrá realizarse por medio de la plataforma.

El formato de las prácticas entregadas será determinado en cada enunciado de las mismas. La entrega en un formato diferente al especificado supondrá el suspenso de la práctica sin calificación posible.

La falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá el suspenso inmediato de todas las prácticas de la asignatura sin posibilidad de presentar trabajo extra tanto en primera como segunda convocatoria.

En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al 50% de las clases de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas.

Quedarán excluidos de esta normativa aquellos alumnos que previamente y tras comunicar al profesor su situación personal reciban por parte del profesor el permiso de presentarse al examen en primera convocatoria si el docente considera justificada la ausencia, ya sea por motivos laborales, coincidencias de asignaturas, segundas matrículas, enfermedades graves, etc. Para acogerse a esta exención es absolutamente imprescindible haberlo hablado con el profesor al inicio de la asignatura y haber aceptado el procedimiento de evaluación que el profesor estime más adecuado. En ningún caso se podrá apelar por defecto o al final de la asignatura a estas situaciones para incumplir la norma.

Por otro lado, el profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación.

Esta norma es complementaria a los porcentajes de evaluación de la no asistencia y participación, así como la evaluación y realización de trabajos o casos en el aula o durante el curso que seguirán sus propios criterios de evaluación. Ambos porcentajes se recogen en la presente guía docente.



## CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

## Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- M2 Clase magistral participativa
- M3 Aprendizaje cooperativo
- M4 Resolución de ejercicios y problemas
- M6 Aprendizaje basado en proyectos



## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M4, M6	R1, R2, R4, R6	10,00	0,40
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4, M6	R1, R2, R4, R8	50,00	2,00
<b>TOTAL</b>		<b>60,00</b>	<b>2,40</b>

## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M4, M6	R1, R2, R4, R6	60,00	2,40
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M2, M4, M6	R1, R2, R4, R9, R11	30,00	1,20
<b>TOTAL</b>		<b>90,00</b>	<b>3,60</b>



## Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Expresión Gráfica 1	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introducción a la expresión gráfica.</li><li>2. Esquema y bocetado.</li></ol>
Expresión Gráfica II	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ejercicios de anatomía. Cuerpo y rostro humano.</li><li>2. Sombreado, claroscuro y profundidad.</li><li>3. Síntesis de formas.</li></ol>
Expresión Gráfica III	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Creación propia, diferentes estilos.</li><li>2. Diferentes técnicas artísticas.</li><li>3. Técnicas digitales para la expresión gráfica.</li></ol>



## Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Expresión Gráfica 1	10,00	20,00
Expresión Gráfica II	10,00	20,00
Expresión Gráfica III	10,00	20,00

## Referencias

- Dondis, D.A.: La sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.
- VV.AA.: Diccionario visual de términos de arte. Madrid: Catedra, 2015.
- Wong, W.: Fundamentos del diseño bi-tridimensional. Gustavo Gili, Barcelona, 1991.
- Magnus, G. H.: Manual para dibujantes e ilustradores. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.
- Pignatti, Terisio: El dibujo. De altamira a Picasso. Madrid: Cátedra, 1981.



## Adenda a la Guía Docente de la asignatura

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura.

**Situación 1: Docencia sin limitación de aforo** (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

**Situación 2: Docencia con limitación de aforo** (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

### 1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

Microsoft Teams

Kaltura



## **Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.**

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

### **1. Actividades formativas de trabajo presencial:**

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

Microsoft Teams

Kaltura

Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:



## 2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

### MODALIDAD PRESENCIAL

#### En cuanto a los sistemas de evaluación:

- No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

#### Observaciones al sistema de evaluación: