



## 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 la expresión gráfica

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

**Módulo:** EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO.

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

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

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

**Profesorado:**

2051A      José Ruiz De La Torre (Profesor responsable)

jose.rdelatorre@ucv.es



## Organización del módulo

### EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO.

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

## Conocimientos recomendados

Aunque unas nociones básicas de dibujo pueden resultar útiles, "Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica" es una asignatura introductoria, con lo que **no** será necesario ningún conocimiento previo.

## Otros tipos de requisitos

Es recomendable 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 - Utilizar el dibujo para la creación y desarrollo de realidades existentes. [RA9.1 / RA12.6]**

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

**Tipo RA:** Competencias

- 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.

**R2 - Representar gráficamente por medio del dibujo la figura humana. [RA12.7]**

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

**R3 - Representar gráficamente por medio del dibujo la expresión humana. [RA12.8]**

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas



- 
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R4 - Elaborar un trabajo de desarrollo creativo en la creación de dibujos y obras artísticas. [RA2.1]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

R5 - Planificar historias por medio del dibujo teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA12.9 / RA6.5 / RA7.5 / RA8.7]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.



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

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R5	40,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
R1, R2, R3, R4, R5	60,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

### Observaciones

Deberá obtenerse en la práctica final una calificación de al menos 50% para computar y promediar las notas de las prácticas semanales.

Si la primera convocatoria no ha sido aprobada el alumno debe realizar y superar la segunda convocatoria para aprobar la asignatura.

### EXÁMENES, PRÁCTICAS Y 2ª 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.

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.

En cualquier caso en que el alumno suspenda la primera convocatoria deberá presentarse a segunda convocatoria bajo los siguientes criterios, dependiendo de las calificaciones obtenidas, las pruebas superadas o no superadas y el discernimiento del profesor:

En caso de suspender la práctica final, el alumno deberá recuperarla entregando un proyecto de características similares o distintas al originalmente realizado, a criterio del profesor (aún con esto, el alumno seguirá pudiendo presentarse en la 1ª convocatoria al examen final).

Adicionalmente, y en el caso de que el alumno haya suspendido demasiados ejercicios prácticos,



se deberán presentar uno o varios trabajos 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.

Por último, si el examen está suspendido, el alumno podrá presentarse en las fechas de 2º convocatoria a la realización del mismo.

Todo deberá ser entregado en las fechas estipuladas por el profesor para la 2ª convocatoria **PLAGIO Y USO DE IAs.**

La copia o falsificación de diseños o trabajos extraídos de internet, otro medio o compañero supondrá una falta grave y la anulación del total de las notas obtenidas en los ejercicios realizados durante el curso y la práctica final, tanto para primera como segunda convocatoria sin posibilidad de poder presentar un trabajo extra, es decir, el plagio supondrá el suspenso sin posibilidad de recuperación. Ante la duda por parte del alumno de la posibilidad de plagio, copia o falsificación es obligación de este consultar al docente sobre la creatividad o las referencias para poder desarrollar un trabajo, sin la consulta el alumno es responsable de la posibilidad de incurrir en esta falta grave.

El uso de herramientas de generación de imágenes por medio de inteligencia artificial para la realización de las prácticas está totalmente prohibido y su utilización supondrá el suspenso de todos los ejercicios y prácticas que haya realizado el alumno, en las mismas condiciones que con el plagio. El objetivo es que el alumnado desarrolle sus propias competencias en dibujo, de modo que todo el material gráfico entregado deberá ser de autoría original del estudiante.

#### EVALUACIÓN ÚNICA

*Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación.*

Por lo que a la asignatura de Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a una adaptación y ampliación tanto de las prácticas semanales, como del proyecto final, así como la exigencia por parte del alumno de una comunicación regular y significativa con el profesor sobre el desarrollo de sus ejercicios y trabajos (pudiendo anular las calificaciones de los trabajos de lo contrario). Esta adaptación serviría tanto en 1ª convocatoria como en 2ª convocatoria.



### CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados 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 MD2 - Clase magistral participativa.

M3 MD3 - Aprendizaje cooperativo

M4 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - 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.	R2, R3, R4, R5	MD2 - Clase magistral participativa.	18,00	0,72



AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R1, R4, R5	MD3 - Aprendizaje cooperativo	2,00	0,08
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R1, R2, R3, R4, R5	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.	40,00	1,60
<b>TOTAL</b>			<b>60,00</b>	<b>2,40</b>

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R1, R2, R3	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	10,00	0,40
AF3 - Elaboración de tareas -en equipos de tamaño reducido- con un objetivo común, con responsabilidad individual y colectiva, aprendiendo con y de otros.	R1, R2, R3, R4, R5	MD3 - Aprendizaje cooperativo MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.	20,00	0,80
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R1, R4	MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	60,00	2,40
<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
Módulo 1: Introducción a la expresión gráfica	Primer contacto con el dibujo. Se trabajan el trazo, la observación y el uso adecuado de las herramientas de dibujo
Módulo 2: Forma, proporción y construcción	Aprendemos a descomponer lo complejo en formas geométricas básicas y a encajar objetos mediante proporción y medición para representar con solidez cualquier figura u objeto.
Módulo 3: Volumen, luz y claroscuro	Introducción a la tridimensionalidad mediante el estudio de la luz. Exploramos las sombras propias y arrojadas, gradaciones y escalas de valores, aplicadas primero a formas simples y después a objetos más complejos.
Módulo 4: Perspectiva y espacio	Comprensión del espacio y su representación en el plano. Se trabajan los sistemas de perspectiva tanto de 1 como de 2 y 3 puntos de fuga, también el escorzo y la aplicación práctica a objetos cotidianos y sujetos varios
Módulo 5: Síntesis y estilización	Pasaremos de representar la realidad tal cual la observamos a la interpretación visual. Aprendemos a simplificar, sintetizar y transformar objetos y figuras en versiones estilizadas, explorando cartoon, exageración y narrativa visual.
Módulo 6: Introducción al dibujo digital	Descubriremos el flujo de trabajo de arte digital con Photoshop y tableta gráfica, aplicando lo aprendido en el dibujo tradicional al entorno digital.



### Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Módulo 1: Introducción a la expresión gráfica	4	8,00
Módulo 2: Forma, proporción y construcción	5	10,00
Módulo 3: Volumen, luz y claroscuro	5	10,00
Módulo 4: Perspectiva y espacio	4	8,00
Módulo 5: Síntesis y estilización	4	8,00
Módulo 6: Introducción al dibujo digital	8	16,00

### Referencias

Edwards, B. (2021). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ediciones Urano.