



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	<b>FORMACIÓN BÁSICA</b>
Materia	<b>ARTE</b>
Asignatura	CÓDIGO <b>804083</b> NOMBRE <b>INTRODUCCIÓN AL DIBUJO</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Primero
Carácter:	Obligatorio
Período de impartición:	1er semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS

Departamento responsable: Dibujo y Grabado  
Coordinadora: Azucena Vieites García  
Correo-e: [mvieites@ucm.es](mailto:mvieites@ucm.es)  
Teléfono: 91-3943655

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### Descriptor:

La asignatura de “Introducción al Dibujo” adentra a los estudiantes en la utilización más adecuada de soportes, herramientas y técnicas para la realización de propuestas gráfico-plásticas concretas. Sus contenidos sobre el análisis de la representación analítica de objetos y espacios posibilitan una iniciación a las relaciones formales, históricas, conceptuales y procesuales que se derivan de la práctica del dibujo.

#### Requisitos:

No existen requisitos previos:

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales

- O.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- O.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.

#### Objetivos específicos

- Adquirir y desarrollar hábitos de reflexión y destrezas representativas.
- Desarrollar la capacidad de análisis sintético y estructural (*apuntes, bocetos y esquemas*).
- Iniciar estudios de valoración tonal constructiva mediante el claroscuro.
- Desarrollar aptitudes especulativas y analíticas individuales a partir del natural inanimado.



- Conocer y experimentar técnicas de dibujo adaptadas a la propia expresión personal mediante la introducción de diferentes estudios temáticos de asuntos del natural como referencia de origen (*fragmentos, entornos, paisajes, objetos*).

## COMPETENCIAS

### Competencias generales

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.

### Competencias específicas

- CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.
- CE.6. Dominar los procedimientos y técnicas de dibujo, representación, acotación, delineación y modelización tridimensional que permitan la correcta visualización e interpretación de una solución de diseño.

## CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Soportes, herramientas y técnicas del dibujo.
- Definición, tipos y funciones plásticas de los elementos de la representación.
- Principios de los procesos analíticos de representación simple y compleja.
- Principios de las tipologías de los procesos gráficos.
- Análisis de la forma a partir del estudio de objetos, paisajes, espacios y la figura humana.
- Interrelación entre percepción, representación analítica y las técnicas del dibujo.
- Iniciación a las relaciones formales, históricas, conceptuales y procesuales, derivadas de la representación a partir del dibujo.

## METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.



### Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CE3. CE6	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE3. CE6	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1.	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

### Actividad del estudiante

Trabajos de campo mediante apuntes y estudios

Visitas de estudio a exposiciones y/o eventos de interés.

Estudios en Biblioteca y lecturas obligatorias.

Ejercicios teórico-prácticos.

Entregas requeridas en el campus en formato adecuado y elaboración interna de los documentos atendiendo a Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares con claridad y poniendo en práctica una correcta maquetación, diseño de interiores y atendiendo a expresarse con corrección.

Empleo del Campus Virtual de forma adecuada y preparación de archivos requeridos. Entrega de los proyectos y trabajos requeridos en la fecha marcada.

### Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

## EVALUACIÓN

Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.

Evaluación continua a través de la exposición de trabajos autónomos y sus resultados.

Realización de porcentaje mínimo de trabajos prácticos del curso (70%).

Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.

Calificación numérica final de 0 a 10.

El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente atendiendo a la calificación de la actividad en los talleres y seminarios (un 50-70%), el trabajo autónomo en el taller (un 20-



40%) del total y mediante la corrección realizada por el profesor en tutorías y controles (10%).

## BIBLIOGRAFÍA

- A.A.V.V. (2014), *Fundamentos del dibujo artístico*. Ed. Parramón.
- A.A.V.V. (2014), *Todo sobre la técnica del dibujo*. Ed. Parramón.
- A.A.V.V. (2014), *El arte del dibujo*. Ed. Parramón.
- BIRCH, H. (2016), *Dibujar. Trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. Ed. Gustavo Gili.
- CIVARDI, G. (2004), *Dibujo de la anatomía y estudio del movimiento*. Ed. Drac.
- DÍAZ PADILLA, R. (2007), *El dibujo del natural en la época de la postacademia*, ed., Akal, Madrid.
- GARCÍA PEDRAZA, J. (2012), *El dibujo de estatua*. GEU editorial.
- GÓMEZ MOLINA, J.J. (1995), *Las lecciones del dibujo*, ed., Cátedra, Madrid.
- LAMBERT, S (1999), *El dibujo. Técnica y utilidad*. Ed. Blume.
- MARIS DANTZIC, C. (2004), *Como dibujar*. Ed. Blume.
- CERVER ASENSIO, F. (1999). *Dibujo para principiantes*. Ed. Konemann
- *Anatomía para el artista* (2002). Ed. Parragon