



# UNAM

UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de  
Información**

**Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos**

## **Guía Docente**

**Asignatura: Dibujo, Ilustración y Pintura Digital**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

*Curso Académico 2024-2025*

## Contenido

RESUMEN .....	3
DATOS DEL PROFESORADO .....	3
REQUISITOS PREVIOS .....	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.....	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	5
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA .....	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS .....	6
EVALUACIÓN .....	6
BIBLIOGRAFÍA .....	8

## RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Dibujo, Ilustración y Pintura Digital
Carácter	Obligatoria
Curso	1º
Semestre	1
Créditos ECTS	9
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

## DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Guillermo Santana Padrón
Correo Electrónico	guillermo.santana@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Guillermo Santana Padrón
Correo Electrónico	guillermo.santana@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

## REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

### Competencias

CP03

Seguir las distintas fases de producción de elementos para la animación y los videojuegos con el fin de demostrar conocimiento y destrezas sobre las fases en este tipo de proyectos del sector del videojuego y la animación.

CP04

Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación.

CP06

Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación.

CP09

Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas.

### Conocimientos

CN01

Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos.

### Habilidades

HB04

Resolver problemas mediante soluciones efectivas que cuadren con los estándares de calidad, patrones de diseño y estéticas definidas al inicio de los proyectos, de videojuegos y animación.

HB05

Gestionar proyectos individuales y/o grupales, siguiendo una planificación de ejecución con objetivos claros, formatos específicos, plazos y fechas de entrega, además de investigar, discutir y evaluar los elementos constitutivos más adecuados para los proyectos de videojuegos o de animación.

## **CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA**

- 0. Creación de Bocetos. -Fusión de la Expresión gráfica y artística.**
  - 0.1.** El valor del trazo.
  - 0.2.** Sistemas de representación.
  - 0.3.** Geometría básica.
  - 0.4.** Estrategias de percepción en el dibujo.
    - 0.4.1.** Proporción.
    - 0.4.2.** Relación entre formas.
    - 0.4.3.** Reglas básicas de composición visual.
- 1. Dibujo del Natural. -Percepción visual y su paso al formato bidimensional.**
  - 1.1.** Reducción a esquemas geométricos de figuras orgánicas.
  - 1.2.** Análisis de formas.
  - 1.3.** Aplicación de texturas y volúmenes. Luz y sombra.
- 2. Dibujo del Natural. -La figura humana.**
  - 2.1.** Medidas y proporciones clásicas.
  - 2.2.** Retratos y Caricaturas.
  - 2.3.** El esqueleto y los músculos.
  - 2.4.** El cuerpo en movimiento.
  - 2.5.** Representación de secciones corporales.
- 3. El humano Cartoon.**
  - 3.1.** Construcción de la cabeza.
  - 3.2.** Rotaciones de cabeza.
  - 3.3.** Los ojos animados, base de las expresiones faciales.
  - 3.4.** Anatomía del personaje animado: El personaje femenino y masculino.
  - 3.5.** Aplicando personalidad al dibujo animado.
  - 3.6.** Expresión corporal. La línea de acción.
- 4. Storyboard.**
  - 4.1.** Diferencias en el storyboard dependiendo del género audiovisual.
  - 4.2.** Representación en papel de la cámara en movimiento.
  - 4.3.** La imagen secuenciada a partir de viñetas fijas. Evitando records.
- 5. Diseño y creación de fondos y de escenarios.**
  - 5.1.** Composición: equilibrio entre forma, volumen y color.
  - 5.2.** Niveles de profundidad en paisajes virtuales.
  - 5.3.** Interiores y exteriores.
  - 5.4.** Elementos clave con valor narrativo.
  - 5.5.** Integración del personaje en el fondo.

## CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

- **Bloque 00:** Impartido entre las semanas 1 y 4.
- **Bloque 01:** Impartido entre las semanas 4 y 5.
- **Bloque 02:** Impartido entre las semanas 6 y 9.
- **Bloque 03:** Impartido entre las semanas 10 y 14.
- **Bloque 04:** Impartido entre las semanas 15 y 16.
- **Bloque 05:** Impartido entre las semanas 16 y 17.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	36	100%
Proyectos Prácticos en el aula	54	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	18	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	115	0%
Presentación/defensas		100%

## EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	70
Pruebas de evaluación teórico prácticas	20
Asistencia y participación activa.	10

### Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

### **Criterios de Calificación**

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA

### Básica

- Kleber, G. & Martín Lorenzo, T. (Trad.). (2019). Dibuja a lápiz en tu cuaderno de viaje: instrucciones, técnicas y consejos para dominar el dibujo.. Editorial GG.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/210878>
- Lupton, E. & Phillips, J. C. (2016). Diseño gráfico: nuevos fundamentos.. Editorial GG.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/93375>
- Elam, K. (2014). La geometría del diseño: estudios sobre la proporción y la composición.. Editorial GG.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/45521>
- Lupi, G. Posavec, S. & Giménez Imirizaldu, D. (Trad.). (2020). Un diario visual: aprende a dibujar la información de tu vida cotidiana.. Editorial GG.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/210905>
- Parramón Paidoribo, E. (Il.). (2009). El dibujo humorístico.. Parramón Paidotribo S.L.  
<https://elibro.net/es/ereader/atlanticomedio/119227?page=11>
- Méndez Herrera, D. (2020). Dibujando manga fácil y divertido.. Grupo Editorial Éxodo.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/189701>

### Complementaria Intermedia

- Birch, H. (2022). Dibujar: trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual.. Editorial GG.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/212550>
- Lauricella, M. (2016). Anatomía artística. Editorial GG.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/45591>
- Parramón Paidoribo, E. (Il.). (2009). El dibujo humorístico.. Parramón Paidotribo S.L.  
<https://elibro.net/es/ereader/atlanticomedio/119227?page=11>
- Parramón Paidoribo, E. (Il.). (2008). El dibujo animado (3a. ed.).. Parramón Paidotribo S.L.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/119226>

### Complementaria Avanzada

- Parramón Paidoribo, E. (Il.). (2007). El rincón del pintor: anatomía artística (2a. ed.). Parramón Paidotribo S.L.  
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/119233>



- Parramón Paidoribo, E. (Il.). (2013). Todo sobre la anatomía artística. Parramón Paidotribo S.L.  
<https://elibro.net/es/ereader/atlanticomedio/123952?page=66>
- Roca, M. Á. (2012). Dibujos.. Editorial Nobuko.  
<https://elibro.net/es/ereader/atlanticomedio/77886?page=36>
- Parramón Paidoribo, E. (Il.). (2009). El dibujo humorístico.. Parramón Paidotribo S.L.  
<https://elibro.net/es/ereader/atlanticomedio/119227?page=11>

### Recursos web

*Como aproximaciones iniciales se proponen los siguientes portales para el uso de información útil para la asignatura.*

- Referencias artísticas:
  - Pinterest.
  - Image Spark.
  - ArtStation.
- Videotutoriales:
  - Plataforma de Youtube.
  - Entorno Creative Cloud de Adobe.