

GUÍA DOCENTE DIBUJO PARA EL DISEÑO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º	Anual/semestral: Semestral
Tipo de asignatura: Optativa	Materia: Optativa
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Fundamentos Artísticos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura fomenta la exploración de lenguajes, medios y soportes convencionales y experimentales al servicio de la intención expresiva, abordando aspectos como la forma, el espacio y el punto de vista, junto con el uso de la luz, el color y los materiales. Se explorarán también efectos como sombras, transparencias o movimiento, así como la relación del objeto con su entorno y con la figura humana.

Desde un enfoque procesual, el alumnado adquirirá recursos técnicos y conceptuales para comprender, analizar y comunicar la forma en el ámbito del diseño contemporáneo.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales, CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Representación ortográfica de los objetos. Factor lumínico. Relaciones cromáticas. Desarrollo espacial del objeto. Perspectivas. El punto de vista. El escenario, el fondo y el entorno del objeto. Efectos y trazados. Efectos lumínicos. Sombras proyectadas. Transparencias. Contrastes. Efectos de reflexión. Efectos de movimiento. La representación de los materiales: plásticos, madera, metales, textiles, otros materiales. El factor humano en el producto: la figura humana. Antropometría. Esquemas básicos. La figura de perfil. La silueta. La mano.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
9	Representación ortográfica de los objetos. Desarrollo espacial del objeto. Perspectivas. El punto de vista. El escenario, el fondo y el entorno del objeto.	12
9	Factor lumínico. Relaciones cromáticas. Sombras proyectadas. Transparencias. Contrastes. Efectos y trazados. Efectos lumínicos. Efectos de reflexión. Efectos de movimiento.	12
9	La representación de los materiales: plásticos, madera, metales, textiles, otros materiales.	12
9	El factor humano en el producto: la figura humana. Antropometría. Esquemas básicos. La figura de perfil. La silueta. La mano.	12

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	6
Asistencia a clases prácticas lectivas	30
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

ABP como eje principal. El aprendizaje se organiza mediante simplificación de proyectos prácticos que simulen encargos reales, integrando teoría y práctica.

Trabajo cooperativo y retos abiertos. El alumnado abordará problemas sin solución única para fomentar creatividad.

Evaluación continua con feedback. Se valora el proceso con revisiones periódicas, promoviendo mejora constante, metacognición y pensamiento crítico.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Clases presenciales teórico-prácticas en las que se explicarán los contenidos y mostrarán ejemplos, potenciado el intercambio de opiniones y el debate.

Para las actividades de carácter presencial se utilizará el aula y los espacios necesarios como taller, dónde se realizarán los trabajos finales.

Se desarrollará, investigará y demostrará el grado de consecución de competencias y el nivel de adquisición de contenidos.

Conocimiento instrumental y aplicación técnica.

Investigación y experimentación.

Los bocetos en el ámbito de comunicación de ideas.

Tutorías.

→ Actividades de trabajo autónomo

Investigación, búsqueda de información sobre procesos, y adquisición de materiales.

Bocetaje. Maquetación de presentaciones.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos:

Trabajos prácticos finales, dossier de proceso gráfico, memorias técnicas, documentos complementarios y portfolio final.

Técnicas:

Rúbricas, observación sistemática, seguimiento continuo, análisis de producciones, autoevaluación y coevaluación.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo. Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos. Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión. Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimientos de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta. Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica. Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para superar la asignatura es indispensable entregar todos los proyectos y actividades propuestos, obteniendo una media ponderada superior a cinco. Para poder mediar, todas las entregas deberán tener una calificación igual o superior a 4,0. La calificación final de los trabajos se obtendrá aplicando una media entre los aspectos técnicos y los aspectos conceptuales/creativos de cada una de las propuestas planteadas a lo largo del curso.

Aquellos alumnos que no hayan entregado en fecha, o no hayan obtenido al menos un 4,0, podrán volver a entregar al finalizar el semestre en la fecha que se indique.

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro año, debiendo realizarse los ejercicios planteados durante el curso en el que se examinen.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ **Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos. Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimientos de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta. Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica. Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.	80%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA	20%

Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo. Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión.

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo. Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos. Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión. Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimientos de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta. Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica. Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo. Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos. Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimientos de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta	30%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo. Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos. Capacidad de experimentación con nuevos lenguajes de expresión. Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimientos de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta. Uso apropiado del lenguaje de la materia y capacidad crítica. Demostrar creatividad en el planteamiento y presentación de resultados.	70%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Saber resolver de forma gráfica planteamientos autorreferenciales del dibujo. Conocer los recursos, materiales y técnicas gráficas para la representación de objetos en su contexto, así como de los distintos materiales y sus efectos. Utilizar adecuadamente los materiales y procedimientos de representación, demostrando en las realizaciones el conocimientos de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta	30%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ **Protocolo de buenas prácticas**

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.

- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Mesas y sillas.
Mesa de luz.
Proyector, pantalla, altavoces y ordenador.
Pizarra.
Material fungible para dibujo básico.
Tableros de dibujo.
Flexo.
Zona de almacenaje de recursos fungibles e inventariables.
Biblioteca específica.
Zona de almacenaje tareas finalizadas.

→ Recursos de la/el estudiante

Cuaderno de dibujo y útiles fungibles como lápices, goma, etc.
Carpeta para almacenar materiales y proyectos finalizados.
Aparatos con acceso a internet y las plataformas empleadas en el centro.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Berger, J. (2011). Sobre el dibujo. Editorial Gustavo Gili.
- Bordes, J. (2003). Historia de las teorías de la figura humana: El dibujo, la anatomía, la proporción y la fisiognomía. Ediciones Cátedra.
- Cage, J. (1993). Color y cultura: La práctica y el significado del color de la Antigüedad a la abstracción. Ediciones Siruela.
- Edwards, B. (2000). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ediciones Urano.
- Ghyka, M. (1953). Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Poseidón.
- Gómez Molina, J. (1995). Las lecciones del dibujo. Ediciones Cátedra.
- Gómez Molina, J. (2006). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Ediciones Cátedra.
- Lambert, S. (1985). El dibujo: Técnica y utilidad. Una introducción a la percepción del dibujo. Hermann Blume.

- Mayer, M. (1982). Procesos elementales de proyectación y configuración. Editorial Gustavo Gili.
- Micklewright, K. (2006). Dibujo: Perfeccionar el lenguaje de la expresión visual. Arte Blume.