



GUIA DOCENTE

Anatomía Artística
2025-26

Especialidad: Ilustración

Curso 2025/2026

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico itinerario en Ilustración		
Departamento	Departamento de Expresión y Representación		
Mail del departamento	dpto_expresion@easdvalencia.com		
Asignatura	Anatomía Artística		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar grupos		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	EO. Específica obligatoria	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar horarios
Lugar de tutorías	Departamento de Expresión y Representación



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El valor esencial de esta asignatura está en el conocimiento del cuerpo humano, considerando que la figura humana y su aproximación formal, anatómica y de funcionamiento articular, son los elementos centrales para cualquier artista que desee iniciarse en la profesión de ilustrador.

Un objetivo destacado de la materia consiste en expresar el movimiento y la estructura de la figura humana de memoria, para ello, la asignatura plantea un conjunto fórmulas adecuadas para un tipo de representación analítica y estructural, que van de lo simple a lo complejo. El ilustrador o ilustradora debe representar la anatomía de forma sistemática y con método científico, ha de conocer el esqueleto y el sistema articular, el sistema miológico, su forma y estructura en el tronco, las articulaciones y la cabeza. Asimismo, la expresión facial, su aplicación en el campo de la ilustración y la caricatura.

Al ser una asignatura de primer curso Nivel 2, (GRADO) del MECES, nos planteamos un enfoque de corte científico y académico, centrado en el conocimiento profundo de la estructura y movimiento de la figura humana, dejando a un lado (por el momento), propuestas novedosas relacionadas con modas y tendencias actuales.

El alumnado que haya superado la materia ha de adquirir un importante grado de conocimiento, así como de fortaleza y control de la representación de las diversas morfologías de la figura humana.

Se establecen coordinaciones con la asignatura *Espacio y Volumen*, en el mismo semestre.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

- Dibujo analítico de formas complejas.
- Dibujo de figura humana, movimiento y estructura. (Nivel básico)
- Técnicas de expresión gráfica y plástica (haber superado bachillerato artístico)
- Elementos estructurales de la geometría, sus combinaciones y articulaciones, útil para configurar las formas complejas.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Anatomía Artística

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente

COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
-----	--



CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CG12	Profundizar en la tradición y en la historia de las artes y el diseño
CG13	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
CG20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG21	Dominar la metodología de la investigación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CE3	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE5	Establecer estructuras organizativas de la información
CE6	Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Demuestra el correcto dominio de la representación de la estructura y movimiento de la figura humana. Posee las herramientas y ejecuta con fluidez, el dibujo de memoria los esquemas anatómicos.	CT1_CT2_CG2_CG3 CG13_CG21_CE5_CE6
R2 - Conoce y ejecuta gráficamente el sistema osteológico.	CT1_CT2 CG2_CG3_CG13_CG21 CE2_CE3_CE5_CE6
R3 - Representa correctamente el sistema miológico. Dibuja de memoria los músculos más destacados cuerpo humano.	CT1_CT2 CG2_CG3_CG13 CE2_CE3_CE6
R4 - Tiene un conocimiento científico de la morfología humana, la dibuja adecuadamente. Representa gráficamente los cánones.	CT1_CT2 CG2_CG3_CG13_CG20 CG21_CE3_CE5_CE6
R5 - Conoce las herramientas de comunicación y diseño para digitalizar los trabajos y tiene la capacidad teórica y científica para defender sus propuestas.	CT1_CT2 CG2_CG3_CG20 CG21_CE6



R5 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.

CT12
CG12_CG20
CE2_CE3

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Osteología

Esqueleto

- Dibujo científico_descriptivo
- Dibujo sintético

Articulaciones

- Dibujo científico_descriptivo
- Dibujo sintético

Unidad 2. Miología

Tronco

- Dibujo científico_descriptivo
- Dibujo sintético

Extremidades

- Dibujo científico_descriptivo
- Dibujo sintético

Cabeza

- Dibujo científico_descriptivo
- Dibujo sintético
- Expresión facial. Caricatura

Unidad 3. Morfología humana

- Morfología humana. Tipologías
- Cánones

Unidad 4. Estructura y movimiento de la figura humana y animal

Esquemas

- Estructura de la figura humana completa
- Introducción a la anatomía animal

Movimiento

- Ritmos, tensiones, *action line*



Ilustración

- Ilustración descriptiva
- Ilustración sintética

Unidad 5. Dossier, diseño, comunicación y defensa

- Digitalización, maquetación y diseño
- Exposición y defensa

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1-R6	10
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1-R6	45
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1-R6	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1-R6	5
SUBTOTAL			75

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1-R6	55
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1-R6	10



<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1-R6	10
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pizarra.
- Ordenadores.
- Proyector.
- Disposición flexible del mobiliario para trabajos y explicaciones teóricas
- Pila y grifo.
- Maniquíes articulados. Maniquíes realistas.
- Tarima para poses de modelo vivo del natural.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Portfolio</u>: 100% de la nota. Carpeta de trabajos de todos los ejercicios realizados en la asignatura. <p>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación de los mismos para cada uno de los trabajos del Portfolio.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>Los criterios de evaluación se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia y participación activa en las clases presenciales. • Comprensión y asimilación de los conceptos. • Coherencia y razonamiento científico en los trabajos. • Correcta presentación y comunicación. • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. • Presentación de los trabajos en los plazos convenidos. • Realización de todos los ejercicios. • Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo. • Considera las observaciones hechas por el profesorado. • Emplea los materiales recomendados. 	R1-R6



- Presenta los ejercicios según la indicación hecha por el profesorado.
- Realiza suficiente trabajo autónomo.
- Asiste a clase y realiza trabajo en el aula de forma provechosa.

Toda entrega realizada fuera de plazo sin causa justificada tendrá una penalización en su calificación.

Es imprescindible la realización de todas las propuestas (obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10 en todas ellas) para poder superar la asignatura.

Los trabajos no podrán ser presentados sin el seguimiento y supervisión del profesorado a lo largo del desarrollo de la propuesta. Por lo tanto, para poder aprobar la asignatura mediante evaluación continua, el alumnado deberá asistir a un mínimo 80% de las horas presenciales.

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la será penalizado según el reglamento del centro.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Portfolio</u>: 40% de la nota. Carpeta de trabajos de todos los ejercicios realizados en la asignatura.• <u>Examen teórico-práctico</u>: 60% No se podrá realizar el examen sin la entrega previa (digital y física) de la totalidad del Portfolio <p>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación de los mismos para cada uno de los trabajos del Portfolio.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>Los criterios de evaluación se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprensión y asimilación de los conceptos.• Coherencia y razonamiento científico en los trabajos.• Correcta presentación y comunicación.• Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.• Realización de todos los ejercicios.• Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo. <p>Es imprescindible la realización de todas las propuestas (obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10 en todas ellas), incluido el examen, para poder superar la asignatura. Si alguna de las propuestas no está superada, el examen ya no será corregido ni calificado.</p> <p>Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará</p>	R1-R6



la comprensión, el crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la será penalizado según el reglamento del centro.

El alumnado debe aportar los materiales demandados para la realización del examen.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Se procede del mismo modo que en el punto 9.1.1	R1-R6

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Se procede del mismo modo que el punto 9.1.2	R1-R6

→ 10. Bibliografía

Barcsay, Jeno (1990). *Anatomía artística del cuerpo humano*. Territorio Madrid.

Clark, Kenneth (1996). *El desnudo*. Alianza.

Cortés, Valeria (1994). *Anatomía, Academia y dibujo clásico*. Cátedra.

Feher, Georgy (2006). *Anatomía humana para artistas*. H.F. Ulman.

Feher, György y Szunyoghy, András (2004). *Escuela de dibujo de anatomía*. Humana, animal y comparada. Konemann.

Goldfinger. Eliot (2004). *Animal Anatomy for Artists*. Oxford University Press.

Hampton, Michael (2010). *Figure drawing: design and invention*. Ed McGraw-Hill.

Lauricella, Michael (2016). *Anatomía artística*. Gustavo Gili.

Lauricella, Michael (2018). *Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática*. Gustavo Gili.

Lucie-Smith, Edward (1998). *La Figura Humana en el Arte*. Libros y Libros.



Marsh, Reginald (1951). *Dibujo Anatómico Artístico*. Gustavo Gili.

Maier, Manfred (1982). *Procesos elementales de proyección y configuración*. Gustavo Gili.

Moureaux, Arnould (1988). *Anatomía artística*. Norma.

VV.AA. (2018). *Anatomía para el artista: una guía exhaustiva para el dibujo del cuerpo humano*. Parramón.

Zarins, Uldins y Kondrats, Sandis (2014). *Anatomía Para Escultores: Comprender la Figura Humana*. Anatomy Next, Inc.

Zarins, Uldins (2021). *Form of the Head and Neck*. Anatomy Next, Inc.

Zarins, Uldins (2014). *Anatomy of facial expresion*. Anatomy Next Inc.

Bibliografía complementaria:

Libros

Aristides, Juliette (2006). *Classical Drawing atelier. Essential Techniques from Inside the Atelier*. Watson-Gutpill.

Arnheim, Rudolf (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Paidós.

Birch, Helen (2013). *Freehand sketching tricks and tips*. Chronicle Books.

Dalley, Terence (1981). *Guía completa de ilustración y diseño*. Herman Blume.

Gasca, Luis y Gubern, Román (1991). *El discurso del cómic*. Cátedra.

Glahall, Andrew (2011). *Ilustración*. Blume.

Gombrich, Ernst H. (1998). *Arte e Ilusión*. Debate.

Hayes, Colin (1981). *Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales*. Blume.

Laseau, Paul (1982). *La Expresión Gráfica para Arquitectos y Diseñadores*. Gustavo Gili.

McCloud, Scott (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.

Magnus, Günter Hugo (1998). *Manual para Dibujantes e Ilustradores*. Gustavo Gili.

Maltese, Corrado (1981). *Las Técnicas Artísticas*. Cátedra.

Powell, Dick y Monahan, Patricia (1984). *Técnicas Avanzadas de Rotulador*. Herman Blume.

Rees, Darrel (2012). *Cómo ser ilustrador*. Index Book.

Pipes, Alan (2008). *Dibujo para diseñadores*. Blume.

Sherman, Witney (2014). *Playing with Sketches*. Rockport.



Smith, Ray (1991). *Manual del Artista*. Blume.

VV.AA. (2007). *Si hablamos de diseño estamos hablando de ilustración*. Index Book.

Wiedermann, Julius (2004). *IllustrationNow!* Taschen.

Zeegen, Lawrence (2013). *Principios de ilustración*. Gustavo Gili.

Zeegen, Lawrence y Roberts, Caroline (2014). *50 años de ilustración*. Lungwerg.