

GUIA DOCENTE

ESTUDIOS DE GRADO

EN DISEÑO GRÁFICO

ILUSTRACIÓN

CREATIVA ANALÓGICA

4º CURSO

2019-2020

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA

GRADO EN DISEÑO

Guía docente de: **ILUSTRACIÓN CREATIVA**

ANALÓGICA

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

GRUPO: 4º

CURSO: 2019/2020

ÍNDICE DE GUÍA DOCENTE

1. Datos de identificación.....	p.2
2. Descriptores.....	p.2
3. Presentación de la asignatura.....	p.4
4. Conocimientos previos	p.4
5. Competencias.....	p.5
6. Objetivos mínimos.....	p.6
7. Contenidos.....	p.7
7.1. Temario y actividades.....	p.7
7.2. Cronograma.....	p.8
7.3. Actividades obligatorias.....	p.9
8. Volumen de trabajo.....	p.9
9. Metodología.....	p.10
10. Recursos.....	p.12
11. Actividades extraescolares.....	p.12
12. Evaluación.....	p.13
13. Bibliografía.....	p.16

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

DATOS DE LA ASIGNATURA	ILUSTRACIÓN CREATIVA ANALÓGICA
Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño
Departamento	Dibujo Artístico
Horario de la asignatura	Lunes 12:25 / 14:15
Lugar donde se imparte	Aula 3 2 Horas semanales
Código	Créditos 2 ECTS
Ciclo	Grado de Diseño Gráfico Curso 4º

Duración	PRIMER Semestre
Carácter de la asignatura	Teórico-Práctica
Tipo de asignatura	C (40-60) Básica
DATOS DEL PROFESOR	
Profesor responsable	Jesús Pizarro Cañamero
Correo electrónico	pizarrocanamero@hotmail.com

2. DESCRIPTORES

- . Proyecto de ilustración aplicada al diseño gráfico.
- . Ilustración de guerrilla. Planteamientos prácticos y teóricos de arte urbano.

4. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Ilustración Creativa Analógica está ubicada en el cuarto curso de Grado de Diseño Gráfico. Por su carácter de optativa se entiende el ya interés inicial por parte del alumno por cursarla y dedicarle un tiempo de trabajo, pero además, para rendir y sacarle el máximo partido se debe tener una preparación o base cultural y artística en las siguientes disciplinas:

Conocimientos previos:

En las disciplinas de la Teoría del color, destrezas en el dibujo de figuras y capacidad de análisis para el dibujo descriptivo y de detalles, conocimiento para la aplicación del claroscuro en la configuración de volúmenes, estar familiarizados con los conceptos y la práctica de la proporción, el espacio y principios básicos del dibujo técnico.

Aportación al alumno:

Esta asignatura trata de introducir al alumno o habilitarlo para la realización de composiciones a partir de los elementos básicos de los lenguajes artísticos, relacionando el todo con las partes, utilizando la forma como modelo del contenido, analizando y experimentando en dibujo, todo sin dejar de lado el ya constituido estilo personal de cada alumno adquirido o en proceso de hacerlo en cursos anteriores. En esta asignatura con carácter optativa el alumno practicará en la realización de dibujos del natural con carácter descriptivo y expresivo, además en términos de competencias que atañen a la asignatura, el alumno romperá la monotoneidad en los trabajos transmitiendo la vitalidad a la obra a través del dibujo Natural en Movimiento. El modelo vivo en movimiento proporciona al alumno un estímulo complementario de percepción y retentiva que le llevará a desarrollar una síntesis visual de la imagen. Dicho grado de dificultad le obligará a establecer unas pautas en el dibujo:

- Observación del modelo.
- Retentiva de los elementos que configuran el dibujo.
- Ordenación de dichos elementos en su representación.

Se pretende que esta asignatura proporcione al alumno determinadas competencias que les servirán en su futura actividad como diseñadores gráficos, siendo capaces de seleccionar y utilizar los materiales más adecuados según las necesidades expresivas de cada proyecto a realizar, aplicando valoraciones críticas sobre su propia obra y la de otros autores y que sean capaces de desarrollar proyectos artísticos que requieran conocimiento y habilidad sobre el dibujo del natural y/o en movimiento. Se espera que el alumno comprenda el dibujo de la figura humana como acontecimiento espacio-temporal analizando dibujos de otras culturas y épocas.

Esta formación será de gran utilidad a los alumnos en su posterior desempeño profesional, ya que gran parte de la comunicación gráfica y visual actual utiliza como base, imágenes de carácter figurativo: ilustradores, artistas plásticos, escenógrafos, publicistas y por supuesto futuros diseñadores gráficos.

¿En qué consiste?

El aparente amplio marco de disciplinas que abarca la asignatura de **Ilustración Creativa Analógica** solo está enfocado a asumir una sola idea de proyecto básico de dibujo adaptado a un fin creativo dentro del espectro del diseño gráfico.

Para conseguirlo, las múltiples facetas del dibujo y las herramientas gráficas y manuales ofrecidas por ese punto artesanal, único e irreplicable que constituyen los medios idóneos y las manos artesanas, nos ayudarán a sensibilizar a un espectador-observador de una manera más eficiente e inmediata que solo utilizando medios informáticos o mecánicos. El alumno tendrá que desarrollar en la última fase del bloque de contenidos de la asignatura, una aplicación práctica, interviniendo con otras profesiones compatibles a su actividad de diseñador, elaborando un espacio funcional y atractivo o meramente expresivo u ornamental, aportando dibujos a escala o dibujos del plan de escena en su caso, creando estrategias de dibujo y aplicando una estética visual en la composición o proyecto realizado.

5. COMPETENCIAS

El Real Decreto 633/2010 de 14 de mayo por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grados de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación, establece las siguientes competencias transversales y generales del Título de Graduado o Graduada en Diseño:

A. Competencias transversales:

A.2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

A.3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos de trabajo que se realiza.

A.5. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

A.10. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

A.14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

B. Competencias Generales:

B.2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

B.4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

B.5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

B.15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según la secuencia y grados de compatibilidad.

B.21. Dominar metodologías de investigación.

6. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Los objetivos mínimos exigibles, para que el alumno supere de forma adecuada y con éxito la asignatura, habrán de ser los siguientes:

1. Asentar las destrezas gráficas referidas a la claridad y seguridad en los trazos que definen cada forma y figura, así como la capacidad de visión espacial, o creativa, en la representación del modelo propuesto.
2. Elegir de forma crítica y profundizar en el uso de las distintas, técnicas, materiales y elementos compositivos dentro y fuera del contexto del dibujo.
3. Adquirir conocimientos teóricos básicos acerca de proyectos de acondicionamiento de un espacio para convertirlo en espacio escénico o para evocar un clima apropiado con otras funciones
4. Investigar y profundizar en los valores estéticos, expresivos y conceptuales de la figura humana y la abstracción dentro del panorama del dibujo enmarcado en la postmodernidad artística, desde las vanguardias al arte actual.
5. Adquirir un hábito crítico y constructivo, abierto al estudio y a la investigación permanente.
6. Investigar, y profundizar en los valores expresivos de la abstracción y la figuración a través de la luz, el color y sus diferentes técnicas.
7. Haber emprendido la indagación y generación de un estilo propio, partiendo de la interpretación de trayectorias precedentes en la Historia del Arte y de los conocimientos adquiridos en la asignatura.

8. Reciclar, rentabilizar y reinterpretar recursos, ideas y conocimientos, para poder partir del contexto inmediato en la generación y elaboración de proyectos, integrando recursos de otras disciplinas y oficios a la hora de elaborar proyectos.
9. Respetar y cumplir con puntualidad los plazos acordados previamente para la presentación y entrega de trabajos para trabajar en el marco de una temporalización exigente.

7. CONTENIDOS

ILUSTRACIÓN CREATIVA ANALÓGICA

7.1 TEMARIO DE LA ASIGNATURA Y ACTIVIDADES.

BLOQUE TEMÁTICO	TEMA	ACTIVIDADES
Bloque I: Desarrollo de Proyecto de Ilustración adaptado al diseño gráfico	1. Exposición y conocimiento de proyectos de diferentes autores.	Act. 1ª Dibujo de observación de la forma con una intención analítica de la imagen. Realizar bocetos previos.
	2. Desarrollo del dibujo con diferentes técnicas. Del boceto al arte final.	Act.2ª Ilustraciones a todo color desarrollando el fin encomendado.
Bloque II: Realización Ilustraciones adaptadas al entorno urbano. Street Art	3. Proyecto de realización de dibujos y composiciones artísticas adaptadas al entorno urbano. Exposición de trabajos y montaje.	Act. 3ª Maquetación y desarrollo final del proyecto. Presentación y defensa del mismo

7.2 CRONOGRAMA

PERIODO	TEMAS, ACTIVIDADES O EXAMENES	DURACIÓN	COMPETENCIA EVALUABLE
1º: mes y medio. (del 26 de Septiembre al 18 de Noviembre)	Bloque temático I. ACTIVIDADES: 1ª y 2ª	Act.1º- 12 horas Act.2º- 12 horas	A.2- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
2º: dos meses y medio (del 25 de Noviembre al 08 de Febrero)	Bloque temático II. ACTIVIDAD: 3ª	Act.3º- 24 horas Act.4º- 12 horas	-Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. Análisis y reflexión del arte urbano.

LECTURAS Y MATERIAL DE INVESTIGACIÓN

- Jan Vredeman de Vtries, "PERSPECTIVE". 1601
- Enric Satué, "El diseño gráfico en España. Historia de una forma comunicativa nueva". Alianza Forma, Madrid, 1997.
- Técnica fotográfica del decorado. Efecto Découpage.
- Tom Fraser, Adam Banks. *El color: la Guía más completa; Evergreen*, Barcelona, 2005.
- Tony Davis, "Escenógrafos Artes escénicas". Segunda Edición. Oceano, Barcelona 2007.

8. VOLUMEN DE TRABAJO

CRÉDITOS ECTS: 2 ECTS.

HORAS DE TRABAJO: 2 CRÉDITOS x 25 HORAS ANUALES.

La asignatura se estructura de la siguiente forma:

Trabajo presencial= 78% (68 horas).

Trabajo autónomo= 22% (20 horas).

34 horas / 17 semanas (un semestre)= 2 horas semanales.

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	9
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	25
Asistencia a tutorías	Por determinar
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	HORAS
Preparación de trabajos proyectos	5
Realización autónoma de proyectos y trabajos	10
Recopilación de documentación, trabajo de investigación	5
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	54

9. METODOLOGÍA

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

En el marco Europeo de Educación Superior, fomentar el trabajo continuo del estudiante es fundamental para el proceso de aprendizaje.

Uno de los objetivos por tanto es conseguir una continuidad en el trabajo del alumno, para ello, es importante la asistencia a clase para tener una continuidad en el desarrollo de los ejercicios aunque se traten propuestas y líneas de trabajo abiertas y flexibles.

Se trata pues, de una metodología activa, participativa y aplicada que se centra en el trabajo del estudiante (presencial y no presencial). Las clases teóricas, las clases prácticas, el estudio y trabajo autónomo personal son las maneras de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. es imprescindible estimular, respetar y fomentar la trayectoria personal de trabajo en cada alumno.

Otra misión, también esencial de esta metodología será la de formar personalidades con gran independencia y espíritu crítico, capaces de decidir por sí mismas respecto a estos y todos los demás problemas teóricos y prácticos que deban enfrentar en su vida adulta. Es indispensable la integración del trabajo intelectual con el trabajo manual. Esta metodología hace hincapié en la importancia de la experimentación personal y directa para fomentar la

curiosidad y el ansia de saber y conocer el trabajo de otros profesionales dentro de este u otros ámbitos a los que engloba el Diseño.

Clases teóricas

Estructura teórico-práctica de las clases teóricas.

Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura en las clases presenciales para asumir la pauta de continuidad. Normalmente estarán contextualizadas en el aula 4, y dotadas con un caballete por alumno; aunque la pretensión es usar además del aula, las propias instalaciones del centro. En todos los casos, contaremos con una referencia audiovisual bien a través de un cañón proyector, o bien a través de internet desde un puesto habilitado a tal efecto.

Después de cada exposición teórica habrá un momento de puesta en común para indicar los problemas más comunes para los diferentes contenidos teóricos, así como las diferentes soluciones que se puedan aportar.

Dentro de las exposiciones teóricas, se dispondrá de forma explícita, momento para el comentario y la resolución de dudas de las lecturas obligatorias, que, no obstante, los alumnos podrán comentar en cualquier momento con el profesor.

Los temas de contenido teórico se desarrollarán de forma práctica a través de dibujos con diversos planteamientos.

Clases prácticas

Las clases prácticas serán el momento de profundizar en parte los contenidos teóricos, así como de realizar proyectos con el asesoramiento directo del docente. Estas clases estarán dispuestas para que el alumno adquiera habilidad y destreza en las diferentes técnicas propuestas, investigue en el uso de soportes y materiales novedosos o ya conocidos. Se ha dispuesto el tiempo necesario para que las prácticas contribuyan igualmente al perfeccionamiento de esas mismas competencias, técnicas y conocimientos.

Las clases prácticas deberán conseguir que el alumno vertebrar los contenidos teóricos y prácticos en un mismo aprendizaje, para ello está dispuesto igualmente el seguimiento y asesoramiento continuo por parte del profesor que velará, en la medida de lo posible, para que así sea.

PRÁCTICAS DE LA ASIGNATURA

Ejercicios prácticos

- Cuaderno de campo:
- Paisaje: urbano, de jardín y monumentos.
- Estilos de otros creadores. Influencia y conocimiento.

Salidas de campo • Visita de exposiciones, certámenes y eventos relacionados con la asignatura.

Además de las actividades realizadas en el aula, el alumno deberá dedicar un porcentaje de horas no presenciales, al perfeccionamiento de las técnicas empleadas. Cada semana el alumno deberá entregar un número de dibujos del natural en A4 sobre espacios cotidianos o modelos humanos del natural. La entrega de estos dibujos será evaluable a través de seminarios periódicos.

10. RECURSOS

Recursos materiales.

Será necesario el uso del aula 4, debe estar bien acondicionada, con calefacción, iluminación suficiente, para posibilitar las poses de modelos humanos vivos y desnudos.

Dotación:

- Caballetes y burrillas.
- Tableros de madera como soportes.
- Modelos vivos
- Modelos tridimensionales sobre peanas.
- Papel A4, A3 y A2.
- Rollo de papel gris.
- Focos de iluminación.
- Proyector de transparencias.

Los alumnos podrán consultar en la biblioteca la bibliografía específica y deben tener acceso a la plataforma Rayuela y a la página web del centro. También utilizaremos las Aulas TIC (Cañón proyector y ordenador portátil).

Recursos Humanos.

- Profesor titular de la asignatura.
- Profesores del departamento.
- Profesionales del medio audiovisual para seminarios, ponencias, comunicaciones o conferencias.
- Profesores de asignaturas afines y profesionales de las artes plásticas en general para prácticas interdisciplinarias.

11. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Salón del cómic de Madrid y ruta de museos Paseo del Prado. Noviembre – Diciembre de 2019.

Salón del cómic de Barcelona. Mayo de 2020.

Salidas fuera del centro para estudiar el entorno más cercano y visitas a exposiciones y/o museos habidos en la provincia.

Visita al museo Nacional de Arte Romano para copiar los diferentes modelos exentos.

Visita a Arco 2020. Madrid

12. EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales y generales y concretadas en el temario.

Al transcurrir la asignatura durante el semestre, se establece la sesión ordinaria de evaluación en febrero o Junio y la extraordinaria en septiembre. El alumno dispone de la posibilidad de renunciar al uso de una convocatoria presentando un escrito en secretaría con antelación y dentro de los plazos dados.

12.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Saber interpretar una misma forma u objeto en diversos niveles icónicos (apunte, esquema, boceto) en función de distintas intenciones comunicativas.

Con este criterio se pretende valorar la capacidad de percibir y representar un mismo tema a través de diferentes prismas, adecuando el carácter de la imagen a intención pretendida.

2. Representar gráficamente modelos humanos del natural obteniendo los volúmenes por medio de línea y mancha, analizando la influencia de la luz natural y artificial.

En este criterio se valorará la consecución del gradiente que modele las superficies representadas desde el punto de vista lumínico, cromático y textural.

3. Representar plásticamente, mediante procedimientos y técnicas cromáticas, formas artificiales sencillas, atendiendo a la modificación del color producida por la incidencia de la luz dirigida con ese fin.

Con este criterio se pretende valorar el desarrollo de la percepción visual en la apreciación de cambios cromáticos y la capacidad para resolver tales transformaciones.

4. Representar con intención descriptiva y mediante el uso de la línea, formas tridimensionales sobre el plano, con atención a la proporción y a las deformaciones perspectivas.

Lo que persigue este criterio no es evidenciar sólo la representación mimética de las formas sino seleccionar lo más representativo de la realidad observada. Así se valorarán las relaciones lineales que el alumnado establece entre los objetos y espacios reales a escala durante el proceso de dibujar: proporciones y medidas dentro de la misma forma en relación con otros objetos y con el espacio que les rodea.

5. Realizar dibujos de formas naturales con carácter descriptivo y modificarlas posteriormente con intenciones comunicativas diversas, a través de un estudio de análisis y experimentación en dibujo.

Se pretende valorar con este criterio la capacidad de búsqueda de líneas de investigación para la posterior modificación y/o adaptación a un proyecto en función de distintas intenciones comunicativas: ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas.

6. Representar gráficamente el movimiento, a través de efectos perceptivos.

Con este criterio se valorará la capacidad de síntesis del alumno, destacando los aspectos más importantes y de forma inmediata tanto de figuras vivas como del concepto de movimiento en la composición.

7. Describir gráficamente lo esencial de formas observadas brevemente con anterioridad mediante definiciones lineales claras y explicativas.

Se trata de evaluar con este criterio el desarrollo de la capacidad de memorización y retentiva visual. Se valorará también la intención perceptiva que posibilite la posterior síntesis en la representación.

8. Realizar estudios gráficos de figura humana atendiendo principalmente a la relación de proporciones y a la expresividad del movimiento.

Este criterio trata de evaluar la comprensión que el alumnado realiza de la figura humana en el espacio. Se valorará especialmente la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.

9. Representar gráficamente, en bocetos o estudios, el espacio tanto de interiores como edificio del Centro, entorno urbano y exteriores naturales, a fin de conseguir expresar términos espaciales y efectos de profundidad, así como valoración de proporciones y contrastes lumínicos.

Se valora con este criterio la elección intencionada y selectiva de aquellos datos formales que expresen gráficamente la forma y el espacio de los entornos elegidos, trascendiendo del rigor y la exactitud que aportan los sistemas de representación técnicos.

12.2 EVALUACIÓN ESPECÍFICA PARA ALUMNOS EN PROGRAMAS DE INTERCAMBIOS

Las administraciones educativas facilitaran el intercambio y la movilidad de los estudiantes en el Espacio Europeo de Educación superior, dentro de los programas europeos existentes.

Por tanto, aquellos alumnos que en el curso 2019/2020 participan en los programas de movilidades internacionales, se evaluarán con la calificación obtenida en el centro del país donde el alumno se halle realizando los estudios, si existe una asignatura homóloga a la de Técnicas de Ilustración.

12.3 PONDERACIÓN

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	VALORACIÓN
PRUEBAS GRÁFICAS	
Destrezas	2
Innovación	2
Estética	2
Recursos	2
Presentación	2
NOTA	10
PRUEBAS DOCUMENTALES	
Conceptos	2,5
Capacidad de análisis y síntesis	2,5
Conclusiones	2,5
Capacidad para la comunicación, exposición y presentación de proyectos	2,5
NOTA	10

Las pruebas documentales y gráficas constituirán el 80% de la nota al que habrá que añadir el 20% restante correspondiente a la actitud ante la asignatura; asistencia, interés, participación, etc...

12.4 EVALUACIÓN DE PENDIENTES

El alumno no podrá ser evaluado en la asignatura de Técnicas de Ilustración si, previamente no ha superado la asignatura de igual denominación e inferior cardinal, o aquella con la que tenga establecida prelación, sin embargo, dado el carácter de optativa de la asignatura, esta podrá ser cursada por todo aquel con inquietudes hacia el dibujo tanto si es de estudios superiores de Diseño Gráfico como de Diseño de Interiores.

13. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

- Rafael Pozo, Producción de Proyectos Gráficos, Gustavo Gili.
- Andrea Bertola y Santiago García, El Manual de Diseño Gráfico, Almuzara, Córdoba, 2004. Se recomienda leer la Introducción y el Capítulo 1. Pág. 4-37.
- Edison, Diane, *El Color en la pintura: Composición y elementos visuales, mezcla de pintura, técnicas, tema y contenido de las obras*, Blume, Barcelona, 2009.
- Grimley, Chris y Love, Mimi, *Color, espacio, estilo: Detalles para diseñadores de interiores*, Gustavo Gili, Barcelona, 2009.
- Panero, Julius y Zelnik, Martin, *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- Smith, Ray, *Manual del artista*, Blume, Barcelona, 2008.
- Tornquist, Jorrit, *Color y luz: Teoría y práctica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- Edwards Betty, Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Urano, Barcelona 2008.
- Way, Mark, *La perspectiva en el dibujo*, Omega, Barcelona, 1991.
- Samara, Timothy, *Los elementos del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

Bibliografía secundaria:

- Ayesta, Julian, *Julian Ayesta: Dibujos y poemas*, Trotta, Madrid, 2003.

- Canal, María Fernanda, *Fundamentos de dibujo artístico*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2002.
- Edwards, Betty, *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Urano, Barcelona, 2003
- Gilles, Neret, *Henri Matisse: Recortes, dibujando con tijeras (2 volúmenes)*, Taschen Benedikt, Koln, 2009.
- Heughten, Sjraar Van, *Van Gogh y los colores de la noche*, Blume, Barcelona, 2008.
- Fuga, Antonella, *Técnicas y materiales del arte*, Electa, Madrid, 2004.
- Luna, Joans S., *Los colores del Underground*, Astiberri, Bilbao, 2009.
- Messinger, Sylvie, *Enciclopedia de Técnicas de dibujo (5ª Ed.)*, Acanto, Barcelona, 1994.
- Morgan, Tony, *Visual merchandising: Escaparates e interiores comerciales*, Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- Simblet, Sarah, *Anatomy for the artist*, Dorling Kindersley, Londres, 2001.
- Torreano, John, *Dibujar lo que vemos*, Blume, Barcelona, 2008.
- VV.AA., *Color: Pintura creativa*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2004.
- VV.AA., *Dibujo de anatomía artística*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2007.
- VV.AA., *El arte del dibujo*, Parramón, Barcelona, 2008.
- VV.AA., *Formar: Pintura creativa*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2003.
- VV.AA., *La línea y la mancha en el dibujo*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2004.
- VV.AA., *Técnicas mixtas: Guía visual para aprender a pintar de forma creativa*, S.A. Parramon Ediciones, Barcelona, 2009.
- Wilkinson, John, *Guía del artista*, Omega, Barcelona, 1999.
- Fig Taylor. *Como crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional*. Gustavo Gili, Barcelona, 2010

Páginas Web de interés:

<http://www.librospdf.net/todo-sobre-la-tecnica-anatomia-artistica/1/>
<http://www.artnatomia.net/>
http://www.educallao.pe/contenidos/bibliotecaVirtual/BIBLIOTECA_ARCHIVOS/ficha/zip/EI_dibujo/EI%20dibujo/Diapositiva%201.swf
<http://dibujoartistico.wordpress.com/>
<http://blog.educastur.es/luciaag/category/dibujo/dibujo-artistico/>
<http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>
<http://www.fotonostra.com/fotografia/perspectiva.htm>
<http://www.educaplus.org/luz/index.html>
http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_02_03/perspectiva.htm
<http://blogdelaprofe.blogspot.com/2007/01/la-perspectiva.html>
<http://www.xtec.cat/~aromero8/acuarelas/index.htm>
<http://www.monografias.com/trabajos6/acua/acua.shtml>
<http://www.youtube.com/watch?v=pEFS0a1fV7A>
<http://www.youtube.com/watch?v=CzAKnTqeGis>

Mérida Octubre de 2019
Jesús Pizarro Cañamero