



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: ARTE CONCEPTUAL II.
Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.
Carácter: OBLIGATORIA.
Créditos ECTS: 6 ECTS.
Curso: 2º
Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.
Idioma de impartición: CASTELLANO.
Equipo docente: Alex Morgan Quintana.

Presentación de la asignatura

La asignatura de Arte Conceptual II se enfoca en el diseño de paisajes, explorando estilos, referentes y estudios de casos. Los estudiantes aprenderán a integrar figuras humanas en fondos y paisajes, interpretando ilustraciones a través de su composición, color y estilo. El curso incluye técnicas como el uso de pinceles digitales, la construcción mediante manchas, el contraste y la profundidad, así como la creación de volúmenes, formas y texturas, proporcionando habilidades avanzadas en la creación de arte conceptual.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO1	Identificar los principios clásicos de la animación y diferenciar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.
	CO2	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO3	Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.
	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.
	CO7	Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.
	CO12	Identificar el contexto sociocultural e histórico que hace posible discursos artísticos determinados.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- Introducción al diseño de paisajes. Estilos, referentes, estudio de casos
- Integración de la figura humana en fondos y paisajes.
- Interpretación de una ilustración en base a su composición, color, estilo, etc.
- Técnicas: pinceles digitales, construcción a través de manchas, contraste y profundidad, volúmenes y formas, texturas, etc.

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudio de casos.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	15	100
AF2: Clase prácticas.	25	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	30	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	3	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	75	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	5	15
SE2 Evaluación de trabajos.	20	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	60

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 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. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Robertson, S. (2021). *Dibujo. Cómo crear objetos y entornos con imaginación*. Anaya Multimedia.
- Robertson, S., & Bertling, T. (2021). *Render. Los fundamentos de la luz, la sombra y la reflectividad*. Anaya Multimedia.
- Gurney, J. (2015). *Luz y color (ESPACIO DE DISEÑO)*. Anaya Multimedia.

Bibliografía Complementaria

- Robertson, S. (2014). *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*. Design Studio Press.
- Zhu, F. (2006). *Concept Design 2*. Design Studio Press.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- ArtStation. (n.d.). *ArtStation*. <https://www.artstation.com/>
- DeviantArt. (n.d.). *DeviantArt*. <https://www.deviantart.com/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.