



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Datos Generales

---

Asignatura: DIRECCION ARTÍSTICA.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 3º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

#### Presentación de la asignatura:

La asignatura tiene como objetivo principal introducir al alumnado en los fundamentos, metodologías y competencias prácticas que definen la dirección artística en la industria de la animación y el videojuego. Aprenderán la importancia de garantizar la coherencia visual, estética y emocional del proyecto, desde su concepción hasta su entrega final. Para ello se les preparará para gestionar equipos artísticos, coordinar estilos visuales, supervisar la producción de assets y personajes, así como desarrollar y documentar una visión artística sólida a través del documento de arte. Se hará uso de estudios de caso para ilustrar situaciones y herramientas aplicadas en la industria, permitiendo así la conexión entre teoría y práctica.

### Datos Específicos

---

#### Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)<sup>1</sup>

|                                  |      |   |
|----------------------------------|------|---|
| Conocimientos y Contenidos (CON) | CO3  | Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos. |
|                                  | CO5  | Utilizar las técnicas esenciales del modelado, texturizado, iluminación y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño. |
|                                  | 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.   |
| Competencias (COM)               | C1   | Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.                             |

<sup>1</sup> La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

|                             |    |  |
|-----------------------------|----|--|
|                             | C3 | Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.                                |
|                             | C5 | Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.   |
|                             | 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. |
| Habilidades y 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<sup>2</sup>

- Metodología para la gestión de proyectos como Director/a Artístico/a.
  - Roles, organización.
  - Documento de arte.
  - Gestión de escenarios y *assets*.
  - Gestión de personajes.
- Metodología y herramientas.
- Estudio de casos.
- Seminarios.

---

<sup>2</sup> Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subpartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Metodologías Docentes y Actividades Formativas<sup>3</sup>

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| MD1 | Método expositivo.               |
| MD2 | Estudios de caso.                |
| MD3 | Aprendizaje basado en problemas. |
| MD4 | Aprendizaje basado en proyectos. |
| MD5 | Aprendizaje cooperativo.         |
| MD6 | Tutorías.                        |

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

| Actividades formativas  | Horas previstas | % presencialidad |
|---|-----------------|------------------|
| AF1: Clase teórica.   | 13              | 100              |
| AF2: Clase prácticas.   | 27              | 100              |
| AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).     | 25              | 20               |
| AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).                    | 1               | 50               |
| AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante. | 82              | 0                |
| AF6: Pruebas de evaluación .                                  | 2               | 100              |
| <b>Total</b>  | <b>150</b>      |                  |

### 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        |

<sup>3</sup> Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

|   |    |    |
|---|----|----|
| SE2 Evaluación de trabajos.             | 20 | 40 |
| SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes. | 30 | 60 |

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con dos convocatorias/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.
- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.
- 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 con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- 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).



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

- 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 estudiantado 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 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%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.

### Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

#### Bibliografía Básica

- Beiman, N. (2015). *Animated Performance: Bringing imaginary animal, human and fantasy characters to life* (Vol. 51). Bloomsbury Publishing.
- Glebas, F. (2008). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Routledge
- Jungbluth, M. (2024). *Directing game animation: building a vision and a team with intent*. CRC Press.

#### Bibliografía Complementaria

- MacLean, F., & Docter, P. (2011). *Setting the scene: the art & evolution of animation layout*. (No Title).
- Mateu-Mestre, M., & Katzenberg, J. (2010). *Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers* (p. 128). Design Studio Press.
- Maureen, F. (2008). *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*. John Libbey Publishing.
- MIGUÉLEZ-JUAN, B. (2019). *El director de arte: Revisión de la definición en la literatura*



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

científica y propuestas de los expertos. *Grafica*, 7(13), 33-44.  
<https://doi.org/10.5565/rev/grafica.138>

- Napier, S. (2018). *Miyazakiworld: A life in art*. Yale University Press.
- Sainsbury, M. (2015). *Game Art: Art from 40 video games and interviews with their creators*. No Starch Press.
- SEDDON, T., & HERRIOT, L. (2010). Dirección de arte. Proyectos impresos. Gustavo Gili.

### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados<sup>4</sup>

- 80 Level – Portal Web. <https://80.lv/>
- LightBox Expo – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@LightBoxExpo>

---

<sup>4</sup> Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.