



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Datos Generales

---

Asignatura: DISEÑO Y ARTE PARA ENTORNOS Y NIVELES.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 3º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

#### Presentación de la asignatura:

Los estudiantes se formarán en la creación integral de espacios digitales inmersivos con una alta carga visual y sonora. Se verá desde la generación de terrenos realistas, pasando por la creación y colocación de vegetación, hasta la simulación de efectos atmosféricos que dotan de vida y dinamismo a los escenarios. También se profundizará en la gestión avanzada de materiales para optimizar el realismo y rendimiento, así como en el diseño y aplicación de efectos visuales (VFX) que enriquecen la experiencia del jugador. Esta asignatura proporciona las herramientas y técnicas necesarias para que puedan diseñar entornos coherentes y funcionales para el medio interactivo.

### 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.
	C3	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución

<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

		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>

- Generación de terrenos.
- Vegetación.
- Efectos atmosféricos.
- Gestión de materiales.
- VFX.

### 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.

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

<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

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
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



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

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).
- 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



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

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

- Gregory, J. (2018). Game engine architecture. AK Peters/CRC Press.
- McDermott, W. (2018). The PBR Guide: A Handbook for Physically Based Rendering. Allegorithmic.
- Morris, D., & Hartas, L. (2004). The art of game worlds. The Ilex Press Ltd.

#### Bibliografía Complementaria

- Birn, J. (2014). Digital lighting & rendering. Pearson Education.
- Kremers, R. (2009). Level design: concept, theory, and practice. CRC Press.
- McGuire, M., & Jenkins, O. C. (2008). Creating games: Mechanics, content, and technology. CRC Press.
- Short, T., & Adams, T. (Eds.). (2017). Procedural generation in game design. CRC Press.
- Swink, S. (2008). *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*. CRC press.

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

- Ambient CG – Portal Web. <https://ambientcg.com/>
- The Level Design Book – Portal Web. <https://book.leveldesignbook.com/>

---

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