



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: PROYECTOS I.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Sandra Samper y Eneko Amezaga.

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y publicación de un proyecto de un videojuego.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.
	CO9	Diseñar, planificar e implementar un proyecto de creación artística para videojuegos, juegos aplicados y entornos no lúdicos.
Habilidades (COM)	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.
Destrezas (H)	H2	Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinarios y en contextos multiculturales
	H3	Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Contenido de la Asignatura*

1. Metodología y herramientas para el desarrollo de juegos.
2. El GDD.
3. El proceso creativo. Diseño de personajes y entornos.
4. El GDA.
5. Flujos de trabajo.
6. Metodologías y técnicas de desarrollo ágil.
7. Desarrollo de un portfolio personal.

(*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.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.	0	15
SE2 Evaluación de trabajos.	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	45	100

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).
- 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%.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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 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

- Ordoñez, J. P. (2013) Power Ups: Conviértete en un Profesional de los Videojuegos, Plan B Editorial: Madrid. ISBN: 849411283X
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.
- Solarski, C. (2012). Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design. Watson-Guption.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Bibliografía Complementaria

- García Navarro, L. (2017). Sensei: Diálogos con maestros del videojuego japonés. Héroes de Papel. ISBN-10: 8494714902
- Su, H., & Zhao, V. (2011). Alive character design: For games, animation and film. Gingko Press, Incorporated.
- Yin, W. (2011). Impeccable Scene Design: For Game, Animation and Film: Scenic Design Course. Cypi Press.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://www.youtube.com/@GMTK>
- https://www.youtube.com/@sora_sakurai_en
- <https://www.ganttproject.biz>
- <https://trello.com>
- <https://slack.com>
- <http://www.sprisers-resource.com>
- <http://www.3dtotal.com/>
- www.fontfabric.com
- <https://www.linotype.com>
- <https://www.artstation.com/>
- <https://80.lv>
- <http://polycount.com>
- www.anaitgames.com

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