



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: PROYECTOS II.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 2º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Sandra Samper y Eneko Amezaga.

Presentación de la asignatura

Asignatura que se enfoca en proporcionar las habilidades necesarias para gestionar proyectos de desarrollo de videojuegos de manera efectiva. Los contenidos incluyen una introducción detallada a la gestión de proyectos específicamente adaptada para videojuegos, cubriendo aspectos como la formación de equipos, gestión de recursos, calendario y presupuesto. Además, se introduce a los estudiantes en los principios y técnicas de la dirección de arte aplicada al diseño visual de videojuegos. Se aborda también la creación de assets y personajes digitales, así como el uso práctico de motores gráficos como herramientas de desarrollo. El curso culmina con el prototipado de un juego en equipo, permitiendo a los/las estudiantes aplicar todos estos conocimientos en la creación y evaluación de proyectos jugables y visualmente atractivos.

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.
	CO8	Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.
	CO9	Diseñar, planificar e implementar un proyecto de creación artística para videojuegos, juegos aplicados y entornos no lúdicos.
	CO10	Diseñar y desarrollar el arte y el contenido para aplicaciones basados en realidad aumentada, realidad virtual y sistemas de geolocalización.
	CO12	Identificar el contexto sociocultural e histórico que hace posible discursos artísticos determinados.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.

Contenido de la Asignatura*

- Introducción a la gestión de proyectos para videojuegos. Equipos, recursos, calendario, presupuesto, etc.
- Introducción a la dirección de arte.
- Creación de assets.
- Motores gráficos.
- Prototipado.

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

Metodologías Docentes y Actividades Formativas¹

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.

¹ 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.	7	100
AF2: Clase prácticas.	18	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	25	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	4	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	94	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.	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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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%.
- 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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-Guptill.

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 Recomendados²

- <https://www.youtube.com/@GMTK>
- https://www.youtube.com/@sora_sakurai_en
- <https://www.ganttproject.biz>
- <https://trello.com>
- <https://slack.com>
- <http://www.sprites-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

² Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.