



Datu Orokorrak

Irakasgaia: ARTE KONTZEPTUALA I.

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENeko GRADUA.

Mota: HAUTAZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 3.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Bideojokoetan arte bisuala sortzeko funtsezko prozesu sortaile eta teknikoan ikasleak sartzea bilatzen duen irakasgai teoriko-praktikoa. Horretarako, ikasleek marrazketa-teknikak garatzen eta ikasten hasiko dira, ideiak grafikoki irudikatzeko bideojokoak, animazioa edo zinema sortzeko prozesuan. Pertsonaiak, agertokiak eta elementu grafikoak kontzeptualizatzeko eta diseinatzeko trebetasunak indartuko dira; ondoren, jokoaren esperientziaren parte izango dira.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	CM1	Agertokiak 2D eta 3Dn modelatzeko teknikak ezagutzeko eta aplikatzeko.
	CM2	Argiztapen digitaleko teknikak ulertzea.
	CM3	3Dko animazioaren printzipioak ulertzea.
	CM4	Pertsonaiak animatzeko 3D modelatzeko eta zizelkatzeko prozesua, teknikak eta erremintak ezagutzea eta aplikatzea.
	CM5	3D ereduaren testurizazio-prozesua identifikatzea eta aztertzea, eta prozesu hori aplikatzea tresna digitalak erabiliz.
	CM6	Pertsonaia baten diseinu- eta garapen-prozesua ezagutzea, kontzeptualizaziotik hasi eta amaierako arteraino, zirriborroak, irudikapenak, jarrerak, kolorea eta abar eginez.
	CM7	Marrazketaren eta diseinu grafikoaren oinarriko teknikak identifikatzea eta aplikatzeko gai izatea, ikus-edukiaren bidez mezu edo ideia bat eraginkortasunez eta kalitate

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

		tekniko nahikoarekin transmititzeko.
	CM8	3D ereduaren testurizazio-prozesua identifikatzea eta aztertzea, eta prozesu hori aplikatzea tresna digitalak erabiliz.
Gaitasunak (GA)	E1	Hizkuntza eta tresna grafikoak erabiltzea problemak modelatzeko, simulatzeko eta ebazteko, diseinuaren esparruan landu daitezkeen egoerak eta arazoak ezagutuz eta baloratuz.
	E4	Sareko sistemen eta sistema adimendunen teknikak erabiltzen dituzten multimedialako eta entretenimendu interaktiboko aplikazioak diseinatzea eta eraikitzea.
	GA1	Eskultura digitalaren printzipioak eta ereduaren kalitatean eta efizientzian duten eragina interpretatzea.
	GA2	Argiaren eta argiztapen-efektuen garrantzia aztertzea eta eszena errealistak sortzeko aplikatzea.
	GA3	Tresna artistikoak erabiltzea animazioak sortzeko.
	GA4	2Dko eta 3Dko pertsonaien eta agertokiaren animazioak diseinatzea.
	COM5	Proiektuak kudeatzea.
	COM6	Eduki artistiko digitala sortzea errealtate birtualeko aplikazioetarako.
	COM7	Diseinu artistikoen bideragarritasuna eta egokitzapena erakustea prototipoak inplementatuz.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	T1	Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.
	T4	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.
	T5	Aldaketara egokitzea eta egoera berriei sormenez eta tenaz aurre egitea.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Irakasgaiaren Edukia

- Pertsonaiak diseinatzeko prozesua. Erreferentziak.
- Kontzeptualizazioa.
- Eszenatoki osoak vs tiletan oinarrituak.
- Prozesu bisuala: zirriborroak, irudikapenak, turn around, aurpegi-adierazpenak, etab.
- Teknikak: geruzak, brotxa digitalak, maskarak, efektuak, pixelart, etab.

Irakaskuntza-metodologiak eta Prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	19	100
PJ2: Praktika-klasea.	16	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	19	50
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	3	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	91	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	2	100



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

	Guztira	150	
--	---------	-----	--

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	0	5
ES2 Lanen ebaluazioa.	10	35
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	50	70

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean bi deialdirekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).
- Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori **justifikatzen** duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntan jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegi (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI).
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurreztutzat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanez gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarritzko Bibliografia

- Loomis, A. (2021). Figure drawing for all it's worth. Clube de Autores.
- Mattesi, M. (2017). Force: Drawing Human Anatomy. CRC Press.
- Lilly, E. (2017). The Big Bad World of Concept Art for Video Games: How to Start Your Career as a Concept Artist. Design Studio Press.
- Jiménez, D. G. (2014). Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños. Ra-Ma Editorial.

Bibliografia Osagarria

- Loomis, A. (2021). Drawing the head & hands. Clube de Autores.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- Lambert, P. (2017) Bambi. HUGINN MUNINN.
- Mayo Vega, L. M., Albar Mansoa, P. J., Cruz Losada, E., De Iracheta Martín, M., González Castro, C. M., Jaime Pérez, B., ... & Alberca Escribano, A. C. (2025). Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos y de Videojuegos: Innovación Tecnológica y Transformación Educativa.

Gomendatutako beste ikaskuntza-baliabide batzuk

- ArtStation – Portal Web. <https://www.artstation.com>
- DeviantArt – Portal Web. <https://www.deviantart.com>