



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: ARTE CONCEPTUAL I.
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.
Carácter: OPTATIVA.
Créditos ECTS: 6 ECTS.
Curso: 3º
Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.
Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica que busca introducir a los estudiantes en el proceso creativo y técnico fundamental para la creación de arte visual en videojuegos. Para ello los estudiantes de introducirán en el desarrollo y aprendizaje de técnicas de dibujo con el fin de representar ideas gráficamente durante el proceso de creación de videojuegos, animación o cine. Se reforzarán las habilidades para la conceptualización y diseño de personajes, escenarios y elementos gráficos que luego formarán parte integral de la experiencia de juego.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CM1	Conocer y aplicar las técnicas de modelado en 2D y 3D de escenarios.
	CM2	Comprender las técnicas de iluminación digital.
	CM3	Comprender los principios de la animación en 3D.
	CM4	Reconocer y aplicar el proceso, las técnicas y las herramientas del modelado y esculpido 3D de personajes para su animación.
	CM5	Identificar y analizar el proceso de texturización de modelos 3D y aplicar dicho proceso mediante el uso herramientas digitales.
	CM6	Reconocer el proceso de diseño y desarrollo de un personaje, desde su conceptualización hasta el arte final, pasando por la realización de bocetos, representaciones, posturas, color, etc.

¹ 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

	CM7	Identificar las técnicas básicas del dibujo y el diseño gráfico y ser capaz de aplicarlas para transmitir de forma efectiva y con suficiente calidad técnica un mensaje o una idea a través del contenido visual.
	CM8	Identificar y analizar el proceso de texturización de modelos 3D y aplicar dicho proceso mediante el uso herramientas digitales.
Competencias (COM)	C1	Emplear el lenguaje y las herramientas gráficas para modelar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
	C4	Diseñar y construir aplicaciones multimedia y de entretenimiento interactivo que utilicen técnicas de los sistemas en red e inteligentes.
	COM1	Interpretar los principios de la escultura digital y su impacto en la calidad y eficiencia del modelo.
	COM2	Analizar la importancia de la luz y los efectos de iluminación y aplicarla en la creación de escenas realistas.
	COM3	Emplear herramientas artísticas para la creación de animaciones.
	COM4	Diseñar animaciones de personajes y escenarios en 2D y 3D.
	COM5	Gestionar proyectos.
	COM6	Crear contenido artístico digital para aplicaciones de realidad virtual.
	COM7	Demostrar la viabilidad y adecuación de diseños artísticos mediante la implementación de prototipos.
Habilidades y Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.
	H4	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.
	H5	Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Contenido de la Asignatura

- Proceso de diseño de personajes. Referencias.
- Conceptualización.
- Escenarios íntegros vs basados en tiles.
- Proceso visual: bocetos, representaciones, turn around, expresiones faciales, etc.
- Técnicas: capas, pinceles digitales, máscaras, efectos, pixelart etc.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

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.	19	100
AF2: Clase prácticas.	16	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	19	50
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	3	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	91	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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	5
SE2 Evaluación de trabajos.	10	35
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	50	70

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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 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

- 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.

Bibliografía Complementaria

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

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