



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.

Equipo docente: Sin determinar.

Aula(s): 1.1, 2.9

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

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.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. 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.

		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.
	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.
Habilidades y Destrezas (H)	COM7	Demostrar la viabilidad y adecuación de diseños artísticos mediante la implementación de prototipos.
	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.

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 Formativas²

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 o la estudiante.	91	0

² 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 2026/27

AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	--

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la 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 2 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 estudiantado 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/la 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/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la 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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as 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 ortotipográficas 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/a 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 o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Equipos informáticos
Programas Software

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.
- 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., Jaume 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 Recomendados³

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

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.