



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Datos Generales

Asignatura: PROYECTO IV

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

Carácter: OPTATIVA

Créditos ECTS: 12 ECTS

Curso: 4º

Distribución temporal: ANUAL

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: BORJA GAMBRA, JAVIER MOMBIELA y JOSU MARTIN URIA

Aula(s): 2.3 - 2.9

Presentación de la asignatura:

En esta asignatura los estudiantes desarrollan un proyecto de carácter libre orientado a la construcción de su portfolio profesional, optando por su desarrollo en 2D o 3D en función de su perfil formativo y orientación profesional, sin que el proyecto deba constituir necesariamente un videojuego completo. A través de metodologías ágiles específicas del sector, se fomenta un diseño iterativo mediante el prototipado de mecánicas, elementos gancho o hitos visuales que mejoren la experiencia final del proyecto. La asignatura abarca la producción completa siguiendo las fases habituales del sector, desde el prototipo hasta su entrega final (*release*), incluyendo las etapas alfa y beta, así como el análisis post-mortem para extraer aprendizajes de cara a futuros desarrollos. Al tratarse de la última asignatura de proyectos del grado, se pone especial énfasis en la preparación del alumnado para su incorporación al mercado laboral, orientando el proyecto hacia la construcción de una pieza de portfolio profesional atractiva y competitiva.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO3	Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.
----------------------------------	-----	---

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.

	CO5	Utilizar las técnicas esenciales del modelado, texturizado, iluminación y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.
	CO7	Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.
	CO12	Identificar el contexto sociocultural e histórico que hace posible discursos artísticos determinados.
Competencias (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocritica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	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.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Habilidades y Destrezas (H)	H4	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- Definición de un proyecto personal orientado a portfolio (2D o 3D).
- Roles del sector del videojuego y su interrelación.
- Planificación y gestión iterativa del proyecto mediante hitos.
- Prototipado y diseño iterativo.
- Producción por fases: prototipo, alfa, beta, release.
- Análisis post-mortem.
- Elaboración de portfolio profesional.

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.	20	100
AF2: Clase prácticas.	60	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	70	20
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	40	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	108	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	

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

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.	5	15
SE2 Evaluación de trabajos.	20	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	60

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.

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%.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Para el correcto desarrollo de la asignatura es necesario un aula de informática con equipos de altas prestaciones y licencias del software especificado en la tabla

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Aula de informática equipada con ordenadores de altas prestaciones (tarjeta gráfica dedicada) para trabajo con software 3D
Motor de videojuegos para prototipado y producción del proyecto
Software de gestión de proyectos y metodologías ágiles (tableros Kanban/Scrum)
Plataformas de publicación y distribución para el lanzamiento de proyectos
Plataforma de portfolio profesional online
Tabletas gráficas con lápiz óptico (una por puesto)

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Martel, A. (2019). *Gestión de Proyectos. Agilidad en la Práctica*. Anaya Multimedia.
- Schreier, J. (2019). *Sangre, sudor y píxeles*. Héroes de Papel.
- Taylor, F. *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional*. Editorial Gustavo Gili (GG).

Bibliografía Complementaria

- Grossman, A. (Ed.). (2003). *Postmortems from Game Developer: Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black & White, Age of Empires, and Other Top-Selling Games*. CMP Books.
- Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. Harper Paperbacks
- Bay, J. W. (2017). *Start Your Video Game Career: Proven Advice on Jobs, Education, Interviews, and More for Starting and Succeeding in the Video Game Industry*.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

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



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

- GDC (Game Developers Conference) – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@GDCFestivalofGaming>
- 80 Level – Portal Web. <https://80.lv>
- itch.io – Portal Web. <https://itch.io>
- ArtStation – Portal Web. <https://magazine.artstation.com/>