



GUÍA DOCENTE

Guion visual (storyboard) para videojuegos

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Guion visual (storyboard) para videojuegos
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Dirección de arte y diseño conceptual
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Pablo Antón Gutiérrez / pablo.anton@u-tad.com Raúl Carneros López / raul.carneros@u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia está principalmente orientada a proporcionar un conocimiento práctico y teórico de los fundamentos del arte y el diseño conceptual narrativos y de la tecnología y herramientas digitales usadas en el sector de los productos interactivos. En sus diferentes asignaturas, el alumno aprenderá a generar una idea o concepto, desarrollarlo, madurarlo, llevar a cabo o materializar esa idea, detallarla y presentar un producto final profesional a través del estudio de la narrativa, la estética, la edición, el grafismo 2D, etc. Esta materia es de vital importancia en el marco de un grado ya que estos campos han pasado de generar contenidos dibujados y bidimensionales a generar contenidos en movimiento, tridimensionales, dinámicos y, cada vez más, interactivos con el consumidor. Además, esta materia ubica el desarrollo visual y el diseño de concepto en el contexto de la producción de videojuegos, dentro de un pipeline.

Descripción de la asignatura

En la asignatura de Guion visual - Storyboarding el alumnado tomará contacto con el terreno de las cinemáticas en videojuegos. En esta materia se darán a conocer los diferentes pasos en la producción de una secuencia cinemática, desde el storyboard hasta su ejecución final.

Es fundamental tener una noción de la manera en la que funcionan los diferentes elementos de este proceso.

Por ello, en esta asignatura se introducirá a los diversos términos, conceptos y técnicas presentes en el desarrollo de este tipo de medios. El objetivo fundamental es acercar al alumnado todos estos elementos para afianzar su conocimiento de cara a futuros desarrollos.

El contenido de la asignatura se enfoca desde el punto de vista de un perfil artístico. Es por ello que el contenido principal de la misma se centrará en la explicación y el desarrollo de medios audiovisuales. No obstante, es también necesario para este tipo de perfiles conocer cómo funcionan internamente estos procedimientos, lo que implica que también se expondrán contenidos más técnicos y distantes del desarrollo visual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico y artístico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.

K2Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

K3Comprender la narrativa visual utilizada en historias interactivas o videojuegos.

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K6Conocer los principios generales de creación y animación de imágenes 2D específicas de productos interactivos.

K9Conocer los fundamentos en los que se basa el diseño visual de la interfaz y la experiencia de usuario (UX

K10Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados.

S1Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.

S3Crear elementos visuales con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del videojuego propuesto.

S5Aplicar las técnicas para crear diferentes niveles de detalle en modelos 3D manteniendo el rendimiento del juego.

S7Crear texturas utilizando software de pintado digital de modelos 3D y de creación de materiales procedimentales.

S9Aplicar las herramientas propias del lenguaje audiovisual como tipos de plano, ángulos de encuadre y movimientos de cámara en un videojuego

S10 Articular niveles de juego que sean visualmente atractivos y funcionales para el gameplay, coordinándose con los diseñadores de niveles.

S11 Definir el estilo visual de los elementos interactivos del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

S13 Resolver los problemas propios que puedan surgir en la integración con el motor gráfico de los recursos visuales de un videojuego.

C1 Conceptualizar el arte de un videojuego adaptándolo al briefing dado teniendo en cuenta los requerimientos técnicos, temporales, sociales y comerciales propuestos.

C2 Desarrollar los rasgos artísticos y gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal aplicable a la industria del entretenimiento.

C3 Tomar decisiones artísticas que apoyen los conceptos básicos de mecánicas, narrativa y diseño de juegos previamente establecidos.

C4 Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

C5 Conceptualizar un proyecto de videojuegos y desarrollo visual desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.

C6 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto de videojuego mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas durante su desarrollo.

CONTENIDO

Necesidad técnica y origen.

Desarrollo, montaje y reglas del lenguaje visual.

La narración gráfica secuencial: expresión y puesta en escena.

Realización: animática y guion técnico.

Tipología del storyboard.

TEMARIO

Unidad 1: Introducción al lenguaje audiovisual

Unidad 2: Introducción al storyboard

Unidad 3: Desarrollo de recursos visuales

Unidad 4: Introducción a los motores de videojuegos

Unidad 5: Recursos 2D, Componentes y animación

Unidad 6: Quick time events en cinemáticas

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
---------------------	---------------	--------------------

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Unidad 1: 1 Semana

Unidad 2: 2 Semanas

Unidad 3: 3 Semanas

Unidad 4: 3 Semanas

Unidad 5: 3 Semanas

Unidad 6: 3 Semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
-------------------------	---	---

<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba objetiva</i>	20	50

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- El alumnado deberá asistir al menos al 80% de las clases para poder presentarse al examen final de la asignatura.
- El equipo docente se reserva el derecho a decidir cómo se evaluará la participación en clase.
- Al final de la asignatura, el alumnado será evaluado en una prueba objetiva a modo de examen.
- A lo largo de la asignatura, el alumnado deberá entregar varias actividades prácticas definidas por el equipo docente.
- Para aprobar la asignatura, es necesario obtener una nota media de 5 o superior en las actividades prácticas. Del mismo modo, en el examen, se debe obtener una nota de 5 o superior para aprobar.
- Las actividades prácticas requerirán una nota mínima de 3 para poder hacer media.
- El alumnado deberá subir las entregas a la plataforma correspondiente, respetando los plazos estipulados por el equipo docente. Un entrega tardía o errónea será penalizada. Es responsabilidad del alumnado la revisión

y comprobación de que los archivos se hayan subido de manera correcta, así como la comprobación de la fecha y directrices de cada una de las actividades.

- Si se suspende una de las partes de la asignatura, ya sean las actividades o el examen, la convocatoria extraordinaria consistirá en recuperar únicamente dicha parte. La nota de las partes aprobadas se conservará.
- Toda detección de plagio, copia o uso de IA implicará el suspenso de dicho trabajo o examen con una nota de cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para la persona responsable.
- No se permite uso de Smartphones, teléfonos móviles o SmartWatches durante los exámenes.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

"The art of storyboard, Volume II", John Hart (2007)

Webgrafía:

Sketchfab.com

ArtStation.com

Manual de Unity: <https://docs.unity3d.com/6000.3/Documentation/Manual/pack-keys.html#clearshot>

Manual de CineMachine:

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.cinemachine@3.1/manual/index.html>

Bibliografía recomendada:

"Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation",

Francis Glebas (2008)

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

Ordenador portátil propio

Ratón

Software

Adobe Photoshop

Unity 6000.0.xf