



GUÍA DOCENTE

Proyectos de arte para videojuegos I

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Proyectos de arte para videojuegos I
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	1
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Ana Viana Serván / ana.viana@ext.live.u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Proyectos es una herramienta que posibilita al estudiante afianzar y aplicar las competencias adquiridas en el resto de las materias del grado, así como desarrollar competencias de trabajo en equipo y adquirir dinámicas de trabajo profesional. Esta materia ofrece a su vez un enfoque interdisciplinar y colaborativo, cualidades ambas absolutamente necesarias para completar su perfil profesional. Es una materia que favorece el afianzamiento de los conocimientos, habilidades y competencias del grado, así como la integración posterior del alumno en el mundo laboral: en ella el estudiante realiza en gran medida el portfolio y los trabajos específicos de arte en los videojuegos, requerimiento y práctica habitual en el sector para la contratación de profesionales.

Descripción de la asignatura

En la asignatura de Proyectos de Arte, el alumnado aprenderá a desarrollar el estilo visual de un juego de mesa, a comprender las necesidades que vayan asociadas a la naturaleza del juego, y a generar los elementos necesarios para su creación.

Será necesario el trabajo en equipo y adaptarse al desarrollo orgánico del diseño de un juego de mesa. El alumno aprenderá a crear un conjunto de “assets” coherentes y reconocibles que además de ser ricos visualmente, cumplan su función de juego. El objetivo final es tener un producto acabado, pulido y listo para jugarlo.

Durante el segundo trimestre, el enfoque se pondrá en desarrollar una escaperoom. Se trabajarán técnicas y métodos para llevar una idea del papel a lo físico y tangible.

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

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.

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

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.

S4Crear personajes, elementos, terrenos, materiales, iluminación y efectos optimizados para su implementación en los principales motores gráficos para videojuegos.

S8Confeccionar animaciones optimizadas que se ejecutan en tiempo real respondiendo a la interacción del jugador.

S10Articular niveles de juego que sean visualmente atractivos y funcionales para el gameplay, coordinándose con los diseñadores de niveles.

S11Definir 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.

S12Aplicar los procesos y flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos, teniendo en cuenta la naturaleza de los departamentos y las fases de trabajo.

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

C1Conceptualizar el arte de un videojuego adaptándolo al briefing dado teniendo en cuenta los requerimientos técnicos, temporales, sociales y comerciales propuestos.

C2Desarrollar los rasgos artísticos y gráficos necesarios para la definición de un estilo artístico personal aplicable a la industria del entretenimiento.

C3Tomar decisiones artísticas que apoyen los conceptos básicos de mecánicas, narrativa y diseño de juegos previamente establecidos.

C5Conceptualizar un proyecto de videojuegos y desarrollo visual desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.

C6Gestionar 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.

C7Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C8Integrar, en todas las fases de un videojuego, los conocimientos éticos adquiridos referidos a la autoría y al tratamiento de imágenes y sonidos.

C9Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

Introducción al concept art de un videojuego. Conceptualización e ideación en colaboración con diseñadores de videojuegos.

TEMARIO

Unidad 1: Introducción a las herramientas

Unidad 2: Concept art aplicado al juego

Unidad 3: Análisis y desarrollo del juego

Unidad 4: Elaboración de un pitch de arte

Unidad 5: Concept art aplicado a una escaperoom

Unidad 6: Técnicas para crear props interactivables

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

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

<i>Lección magistral</i>	8	8
<i>Resolución de ejercicios</i>	48	48
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	18	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	72	0
<i>Actividades de evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Unidad 1: 1 semana

Unidad 2: 3 semanas

Unidad 3: 10 semanas

Unidad 4: 1 semana

Unidad 5: 3 semanas

Unidad 6: 10 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	40
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	80
<i>Prueba objetiva</i>	20	40

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>	70	70
<i>Prueba objetiva</i>	20	20

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Al ser necesario el trabajo en equipo, la colaboración y la buena comunicación forman parte de la nota. Saber resolver problemas en grupo es parte del proyecto.
- Es obligatorio entregar todos los ejercicios para aprobar la asignatura. Entregarlos tarde penalizará la nota final
- Terminar el proyecto propuesto es obligatorio, a excepción de que se haya planteado y pactado con todo el equipo qué porcentaje será necesario desarrollar durante el curso.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y a coordinación académica y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar severas penalizaciones para el alumno/a.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- (2014) Tabletop Simulator
- DEWEY, John (2005), Art as Experience, Nueva York, Perigee Books
- LILLY, Eliott (2015) Big Bad World of Concept Art for Video Games, Design Studio Press
- SCHELL, Jesse (2008), The Art of Game design: a book of lenses, Routledge
- DU SAUTOY, Marcus (2023), Around the World in Eight Games, Basic Books
- BARRETT, Gabe (2025), Find the Fun, Independently published

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

- Libreta o cuaderno
- Lápiz, rotuladores de colores, bolígrafos

Software

Adobe CC, Figma, PureRef