



GUÍA DOCENTE

Dirección de arte

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Dirección de arte
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Dirección de arte y diseño conceptual
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Alberto Lozano
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 Dirección de Arte el alumnado adquirirá las competencias necesarias para concebir, liderar y unificar la identidad visual y la coherencia estética de un videojuego o producto interactivo. Para ello, se fomentará la capacidad de generar, desarrollar y materializar conceptos artísticos mediante el estudio práctico de la composición, la teoría del color, el diseño conceptual y la narrativa visual. Asimismo, se explorará el rol crucial de la dirección artística dentro del pipeline de producción, analizando cómo las decisiones estéticas se adaptan y evolucionan desde los primeros planteamientos hasta el resultado final y sus posibles consideraciones técnicas. Finalmente, se profundizará en las metodologías de pulido,

supervisión y presentación de propuestas artísticas para garantizar un acabado profesional acorde con la visión global del proyecto y los estándares de la industria.

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

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.

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.

C4Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

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.

CONTENIDO

La iconicidad y los fundamentos del lenguaje visual.

Definición del rol del director de arte en videojuegos.

Conceptos de dirección artística: visión y cohesión en proyectos de arte.

Definición de la naturaleza de un proyecto y elección de estilo adaptado a ella.

Liderazgo creativo: gestión de equipos de arte y coordinación de proyectos.

Estilo y estética: desarrollo y mantenimiento de un estilo artístico coherente.

Estilos visuales y pilares visuales.

Biblia de arte.

Proceso de revisión y feedback.

Movimientos artísticos y su influencia en el arte del videojuego.

Aplicación de los principios del arte y la composición en el diseño de juegos y aplicaciones.

TEMARIO

Unidad 1: Estilo visual y comprensión del proyecto.

Unidad 2: Concepto dirección arte, definición y elección estilo artístico

Unidad 3: Gestión y coordinación de equipos.

Unidad 4: Introducción y fundamentos de la biblia de arte.

Unidad 5: Aplicación de los principios del arte y la composición en el diseño de juegos y aplicaciones.

Unidad 6: Proceso de revisión y feedback. Entrega final biblia de arte.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de evaluación</i>	4	4

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: 2 semanas

Unidad 2: 3 semanas

Unidad 3: 2 semanas

Unidad 4: 3 Semanas

Unidad 5: 2 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	0
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba objetiva</i>	40	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- El alumnado deberá asistir a un mínimo del 80% de las clases impartidas para tener derecho a presentarse al examen y a la evaluación final de la asignatura.
- El profesor se reserva el derecho a decidir cómo se evaluará el punto de participación continua y la implicación activa en las dinámicas de aula.
- Al final de la asignatura, el alumnado será evaluado mediante la valoración del proyecto final correspondiente a la Biblia de Arte.

- Es obligatorio aprobar todas las actividades evaluables y el proyecto final para superar la asignatura. La calificación de las tareas de evaluación continua solo se computará en la nota definitiva si el estudiante obtiene al menos un 4 sobre 10 en el examen final.
- Si un alumno o alumna suspende una de las partes de la asignatura (evaluación continua, proyecto final o examen), solo se presentará a la convocatoria extraordinaria de la parte suspendida. Se guardará la nota de las partes aprobadas en la convocatoria ordinaria.
- Es responsabilidad exclusiva del estudiante comprobar que los archivos digitales, assets y documentos de la Biblia de Arte se han subido correctamente a la plataforma, sin errores de lectura y en los formatos profesionales exigidos para su corrección.
- En caso de entrega tardía de cualquiera de las actividades o proyectos, se aplicará una penalización directa en la nota final del trabajo: por cada plazo de 24 horas de retraso incumplido, la nota máxima de la actividad se reducirá en 1 punto. Si el estudiante entrega la actividad con más de 4 días de retraso (96 horas), obtendrá automáticamente una calificación de 0.
- Toda detección de plagio, apropiación indebida de material artístico de terceros (copia o asset flipping sin licencia ni acreditación) o uso no autorizado de herramientas de Inteligencia Artificial generativa en un trabajo, proyecto o examen implicará el suspenso inmediato de dicha actividad con un 0, el reporte formal al claustro y a la coordinación académica, y la aplicación de la normativa disciplinaria vigente.
- No se permite el uso de smartwatches, teléfonos móviles ni otros dispositivos de comunicación durante la realización de los exámenes. Dichos dispositivos deberán permanecer guardados y completamente fuera de la vista del alumnado durante toda la prueba.
- No se permite el uso de teléfonos móviles durante el desarrollo de las clases, salvo indicación o autorización expresa del profesorado para actividades lectivas específicas (como la búsqueda puntual de referencias visuales o benchmarks).

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Solarski, Chris (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design. Watson-Guptill.

Mateu-Mestre, Marcos (2010). Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press.

Gurney, James (2010). Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Andrews McMeel Publishing.

Bacher, Hans (2007). Vision: Color and Composition for Film. Laurence King Publishing.

Varios autores Artists' Master Series: Composition & Narrative (2023)

Varios autores Artists' Master Series: Color and Light (2022)

Chandler, Heather Maxwell (2013). The Game Production Handbook (3ª edición). Jones & Bartlett Learning.

Totten, Christopher W. (2019). An Architectural Approach to Level Design (2ª edición). CRC Press.

Hodent, Celia (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press.

DOTA 2 Art guide

<https://www.dota2.com/workshop/>

<http://wiki.polycount.com/w/images/1/1f/Dota2CharacterArtGuide.pdf>

<https://help.steampowered.com/es/faqs/view/299C-D7F9-09A5-98B6>

<https://help.steampowered.com/es/faqs/view/60E5-5E13-712C-5315>

Team Fortress 2 Illustrative Rendering

https://steamcdn-a.akamaihd.net/apps/valve/2007/NPAR07_IllustrativeRenderingInTeamFortress2.pdf

Darksiders 2 ArtBook

<https://es.scribd.com/document/816369877/The-Art-of-Darksiders-2-text>

<https://gdcvault.com/free>

LOL

http://wiki.polycount.com/wiki/Defining_the_Rift%E2%80%99s_Visual_Style

Color in games

<https://www.gamedeveloper.com/design/color-in-games-an-in-depth-look-at-one-of-game-design-s-most-useful-tools>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

Ordenador propio

Software

Google slides Google docs Microsoft Office suite

Adobe suite

Pureref Blender