



GUÍA DOCENTE

Proyectos de arte para videojuegos III

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Proyectos de arte para videojuegos III
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	3
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	9
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
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

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.

K6 Conocer los principios generales de creación y animación de imágenes 2D específicas de productos interactivos.

K8 Identificar 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.

K10 Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados.

S1 Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.

S3 Crear elementos visuales con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del videojuego propuesto.

S4 Crear personajes, elementos, terrenos, materiales, iluminación y efectos optimizados para su implementación en los principales motores gráficos para videojuegos.

S8 Confeccionar animaciones optimizadas que se ejecutan en tiempo real respondiendo a la interacción del jugador.

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.

S12 Aplicar 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.

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.

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.

C7 Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C8 Integrar, 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

Preproducción artística de un videojuego real: estilo, paleta de color, estética según el género, concept, storyboard... Desarrollo artístico del vertical slice de un videojuego.

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	13	13
<i>Resolución de ejercicios</i>	71	71
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	108	0
<i>Actividades de evaluación</i>	6	6

Metodologías docentes

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

M7P -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

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
-------------------------	------------------------	--------------------------------

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

Software