



GUÍA DOCENTE 2026-2027
DISEÑO ARTÍSTICO EN VIDEOJUEGOS

1. Denominación de la asignatura:

DISEÑO ARTÍSTICO EN VIDEOJUEGOS

Titulación

Grado en diseño de Videojuegos

Código

8370

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación Audiovisual

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Mario Alaguero Rodríguez (malaguero@ubu.es,
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/34948/detalle>)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Daniel C. Narváez Torregrosa

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º curso, 1º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 ects



7. Competencias // Resultados de aprendizaje

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

*CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

*CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14 - Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

*CG16 - Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de



una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Adquirir conocimientos teóricos y prácticos sobre el dibujo. · Conocer las distintas herramientas del lenguaje visual y su aplicación práctica. · Conocer las formas y maneras de diseñar así como las diferentes fases del producto. · Comprender los principios teóricos que subyacen al diseño de cualquier formato audiovisual y ser capaz de aplicarlos. · Entender la importancia del concepto a la hora de definir y desarrollar un diseño. · Desarrollar las habilidades tanto técnicas como conceptuales para desarrollar la fase de diseño de un videojuego.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Principios del diseño artístico Arte vs. diseño Los videojuegos como arte Composición, perspectiva y color en videojuegos



Diseño conceptual

Layout y storyboard en videojuegos

Concept art y lookdev

Planificación de la estética de un videojuego

La iluminación

Esquemas de iluminación

Narrativa de la iluminación

Iluminación dinámica y estática

La expresión artística en videojuegos

Representación y distorsión

Ambientación

Escenografía y vestuario

Arte y técnica

Condicionantes del diseño artístico en videojuegos

Efectos visuales y virtual production

8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8370&auth=SAML



9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas en grupo común	CG05,CG06,CG09,C G14,CE-COM 03,CE- COM 06,E-COM 07,CE-COM 09	45	0	45
Clases prácticas	CG04,CG10,CT03,C T04,CT07,CT08,CE- COM 08	15	0	15
Trabajo autónomo del alumno: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CG01,CG03,CG18,C B5,CT01,CT02,CT06 ,	0	75	75
Realización de trabajos y pruebas de evaluación	CG15,CG16,CG17,C B1,CB2,CB3,CB4,	0	15	15
Total		60	90	150

10. Sistemas de evaluación:

A continuación se indican los procedimientos que se emplearán para evaluar los conocimientos adquiridos por los alumnos de la asignatura.

La puntuación de cada procedimiento se expresará en la escala de 1 a 10 aunque es posible que en la plataforma se indique en escala de 0 a 100.

Para aprobar la asignatura, los alumnos deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Haber superado o igualado el 50% de la nota posible en cada uno de los procedimientos de evaluación que se muestran en la tabla adjunta.
- En caso de no superar alguno de los procedimientos de evaluación, serán solamente estos los que se habrán de superar en la segunda, y sucesivas, convocatorias de



evaluación de la asignatura.

c) Todos los procedimientos podrán ser recuperables en la segunda y sucesivas convocatorias.

Los profesores podrán flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

Para la evaluación de esta asignatura en Convocatoria Extraordinaria Fin de Estudios de Grado se prevé realizar una única prueba, en la fecha que el Centro establezca, en la que se evalúan tanto los contenidos teóricos como los aspectos prácticos.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Examen teórico	30 %	30 %
Realización de prácticas de evaluación continua	30 %	30 %
Proyecto final de diseño artístico	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, constará de aquellas pruebas que considere el Departamento y que a título orientativo estarán compuestas por los siguientes apartados:

- Examen teórico
- Realización de proyecto de diseño artístico

11. Idioma en que se imparte:

Castellano