

## Guía docente

### 804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Última modificación: 18/03/2025

**Unidad responsable:** Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia  
**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

**Titulación:** GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

**Curso:** 2025      **Créditos ECTS:** 6.0      **Idiomas:** Catalán, Inglés

#### PROFESORADO

---

**Profesorado responsable:** Elisabet Fonts

**Otros:** Elisabet Fonts  
Marian Company

#### COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

---

##### Específicas:

1. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.
2. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
3. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

##### Transversales:

4. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
  5. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
- CT3. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar, ya sea como un miembro más o realizando tareas de dirección, con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

---

Seguimiento personalizado de proyectos. Cases demostrativas. Documentación gráfica. Teoría y práctica en clase. En el ámbito de tiempo de creación de las prácticas de cada módulo docente un 25% del tiempo de las clases presenciales se destinará a la orientación personal a los proyectos de los alumnos.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

La asignatura pretende que el estudiante adquiera la base necesaria artística, teórica y práctica para la creación autónoma de proyectos de diseño conceptual tanto en el ámbito visual como a nivel de quion y estructuración de entorno. Adquiriendo las habilidades que serán necesarias para hacer los preproyectos y estudios estéticos del videojuego en desarrollo.

- Mostrar creatividad en la definición, creación o adaptación del estilo de ilustración y del estilo gráfico más adecuado para el videojuego que se está desarrollando.
- Mostrar capacidad para identificar, diferenciar y nombrar el estilo de ilustración y el estilo gráfico correspondiente de cada videojuego y, capacidad para aplicar correctamente los conceptos, los procedimientos, las técnicas y las tecnologías y programas informáticos para ilustrar los videojuegos.
- Mostrar comprensión del lenguaje de los sistemas de representación en ingeniería y saber ponerlos en práctica.
- Mostrar destreza en la creación de esbozos y croquis.
- Mostrar capacidad para analizar e interpretar correctamente planos de espacios, instalaciones y objetos.
- Ser capaz de utilizar las tecnologías y aplicar las técnicas apropiadas utilizando programas informáticos de representación gráfica.
- Mostrar conocimiento y saber aplicar conceptos relativos a la representación plana y tridimensional y al control de la visualización de objetos y escenas.
- Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
- Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
- Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	20,0	13.33
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas grupo mediano	16,0	10.67

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### 1- Módulo de dibujo - Principios básicos del dibujo

**Descripción:**

Inicio al dibujo.  
Modos de dibujo y modos de abocetado.  
Perspectiva isométrica.  
Perspectiva con un punto de fuga.  
Perspectiva con dos puntos de fuga.  
Perspectiva avanzada. 3 o 4 puntos de fuga y distorsionada.  
La figura humana. Volúmenes y escorzo.

**Actividades vinculadas:**

P5: Life Drawing.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.  
CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.  
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 15h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 4h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

### 2- Módulo de dibujo - Anatomía

**Descripción:**

- Buscando referencias adecuadas.
- Haciendo el casting del personaje.
- Conocimientos teóricos de cara, brazos, manos, torso, hombros, piernas y pies.

**Actividades vinculadas:**

P6: Anatomy.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.  
CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.  
07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 17h

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

### 3- Módulo de narrativa gráfica

**Descripción:**

- Introducción.
- Composiciones narrativas. Ilustración, viñeta, story?
- Tipos de plano.
- La elipsis y la clausura.
- Los tipos de elipsis.
- Diagrama de la elipsis.
- Narraciones con canal de audio o texto.

**Actividades vinculadas:**

P3: Storytelling.

P4: Storyboarding.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 16h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

### 4- Módulo de dibujo - Posturas de cuerpo entero

**Descripción:**

- Conocimientos teóricos.
- Identificación de la postura a través de las manos y los pies.
- Líneas de acción.
- Identificación de la postura según el carácter del personaje.
- Boceto de los grandes volúmenes corporales.
- Diseño de los escorzos y equilibrio del cuerpo.

**Actividades vinculadas:**

P6: Anatomy.

**Competencias relacionadas:**

CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 16h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

## 5- Módulo de creación conceptual - El guión a través de los personajes

### Descripción:

- Creación conceptual a través del guión orientado a los personajes.
- Técnicas de speed painting de personajes en photoshop.

### Actividades vinculadas:

P7: Creación de un humanoide.

### Competencias relacionadas:

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 16h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 10h

## 6- Módulo de Matte Painting - Matte Painting

### Descripción:

- Explicación de la técnica del Matte Painting.
- Explicación de la igualación de fuentes para el matte.
- Resolución.
- Contraste.
- Tono.
- Iluminación.
- Estrategias de posproducción.

### Actividades vinculadas:

P2: Matte Painting

### Competencias relacionadas:

CEVJ 8. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.

CEVJ 7. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 27h

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Actividades dirigidas: 5h 30m

Aprendizaje autónomo: 20h

## 9- Módulo de creación conceptual - Arte conceptual

### Descripción:

- Elaboración de un guión de arte conceptual.
- Creación de las fichas de personaje y entornos.

### Actividades vinculadas:

P9: Dossier de arte conceptual.

### Competencias relacionadas:

CEVJ 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

### Dedicación: 41h

Grupo mediano/Prácticas: 12h

Actividades dirigidas: 9h

Aprendizaje autónomo: 20h

## ACTIVIDADES

### P1: Dossier de anatomía

#### Descripción:

Creación de un dossier de anatomía.

#### Dedicación: 40h

Actividades dirigidas: 10h

Aprendizaje autónomo: 30h

### P2: Luces y personajes

#### Descripción:

Creación de una ilustración conceptual según las técnicas comentadas en clase

#### Dedicación: 16h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 12h

### P3: Matte Painting

#### Descripción:

Creación de una ilustración conceptual según las técnicas de matte painting

#### Dedicación: 4h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 3h

#### **P4: Artbook**

**Descripción:**

Creación de un libro de arte para un videojuego

**Dedicación:** 5h

Actividades dirigidas: 2h

Aprendizaje autónomo: 3h

## **SISTEMA DE CALIFICACIÓN**

---

Las calificaciones vendrá dada por la valoración de las prácticas de cada módulo y un examen final, con una ponderación de:

P1 - Anatomía 20%

P2 - Luces y color: 15%

P3 - Entornos con personajes: 10%

P4 - Entrega final artbook 30%

Actitud y participación en clase 10%

Examen parcial: 15%

Los alumnos suspendidos por la evaluación curricular tendrán la opción de presentarse al examen de reevaluación. La nota de este examen sustituirá la nota del examen parcial y, en caso de aprobar la asignatura, la nota máxima final será un 5.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

## **NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.**

---

Las prácticas se realizarán en el tiempo de trabajo personal y con breves revisiones durante el tiempo de clase presencial, recibiendo el soporte y la orientación del personal docente procurando el enfoque correcto en cada uno de los trabajos.

## **BIBLIOGRAFÍA**

---

**Complementaria:**

- Digital painting techniques [en línea]. New York: Focal Press, 2013 [Consulta: 06/05/2022]. Disponible a: <https://www.sciencedirect-com.recursos.biblioteca.upc.edu/book/9780240521749/digital-painting-techniques>. ISBN 9786612381089.

## RECURSOS

---

### Material audiovisual:

- Begginer's guide in Photoshop Digital Painting. <https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/beginners-guide-digital-painting>
- Digital Painting Techniques (V1). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-1>
- Digital Painting Techniques (V2). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-2>
- Digital Painting Techniques (V3). <https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/digital-painting-techniques-volume-3>
- Digital Painting Techniques (V4). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-4>
- Digital Painting Techniques (V5). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-5>
- Digital Painting Techniques (V6). <https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-6>
- Sketching from the imagination. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination>
- Sketching from the imagination - Fantasy. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination-fantasy>
- Beginner's guide to create Manga Art. <https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/beginners-guide-manga>
- Environment Design. <https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-environment-design>
- Character Design. Character design: <https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-character-design>
- Total Textures. <https://shop.3dtotal.com/total-textures/volumes-1-to-19>

### Enlace web:

- Official Adobe Photoshop CC online help. <http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics>