

# Guía docente

Diseño de personajes y  
concept art

**Grado en Diseño y Desarrollo de  
Videojuegos**



## Contenido

<b>1.</b>	<b>¿En qué consiste la asignatura?</b>	2
<b>2.</b>	<b>¿Qué se espera de ti?</b>	2
<b>3.</b>	<b>Metodología</b>	3
<b>4.</b>	<b>Plan de trabajo</b>	4
<b>5.</b>	<b>Sistema y criterios de evaluación</b>	4
<b>6.</b>	<b>Cómo contactar con el profesor</b>	5
<b>7.</b>	<b>Bibliografía</b>	5

## 1. ¿En qué consiste la asignatura?

Diseño de Personajes y Concept Art es una asignatura obligatoria del segundo cuatrimestre que profundiza en los fundamentos artísticos y conceptuales necesarios para crear personajes y mundos visuales coherentes dentro del proceso de desarrollo de videojuegos. El estudiante aprenderá a combinar la anatomía, la psicología y la narrativa visual para diseñar personajes expresivos, creíbles y funcionales en el contexto del videojuego.

La asignatura se centra en la metodología del concept art como disciplina base para la preproducción artística, comprendiendo desde la documentación y la búsqueda de referencias hasta la representación de modelos finales (model sheets), así como el diseño de props y entornos coherentes con la estética general del proyecto. Este aprendizaje conecta la creación artística con la intención narrativa, la dirección de arte y la producción visual.

Créditos ECTS: 6

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Cuatrimestre: 2Q

## 2. ¿Qué se espera de ti?

A través de las 6 unidades didácticas de la asignatura [Diseño de personajes y concept art](#), se pretenden desarrollar las siguientes competencias y resultados de aprendizaje:

### **Conocimientos y contenidos:**

- Introducción a la teoría de creación de personajes y mundos.
- Documentación y fuentes de inspiración.
- Líneas de acción y arcos dinámicos.
- Creación de volúmenes sólidos.
- Bocetado y diseño preliminar: posturas, expresiones y model sheets.
- Diseño de entornos y props.

### **Competencias:**

- **COM3.** Diseña, conceptualiza y desarrolla personajes animados aplicando los principios y técnicas de creación artística.

**Habilidades:**

- **HD7.** Utiliza herramientas digitales y analógicas para el desarrollo de personajes y mundos visuales coherentes en proyectos de videojuegos.

Para alcanzar los objetivos de la asignatura, será necesario que participes en los debates que proponemos, pues de esta manera, conseguirás un aprendizaje más completo y enriquecedor. No queremos alumnos pasivos que reciban una información y que la procesen, queremos alumnos con opinión y con ganas de aprender y aportar otros puntos de vista. Para ello esperamos:

- Que participes en los foros de manera activa y aportando conocimiento y experiencias.
- Que trabajes en las actividades que te proponemos y las entregues en el plazo de tiempo estimado.
- Que seas capaz de valorar la importancia de la familia como agente educativo.
- Que comprendas la importancia de una buena relación familia-centro y cómo podemos mejorar esta relación.
- Que realices todas las consultas que necesites para entender todos los contenidos que tiene este módulo.

### 3. Metodología

Aquí encontrarás los materiales clave para comenzar tu proceso de aprendizaje.



La **guía docente** y una **clase virtual introductoria** que presentará la asignatura y su enfoque, para que entiendas mejor los contenidos y el contexto en el que trabajaremos.

Esta asignatura se divide en **6 Unidades didácticas**. Para el estudio de cada una de ellas deberás leer, estudiar y superar con éxito todos los materiales que la componen. Son los siguientes:

#### Materiales y recursos de aprendizaje

- **Contenidos teóricos y ejercicios de autocomprobación:** en cada unidad encontrarás contenidos de carácter teórico (enriquecidos con enlaces, bibliografía y vídeos) donde el profesor explicará y aclarará partes específicas del temario.
- **Actividades de aplicación:** intercalados con el contenido teórico se incluyen foros, cuestionarios, tareas y estudios de caso que te permitirán afianzar los conocimientos aplicándolos a la práctica.

#### Metodologías docentes empleadas

- **Lección Magistral:** explicación de los contenidos fundamentales por parte del profesor en sesiones magistrales.
- **Aprendizaje basado en retos:** desarrollo de proyectos que plantean un desafío real.

- **Entornos de simulación:** actividades prácticas que reproducen escenarios para favorecer la toma de decisiones y la adquisición de habilidades.
- **Aprendizaje colaborativo:** dinámicas grupales que fomentan la cooperación y la construcción conjunta de conocimiento.

### Actividades formativas

- **Sesiones magistrales- 15 horas:** para la exposición de contenidos esenciales.
- **Clases dinámicas- 15 horas:** orientadas a la participación activa del alumnado.
- **Actividades de talleres y/o laboratorios- 15 horas:** centradas en la adquisición de destrezas prácticas e instrumentales.
- **Elaboración de trabajos o proyectos y resolución de retos- 15 horas.**
- **Estudio personal, resolución de casos o problemas y búsquedas bibliográficas- 82 horas:** orientadas a la autonomía del estudiante y al desarrollo de competencias investigadoras.
- **Tutorías- 5 horas:** seguimiento personalizado del progreso académico.
- **Pruebas de conocimiento- 3 horas:** cuestionarios, exámenes parciales o finales para valorar la asimilación de contenidos.

## 4. Plan de trabajo

- Esta asignatura comienza el día **02/02/2026** y finaliza el **22/05/2026**.
- El **examen final** de la asignatura deberá realizarse el día y hora establecidos por la Universidad, acerca del cual el alumnado será informado convenientemente.

## 5. Sistema y criterios de evaluación



### Aulas UAX

En el aula virtual de la asignatura/módulo podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega, los criterios de evaluación y rúbricas de cada una de ellas.

Tu calificación final, estará en función del siguiente sistema de evaluación:

- El 40 % de la nota será la que obtengas en la evaluación continua. Para ello se tendrá en cuenta:
  - La participación en clase, aportando tus puntos de vista, conocimientos, experiencias y buen comportamiento: 10 % de la nota final.
  - Actividades individuales y/o grupales: 30 % de la nota final.
- El trabajo final de la asignatura supondrá el: 60 % de la nota final.

### Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura/módulo en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura y, además:

La nota media de todas las actividades en cada asignatura deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con el examen. Al igual que la nota del examen deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con las actividades.

### Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido el *feedback* correspondiente a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 6. Cómo contactar con el profesor

Puedes ponerte en contacto con tu profesor o profesora de la asignatura, a través del **servicio de mensajería del Campus Virtual**, para lo cual deberás acceder al apartado “Mensajes” que encontrarás en la esquina superior derecha. Recibirás respuesta a la mayor brevedad posible.

Asimismo, puedes solicitar una tutoría en los días y horarios fijados en la asignatura accediendo a la Sala de tutorías.

### Biodata del docente:

Nombre: Pablo Ruiz Moyano

Correo institucional: pruizmoy@uax.es

Director de arte e ilustrador (Bellas Artes, UMA). Dirección artística de Camper Van: Make it Home (Malapata Studio), colaboraciones con discográficas y mentoría en la EOI. Fortalezas en dirección de arte, ilustración y procesos creativos para videojuegos.

## 7. Bibliografía

Hampton, M. (2009). *Figure drawing: Design and invention*. M. Hampton.

3dtotal Publishing. (2017). *Sketching from the imagination: Characters*. 3dtotal Publishing.

Kratter, T. (2017). *The color of Pixar*. Chronicle Books.

3dtotal Publishing. (2015). *Sketching from the imagination: Monsters & creatures.* 3dtotal Publishing.

