Universidad Rey Juan Carlos

GUÍA DOCENTE

PERSONAJES Y ESCENARIOS

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2025-26

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

Fecha de publicación: 04-07-2025

I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	3 curso, 2Q semestre
Nº de créditos	3
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

Competencias específicas:

1. Conocimiento del proceso de preproducción de un proyecto audiovisual, interactivo y de nuevas tecnologías.
2. Habilidad para aplicar técnicas de creatividad en la construcción de personajes y escenarios.
3. Capacidad para el uso de medios nuevos y tradicionales en dibujo, para su presentación y difusión.
4. Desarrollo de piezas tanto artísticas como técnicas para resolver problemas de producción en el equipo de arte de un videojuego.
5. Profundizar en los sistemas de iteración y comunicación con el resto de departamentos de desarrollo de videojuegos.

II.B-Presentación en inglés

Specific skills: - Understanding of how the pre-production phase works in audiovisual, interactive and emerging technology projects. - Ability to use creative techniques to design characters and environments. - Working with traditional and digital drawing tools to present and share ideas. - Creating artistic and technical assets to solve production challenges within a video game art team. - Capable of working closely with and communicating effectively to other departments throughout the video game development process.

III.-Resultados de Aprendizaje

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

CG01. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad
CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas
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.
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 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.
CE21.Capacidad de diseñar e implementar herramientas de modelado, representación y animación de objetos, elementos y personajes virtuales en 2/3D
CE22.Conocimiento de los principios de diseño, modelado, representación y animación de objetos, elementos y personajes virtuales en 2/3D.
CE26.Capacidad de implementar la tecnología de gráficos, comunicaciones y animaciones necesarias para realizar juegos, así como de comprender los criterios de calidad y diseño de los mismos.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

CONTENIDO:

Tema 1: Introducción

• ¿Qué es el concept art? Definición, historia y artistas destacados. El concept artist dentro del equipo de desarrollo.
•Sistema de producción en el desarrollo de videojuegos: preproducción, diseño de juego y concept art.
•Ideación, prototipado e iteración en la preproducción de un videojuego.
•Narrativa visual aplicada a los videojuegos.
•Fundamentos artísticos: Dirección de arte. Elección de referencias visuales y estilos. Composición. Luz y color.
•Presentación de proyectos. El portfolio digital.

Tema 2: Diseño de personajes

• El viaje del héroe: uso de arquetipos en diseño de personajes para videojuegos. El avatar.
•Anatomía y uso de las formas. Siluetas.
•Proporciones, de realismo a *cartoon*.
•*Character model sheet*: Poses, expresiones, *lip sync*, color.
•Uso de base 3D para el diseño de personajes.
•Vestuario y accesorios. El inventario del personaje.

Tema 3: Diseño de escenarios

• Principios básicos y procedimientos en el diseño de escenarios.
•Diseño de juego: pilares de juego y diseño de niveles.
•Proceso de trabajo: *Layout y whitebox.*
•Perspectiva y profundidad. Esquemas de iluminación.
•Herramientas aplicadas: *Digital matte painting*.
•Herramientas aplicadas: Uso de base 3D para el diseño de escenarios (*paintover*).

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Laboratorios	Prácticas de personajes
Laboratorios	Prácticas de escenarios

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)	
Clases teóricas	14
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	7
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	7
Realización de pruebas	2
Tutorías académicas	7
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	2
Preparación de clases teóricas	22
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	22
Preparación de pruebas	7
Total de horas de trabajo del alumnado	90

VI.-Metodología y plan de trabajo		
Tipo	**Periodo**	**Contenido**
Pruebas	Semana 8 a Semana 15	Práctica 2: el alumno dedicará tanto las horas de sesiones prácticas como sus horas de trabajo individual para diseñar un concepto de escenario jugable original orientado a un videojuego, utilizando para ello los conocimientos y destrezas aprendidos en clase.
Pruebas	Semana 15 a Semana 15	Examen final que incluirá preguntas de todos los temas vistos a lo largo del curso.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 15	Temas 1, 2 y 3: introducción, diseño de personajes y diseño de escenarios. Se alternan conceptos teóricos con ejemplos prácticos en cada sesión.
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 15	El alumno puede consultar en cualquier momento a los profesores solicitando tutorías a distancia. Se evaluarán los avances de los alumnos en la resolución de los ejercicios y las prácticas obligatorias de la asignatura.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

Prácticas	Semana 2 a Semana 15	El alumno dedica las horas de sesiones prácticas a avanzar en los ejercicios propuestos, pudiendo consultar a los profesores durante esas horas. El alumno tendrá a su disposición material de consulta en el Aula Virtual.
Pruebas	Semana 2 a Semana 7	Práctica 1: el alumno dedicará tanto las horas de sesiones prácticas como sus horas de trabajo individual para diseñar un concepto de personaje original orientado a un videojuego, utilizando para ello los conocimientos y destrezas aprendidos en clase.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

Sistema de Evaluación	Revaluable en Extraordinaria	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
SE6 – Valoración y presentación de trabajos / Proyectos	Sí. Todas las pruebas seguirán el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	40 %	Práctica 1 (20%)	5	Tema 2	Semana 8
			Práctica 2 (20%)	5	Tema 3	Semana 15
SE1 – Prueba escrita de respuesta abierta o tipo test	Sí. Todas las pruebas seguirán el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	30%	Examen	5	Todo el temario	Fecha oficial de convocatoria ordinaria.
SE3 – Prácticas con ordenador	Sí. Todas las pruebas seguirán el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	30%	Ejercicios (15%)	5	Tema 2	Semana 1-8
			Ejercicios (15%)	5	Tema 3	Semana 8-15

Cálculo de la nota final

- La **nota final** se calcula como la **media ponderada** de las notas de las pruebas evaluables según los porcentajes indicados, siempre y cuando se hayan superado con la nota mínima indicada para cada una de ellas. Teniendo en cuenta lo anterior, para aprobar la asignatura la media ponderada debe ser no inferior a 5.
- Si una o varias pruebas evaluables no se han superado con la nota mínima necesaria, la nota final de la asignatura será la nota media obtenida entre todas las pruebas realizadas teniendo en cuenta que no podrá superar un 4.
- Si no se ha presentado a alguna de las pruebas evaluables en la convocatoria, la nota final será 0.
- Si no se ha presentado a ninguna prueba evaluable, la nota final será "**No presentado**".

Convocatoria extraordinaria

En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a la revaluación de las pruebas no superadas, de manera que para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las pruebas aprobadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las pruebas revaluadas. El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior.

La revaluación de las pruebas se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria.

Convocatoria adelantada

El procedimiento y criterios de evaluación para los estudiantes que soliciten la convocatoria adelantada será igual que en las convocatorias ordinaria y extraordinaria.

Conducta académica

El equipo docente podrá hacer uso de herramientas automáticas de detección de plagio sobre los trabajos presentados. Todos los trabajos entregados de la asignatura deben ser originales, con lo que no podrán utilizarse soluciones realizadas por otras personas distintas a las reflejadas en la autoría del trabajo. Los profesores se reservan la posibilidad de requerir defensa presencial de todos o parte de las/los autoras/es de dichos trabajos si así lo creen necesario.

En el caso de **fraude académico** en alguna actividad de evaluación, se otorgará una calificación de cero puntos en dicha actividad lo que, para aquellas actividades con nota mínima superior a cero implica el suspenso en la convocatoria correspondiente.

Se recuerda además que, atendiendo al artículo 9.d). de la **Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos** (https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf) el **fraude académico** en alguna actividad de evaluación se considera **falta grave**. Las sanciones correspondientes a las faltas graves, según el artículo 11.2 de la referida normativa, son la expulsión temporal de la Universidad, y la pérdida en su caso de los derechos de matrícula.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.
Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.
Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.

VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA:

BARON, Cynthia L. Designing a Digital Portfolio, second Edition. New Riders. Berkeley, CA. 2010.
BOWATER, Charlie y STENNING, Derek. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. 3dTOTAL publishing. UK. 2015.
KENNEDY, Sam R. How to Become a Video Game Artist. New Riders. Berkeley, CA. 2012.
LILLY, Eliott. The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students. Design Studio Press. 2015.
SALMOND, Michael. Diseño de videojuegos: de amateur a pro. Parramón. 2017.
SHELDON, Lee. Character Development and Storytelling for Games. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2004
SOLARSKI, Chris. Racing Basics and Video Game Art. Watson-Guptill. New York. 2012.
SU, Haitao y ZHAO Vincent. Alive Character Design, for Game, Animation and Film. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2011.
TONGE, Gary. Bold Visions The Digital Painting Bible. David & Charles Book. Cincinnati, OH. 2008.
VVAA, Dopress Book. CG Scenes From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
VVAA, Dopress Book. CG Characters From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
VVAA. Costume Design and Illustration. Design Studio Press. Culver City, CA. 2014.
VVAA. Creative Essence: Creatures. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
VVAA. The ultimate concept art career guide. 3DTotal Publishing. UK, 2017.
VVAA. Creating Stylized Characters. Ingram Publisher Services. 2018.

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	LAURA LLOPIS IBOR
Correo electrónico	laura.llopis@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Madrid - Quintana, Móstoles
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	0
Nombre y apellidos	MERCEDES RODRIGO MIRANDA
Correo electrónico	mercedes.rodrigo@urjc.es

Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Madrid - Quintana, Móstoles
Categoría	Profesor Sustituto
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	0

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:35 | Hash: bc49441e7d0b22299ce3cd3d1ef88dd6.