



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	ILUSTRACIÓN Y VIDEOJUEGOS: DEL CONCEPT AL SPLASH ART
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes
Área:	Pintura
Departamento:	Pintura
Tipología:	OPTATIVA (Especialidad ARTE Y NNTT)
Periodo impartición:	2º Semestre
Créditos ECTS:	3
Lenguas:	Español
Horas totales:	75
Modalidad	Presencial

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.02. Domina los fundamentos teóricos y técnicos del diseño visual, la animación, la ilustración, el arte y la programación creativa incorporando las nuevas tecnologías y narrativas contemporáneas.

C.04. Controla los recursos y estrategias de diseño interactivo, storytelling y gamificación en entornos híbridos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (COM):

COM.02. Desarrollar proyectos visuales innovadores integrando herramientas tecnológicas y lenguajes visuales en la creación de propuestas interactivas.

HABILIDADES O DESTREZAS (HD):

HD.03. Diseña narrativas visuales interactivas y adaptadas a distintos medios y nuevos formatos.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

La asignatura Ilustración y videojuegos: del concept al splash art es una asignatura de carácter teórico-práctico que aborda el proceso integral de creación visual en el ámbito del videojuego, desde el desarrollo de concept art hasta la elaboración de ilustraciones promocionales (splash art). Mediante el uso de herramientas digitales especializadas y la aplicación de fundamentos del diseño y la narrativa visual, el estudiante adquirirá competencias para generar propuestas gráficas con identidad estilística y calidad profesional, en sintonía con las exigencias de la industria contemporánea.

BLOQUE I. Del concept a la ilustración final: pipeline en la industria de videojuegos.

TEMA 1. Del guion técnico a la promoción visual. Fases y flujo de producción.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

TEMA 2. Storytelling, moodboard, ficha de personajes y thumbnails.

BLOQUE II. Técnicas avanzadas de ilustración y renderizado en el Splash Art.

TEMA 3. Volumen, iluminación y color key.

TEMA 4. Efectos finales y retoque.

TEMA 5. Presentación profesional del portfolio.

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Presentación – 1,5 horas, (1 sesión)

BLOQUE I: 6 horas, (2 sesiones)

*Práctica Experimental 1 – *Thumbnail*s

BLOQUE II: 15 horas, (5 sesiones)

*Práctica Experimental 2 – *Estudios de color e iluminación*

*Práctica Experimental 3 – *Desarrollo de ilustración final de presentación (SplashArt)*

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y HORAS LECTIVAS

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/Prácticas (docencia dirigida)	22,5	3

DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS

Horas de docencia dirigida (clase): 22,5

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 52,5

HORAS TOTALES: 75

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES

AF.01. Clases expositivas/participativas

MD.01. Método expositivo.

El profesor utilizará fundamentalmente como estrategia didáctica la exposición oral de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, con apoyo en distintas tecnologías de la información para conseguir los objetivos más comunes que pueden orientar el desarrollo de una clase teórica.

AF.02. Clases prácticas

MD.02. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma individual.

Las prácticas constituyen una actividad formativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

MD.03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa.

El aprendizaje cooperativo es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula según el cual los estudiantes aprenden unos de otros, así como de su profesor y del entorno. El éxito de cada estudiante depende de que el conjunto de sus compañeros alcance las metas fijadas. Los incentivos no son individuales sino grupales y la consecución de las metas del grupo requiere el desarrollo y despliegue de competencias relacionales que son clave en el desempeño profesional.

MD.04. Realización de proyectos o trabajos de forma individual.

Se trata de una actividad formativa en la que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

AF.03. Trabajo autónomo del estudiante

MD.01. Método expositivo.

MD.03. Aprendizaje, experimentación o resolución de ejercicios o problemas de forma cooperativa.

El estudiante deberá aprovechar algunas horas en período no presencial para ampliar los conocimientos teóricos y prácticos presentados en clase, así como desarrollar habilidades técnicas sobre las herramientas utilizadas en la asignatura.

TUTORÍAS

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesorado mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN

Se seguirá un SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al estudiante la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. Por tanto, no se contempla la realización de un examen final en la primera convocatoria; el estudiante que no apruebe la materia mediante el sistema que a continuación se desarrolla solo tendrá la opción de presentarse en la siguiente convocatoria.

En base a la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas (Art. 23.3), la no realización por el estudiante de un número de actividades de evaluación que supongan conjuntamente más del 50% de la ponderación de la calificación final determinará la mención de "NO PRESENTADO" en el acta final.

Requisito previo para la evaluación en la primera convocatoria: el estudiante deberá haber entregado, en las fechas que se establezcan, al menos un 80% de las prácticas realizadas. Quien no cumpla este requisito, salvo causa justificada, no podrá aprobar la asignatura; de obtener una nota media superior al 5, se le otorgaría una calificación de SUSPENSO 4,5.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

La nota final se obtendrá mediante la ponderación de las calificaciones parciales de las actividades de evaluación, aplicando los porcentajes que se indican. Al comienzo del semestre se determinará un calendario para las entregas y/o presentaciones.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA

Sistemas de evaluación aplicados: SE.01, SE.02, SE.07 y SE.08.

Actividades de evaluación en periodo de clase

SE.01. Presentación oral: ponderación mínima del 0% y máxima del 10% de la calificación final.

Presentación final ante los compañeros y el profesor **de los trabajos de clase: máximo 10% de la calificación final**

SE.02. Presentación de proyectos o trabajos: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.

Presentación de los trabajos de clase (thumbnails, estudios de color e iluminación y Splash Art): **máximo 60% de la calificación final**

NOTA: Los trabajos de clase están concebidos para realizarse en el aula durante las horas lectivas, lo que permite al profesor hacer un seguimiento continuo de su elaboración. Por este motivo, no podrán ser evaluados en la primera convocatoria aquellos trabajos cuyo proceso no haya sido presenciado en clase.

Actividades de evaluación en período de evaluación

SE.07. Actividad de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 30% de la calificación final

Proyecto externo: máximo 20% de la calificación final

SE.08. Informe de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 10% de la calificación final

Informe sobre el proyecto externo: máximo 10% de la calificación final

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LAS 2ª Y 3ª CONVOCATORIAS



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

Para ser evaluado en la segunda o tercera convocatoria, el estudiante deberá presentar, en el día y hora de la fecha de evaluación establecida, todas las actividades exigidas durante la primera convocatoria, para poder realizar la prueba teórico-práctica. Pasados diez minutos de la hora establecida para el comienzo de la prueba, si el estudiante no se presenta, se le otorgará una calificación de NO PRESENTADO.

Actividades de evaluación

Presentación de los trabajos de clase (thumbnails, estudios de color e iluminación y Splash Art), **el proyecto externo y su informe correspondiente**: máximo **40% de la calificación final**

Prueba teórico-práctica sobre los contenidos de la asignatura: máximo **60% de la calificación final**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA

Se mantienen los mismos criterios de evaluación para las tres convocatorias, salvo para la prueba teórico-práctica que es exclusiva de la 2ª y 3ª convocatoria.

Defensa oral de los trabajos:

- Claridad y estructura del discurso al exponer objetivos, decisiones y resultados.
- Capacidad para justificar las elecciones estilísticas, técnicas y narrativas.
- Dominio del vocabulario especializado durante la exposición.
- Solvencia al responder a las preguntas.
- Cumplimiento de los requisitos formales exigidos por el profesorado.

Actividad de trabajo experimental práctico:

- Dominio de las herramientas digitales y de las técnicas de ilustración aprendidas.
- Capacidad para diseñar personajes, criaturas, entornos y props con coherencia estilística.
- Calidad del color, la luz y la composición en la ilustración final.
- Capacidad de reflexión analítica y autocrítica sobre el propio proceso.
- Cumplimiento de los requisitos formales exigidos por el profesorado.

Presentación de proyectos o trabajos:

- Capacidad para gestionar, presentar y difundir adecuadamente la producción gráfica.
- Empleo de un lenguaje visual propio dentro de los parámetros de la industria.
- Capacidad de comunicación visual efectiva y storytelling gráfico.
- Iniciativa para generar nuevas ideas y competencia para el aprendizaje autónomo.
- Cumplimiento de los requisitos formales exigidos por el profesorado.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

Prueba teórico-práctica (únicamente en 2ª y 3ª convocatoria):

- Profundidad en el uso de las herramientas y dominio de los recursos aprendidos.
- Comprensión del flujo de trabajo del concept al splash art.
- Cumplimiento de los requisitos formales exigidos por el profesorado.

CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan los trabajos digitales de esta asignatura, el profesorado solo conservará una copia digital que se custodiará durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

GENERAL

- Bartel, C. (2025). *Aesthetics and video games*. Bloomsbury Academic.
- Cuadrado Alvarado, A., & Planells de la Maza, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Robson, J., & Tavinor, G. (Eds.). (2018). *The aesthetics of videogames*. Routledge.

ESPECÍFICA

- Albers, J. (2017). *La interacción del color*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1963)
- Gurney, J. (2015). *Luz y color: La guía de los profesionales del arte y la imagen* (N. Caballero Collado, Trad.). Anaya Multimedia. (Obra original publicada en 2010).
- Lilly, E. J. (2015). *The big bad world of concept art for video games: How to start your career as a concept artist*. Design Studio Press.
- Mateu-Mestre, M. (2018). *Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales*. Anaya Multimedia. (Obra original publicada en 2010).



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO, ARTE Y NUEVAS TECNOLOGÍAS:
GESTIÓN DE PROYECTOS Y ESTRATEGIAS CULTURALES (UMA-US)
PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

- Yot, R. (2020). *La luz para los artistas visuales: Entender y utilizar la luz y la iluminación en arte y diseño*. Blume. (Obra original publicada en 2019).

NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA

Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

José Luis Molina González.

Departamento de Pintura. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

Observaciones: US: Pintura 3. Docencia dirigida(): número de horas de docencia con profesorado presente; el cálculo es siempre 7,5 horas por crédito ECTS.*