Fecha de aprobación: **24/06/2025**

Guía docente de la asignatura

Diseño de Escenarios Virtuales y Reales (26011FA)

Grado	Grado en Bellas Artes	**Rama**	Artes y Humanidades
Módulo	Complementos Específicos de Formación para Animación y Diseño	**Materia**	Diseño de Preproducción

Curso	3º	**Semestre**	2º	**Créditos**	6	**Tipo**	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Requisitos previos:
- Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3.

Recomendaciones:
- Nivel de dibujo medio-alto.
- Disponer de equipo informático y conexión a internet.
- Tener conocimientos adecuados sobre:
  - Dibujo y técnicas tradicionales
  - Ilustración digital

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

- Herramientas y recursos del dibujo aplicados al diseño tridimensional.
- Estructura y ordenación del espacio. Función, forma y materiales.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG09 - Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11 - Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor.
- CG15 - Sensibilidad estética.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 1 de 11

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico.
- CE07 - Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- CE12 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE17 - Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.
- CE19 - Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos.
- CE20 - Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE21 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- CE22 - Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE23 - Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- - Capacidad de desarrollar de manera creativa e innovadora una gramática visual propia orientada a la Animación y el Diseño.
- - Conocimiento del vocabulario, códigos y conceptos inherentes al ámbito disciplinar.
- - Conocimiento y aplicación de los procesos de creación visual relacionados con el diseño de pre-producción en Animación.
- - Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- - Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.
- - Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos de Diseño.
- - Habilidad para comunicar y difundir proyectos de Diseño.
- - Habilidad para presentar adecuadamente proyectos de Diseño.
- - Valoración de la capacidad del creador como agente de desarrollo y avance de la sociedad y la cultura a través de la innovación en diseño.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- **Introducción.** Presentación y contextualización de la asignatura. Preproducción.
- **Introducción al diseño de escenarios.**
  - Diseño de escena es sobre diseñar un mundo
  - ¿Qué hace un diseñador/a de escenarios?
  - Requisitos para ser un buen diseñador/a de escena
  - Categorías de trabajos de diseño de escena
- **Tema 1. Principios básicos y procedimientos para el diseño de escena.**
  - Trabajos temáticos y no temáticos.
  - Como crear sensación de espacio en diseño escenográfico.
    - Perspectiva
    - Ajustes de color
    - Cambios en la profundidad de campo

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 2 de 11

        - Perspectiva atmosférica
    - La importancia de los bocetos y el proceso creativo.
- **Tema 2. Proceso básico para diseño de escena:**
    - Decidir el tema
    - Seleccionar escenario y atmósfera adecuados según el tema
    - Seleccionar perspectiva y composición adecuados según el tema
    - Dibujar bocetos
    - Color y afinado
    - Elaboración de detalles
    - Mejorando la atmósfera
    - Presentación y defensa frente al cliente
    - Herramientas y programas
- **Tema 3. El proceso de comunicación visual.**
    - Psicología de las imágenes
    - Anatomía de una imagen
        - La Línea
            - Líneas estructurales
            - Orientación
            - Colocación
            - Calidad
            - Armonía y contraste
            - Ritmo
        - Forma
            - Legibilidad
            - Interés visual
            - Forma y emoción
        - Valor tonal
            - Distribución de valores
            - Controlar el foco
            - Patrones de valor
            - Valor y emoción
        - Color
            - Círculo cromático
            - Tono, Saturación y Brllo
            - Percibir el color
            - Color y Emoción
            - Color y Diseño
            - Color y Valor
            - El poder del color
            - Color scripts
        - Luz
            - Anatomía de una configuración de iluminación
            - Ajustes de iluminación
            - Brillo
            - Calidad
            - Fuente de luz
            - Sombras
        - Cámara
            - Storyboard
            - Formatos
            - Motivo
            - Encuadre y tamaños. Distancia emocional. Ángulos
        - Composición
            - Orden visual

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 3 de 11

    - Thumbnails
    - Componer personajes
    - Legibilidad. Interés. Estado de ánimo
- **Tema 4. Matte painting.**
    - Historia
    - Técnicas tradicionales y digitales
    - Desarrollo del arte final
- Seminarios y talleres
- Master class de invitados/as profesionales

PRÁCTICO

- **Bloque I. Animación**
    - **Práctica: Evaluación de nivel inicial.** Realizar el diseño, bocetos, layout, pruebas de iluminación y pintura final.
    - **Práctica: Background para animación.** Realizar el diseño, bocetos, layout, pruebas de iluminación y pintura final.
- **Bloque II. Videojuegos**
    - **Práctica: Escenarios para un videojuego.** Siguiendo el estilo y enfoque propuesto, realizar el proceso completo desde la documentación y referencias hasta el arte final.
- **Bloque III. Films**
    - **Práctica: Proyecto de matte painting.** Desarrollar los escenarios para una película realista, aplicando todo lo visto a lo largo del curso. Con base literaria o audiovisual, llevar a cabo un proceso de preproducción con referencias y thumbnails; estudio de formas, líneas, valores, color, luz, encuadre y composición; arte final con matte painting; props.
- **Bloque IV. Aplicación de conceptos aprendidos**
    - **Práctica: El viaje del héroe**. Partiendo de una historia conocida y su storyboard, realizar un recorrido gráfico por los lugares más destacados del viaje, con documentación de los diferentes escenarios y props. Opcional trabajo en grupo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- ALGER, Jed. The Art of Paranorman. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2012.
- AMIDI, Amin. The Art of Pixar. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2011.
- AAVV. Beginner´s guide to digital painting in Photoshop. Sci-Fi & Fantasy. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV. Beyond Art Fundamentals. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV, Dopress Book. CG Scenes From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- AAVV. Digital painting in Photoshop. Industria Techniques for beginners. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.
- AAVV. Master the Art of Speed Painting. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV. Punch Drunk Moustache. Visual Development for animation and beyond. Design Studio Press. Culver City, CA. 2013.
- AAVV. PhotoShop for 3D artists. V1. 3dTOTAL publishing. UK. 2011.
- AA, VV. The Art of Blizzard Entertainment. Insight Editions. San Rafael, CA. 2018.
- AA, VV. The ultimate concept art career guide. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2017.
- BACHER, hans P. Composition studies for Film. Laurence King Publishing. London. 2015.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 4 de 11

- BACHER, hans P. & SURYAVANSHI, Sanatan. VISION, Color and Composition for Film. Talisman Publishing. City Road, London. 2018.
- BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei; CASTRO, Roberto F. Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3dTOTAL publishing. UK. 2013
- BENNET, Tara. The Art of Ferdinand. Titan Books. London. 2017.
- BROTHERTON, Philip. The Art of Boxtroll. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2014.
- BURNS, Matt. The Art of Overwatch. Panini Cómics. Barcelona. 2018
- CANEMAKER, John. Paperdreams. The Art and Artists of Disney Storyboards. NY: Hyperion, 1999.
- FALCONER, Daniel. Weta workshop. The Art of District 9. Harper Collins Publishers. Auckland, New Zealand. 2010.
- GIBSON, JON M. & MCDONNELL, Chris. Unfiltered. The complete Ralph Bakshi. Universo Publishing. NY. 2008.
- HAYNES, Emily. The Art of Kubo and the two strings. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2016.
- KENNEDY, Sam R. How to Become a Video Game Artist. New Riders. Berkeley, CA. 2012.
- LAPOINTE, Tanya. The art and soul of Blade Runner 2049. Alcon Entertainment, los Ángeles, CA. 2017.
- McINTYRE, Gina. The Art of Ready Player One. Insight Editions. San Rafael, CA. 2018.
- McINTYRE, Gina. The Shape of Water. Titan Books. London. 2017.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers. Design Studio Press. Culver City, CA. 2010.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Drawing Techniques. Design Studio Press. Culver City, CA. 2019
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 1. Technical perspective and visual storytelling. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 2. Technical drawing for shadows, volumen and characters. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATTINGLY, David B. VFX y postproducción para cine y publicidad. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid. 2013.
- MCLEAN, Frank. Setting the scene. The art and evolution of animation layout. Chronicle Books. San Francisco. 2011.
- MCDONNELL, Chris. Steven Universe. Art and Origins. Abrams. Broadway, NY. 2017
- MEAD, Syd & HODGETS, Craig. The movie art of Syd Mead, visual futurist. Titan Books, London. 2017.
- MEIGS, Tom. Ultimate game design: building game worlds. McGraw-Hill Osborne Media, 2003.
- MOORE, Tom & STEWART, Ross. Designing the Secret of Kells. Cartoon Saloon, 2014.
- PRIEBE, Ken A. The Art of Stop Motion Animation. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2007.
- RINZLER, J. W. Star Wars the blueprints. Titan Books. Bellevue, Washington. 2016.
- SCHMITZ, Jerry. The Art of trollhunters, tales of Arcadia. Dark Horse Books. Milwakie, OR. 2019
- SICILIANO, James. The Art of Rick & Morty. Dark Horse Books. Milwaukie, OR. 2017
- SOLARSKI, Chris. Racing Basics and Video Game Art. Watson-Guptill. New York. 2012
- STEPHEN, Jones. Coraline. A visual Companion. Titan Books. London. 2009.
- TONGE, Gary. Bold Visions The Digital Painting Bible. David & Charles Book. Cincinnati, OH. 2008
- WALLACE, Daniel. Cristal Oscuro, la era de la resistencia. Norma editorial, Barcelona. 2019.
- Walt Disney Animation Studios. Layout and Background. The archive series. NY: Disney Editions, 2011.
- WEIYE, YIN. Impeccable Scene Design For Game, Animation And Films. CYPI Press, Middelesex, UK. 2011.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 5 de 11

- WIGAN, Mark. Pensar Visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- ZAHED, Ramin. The Art of Missing Link. Insight Editions. San Rafael, CA. 2019.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Se recomiendan todos los libros de arte de películas y videojuegos.

- Blue Sky
- Disney
- Dreamworks
- Laika
- Marvel/DC
- Pixar
- Star Wars
- Weta workshop
- Ilustraciones de las colecciones: Spectrum y sketching from the imagination. Etc.

ENLACES RECOMENDADOS

- Recursos de búsqueda de empleo
  - Artstation
  - Game Developer
  - Games jobs direct
  - Polycount
- Agencias
  - Adventure recruitment
  - Game recruiter
  - Amiqus
- Competiciones
  - Artstation
  - Spectrum fantastic art
- Otros
  - 3D total
  - Artstation. Robert Chew
  - Art-spire
  - Character Design by Borja Montoro
  - Character design
  - 10 questions to ask before you apply for an art job
  - Training
  - CGsociety
  - Wrath of the Titans Concept Art by Daren Horley
  - Creative Uncut
  - FZD school
  - Iain Mccaig
  - Imaginism Studios
  - 10 Concept Artists Who Should Be Making Their Own Movies
  - Anatomy for Artists Online Course
  - Animation backstage
  - Video Game Artbooks
  - Concept art
  - How to Make an Art Portfolio
  - Z Brush Central

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 6 de 11

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Clases expositivas
- MD02 - Seminarios
- MD03 - Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 - Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 - Actividad autónoma del alumnado
- MD06 - Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

- Criterios de evaluación
    - Clases expositivas y seminarios:
        - Criterios y aspectos a evaluar:
            - Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
            - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
            - La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
        - Procedimiento de evaluación:
            - Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo individual del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.
            - Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.
    - Prácticas y actividades presenciales y no presenciales:
        - Criterios y aspectos a evaluar:
            - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
            - Capacidad de relación, reflexión, crítica y autocrítica en las diferentes actividades.
            - La constancia en el desarrollo y entrega de las actividades propuestas.
            - Destreza para el desarrollo de prácticas y trabajos de creación.
            - Nivel de implicación e impulso en su autoaprendizaje.
            - Habilidad para la presentación de resultados de su aprendizaje.
        - Procedimiento de evaluación:
            - Seguimiento del planteamiento, contenido, proceso y resultado de los trabajos y/o supuestos planteados por el profesor ya sea de forma individual o en grupo.
            - Análisis de los materiales procedentes del trabajo individual o grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.
- Procedimiento de evaluación
    - Sistema de evaluación de acuerdo con el punto 5.3 del título de grado en Bellas Artes. SE3, SE4 y SE5
        - Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA
05/05/2026 - 09:30
Pág. 7 de 11

contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. **70 %**
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. **20%**
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. **10%.**
- Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios que la normativa de la Universidad de Granada establece.
- En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20 % (6 clases).
- Elaboración de un dossier final: El alumno deberá entregar al final del semestre (por el sistema que se indique), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole teórico y prácticos desarrollados a lo largo del curso.

◦ Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.
Conforme a Normativa de evaluación y calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada con relación a los contenidos de la Guía docente de la asignatura (Art. 4) y a las Pruebas de evaluación (Art. 12), para la presente asignatura, basada, preferentemente, en evaluación continua, sólo podrán optar a evaluación ordinaria de junio los estudiantes que hayan cumplido con el 80% de asistencia (independientemente de si las faltas de asistencia son justificadas o no justificadas) y otros criterios de evaluación recogidos en la programación (ej.: entrega de los trabajos en fecha, seguimiento de la asignatura, presentación de pruebas escritas u orales, etc.)."

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del **alumnado de movilidad nacional e internacional** matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- Procedimiento de evaluación
  - Sistema de evaluación de acuerdo con el punto 5.3 del título de grado en Bellas Artes. SE3, SE4
    - Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. **70 %**
    - Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos,

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 8 de 11

cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. **30%**

- Elaboración de un dossier final: El alumno deberá entregar al final del semestre (por el sistema que se indique), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole teórico y prácticos desarrollados a lo largo del curso.
- Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
    - El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará a la Dirección del Departamento, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

- Descripción de la prueba de "evaluación única final":
- En el inicio de curso se programará una prueba de evaluación de prueba única.
- El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer **entrega de un portfolio** donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se reflejen los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.
    - Desarrollo completo del diseño y construcción de los escenarios para una obra de ficción con base literaria, donde se recojan todos los pasos necesarios para su completa configuración: **50%**
        - Resumen y análisis del texto.
        - Características físicas y psíquicas de los espacios.
        - Bocetaje e ideas preliminares.
        - Composición. Búsqueda de formas. Elección de variantes y desarrollo de al menos tres de ellas. Elección de la definitiva.
        - Configuraciones de iluminación.
        - Vistas y perspectivas. Texturas y props.
        - Pruebas de color.
    - Al menos dos ilustraciones narrativas finales, que incorporen a los personajes, adjuntando el proceso de desarrollo en cada una, desde la idea hasta el arte final. **20%**
        - Presentación y defensa del trabajo. **10%**
        - Prueba teórico-práctica ese mismo día. **20%**

Conforme a la Normativa de evaluación y calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada, Sección 1ª. Principios generales y sistemas de evaluación (Art. 6) solo podrán optar a la Evaluación única final "aquellos estudiantes que no puedan cumplir con el método de evaluación continua por motivos laborales, estado de salud, discapacidad, programas de movilidad o cualquier otra causa debidamente justificada que les impida seguir el régimen de evaluación continua".

INFORMACIÓN ADICIONAL

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 9 de 11

La asignatura Diseño de Escenarios Virtuales y Reales tiene un perfil muy definido para el mundo laboral, donde las competencias para aquellos que quieran dedicarse profesionalmente a ello están muy marcadas. Por su perfil profesionalizante, esta asignatura tiene un alto índice de exigencia y requiere dedicación y horas de trabajo, así como asistencia y aprovechamiento en clase. No recomendable para alumnado poco vocacional y falto de implicación.
Es necesario partir de un base de dibujo alta, ya que la asignatura en sí no enseña a dibujar, sino que aplica los conocimientos adquiridos durante la formación de la carrera al diseño, creación y construcción de personajes. Las técnicas de ilustración son también bienvenidas, pero la asignatura no consiste en ilustrar. Conocer la figura y cómo se mueve, labor que se realiza con modelos disfrazados en clase, es fundamental para poder superar con garantías la asignatura.
INDICACIONES SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA):

1. **Se permite el uso responsable de herramientas de inteligencia artificial (IA) como apoyo al aprendizaje, la investigación y a la producción artística** durante el desarrollo de la asignatura. Estas herramientas pueden emplearse para explorar ideas, analizar imágenes o planificar proyectos, siempre como complemento del trabajo personal.
2. **El uso de la IA debe ser transparente.** El estudiantado deberá indicar claramente cuándo se han utilizado estas herramientas en sus trabajos. Su uso no sustituye la creatividad, la reflexión ni el esfuerzo propio, que son elementos clave en la evaluación.
3. **Se valorará especialmente la originalidad y el pensamiento crítico.** El uso indebido o fraudulento de la IA, incluyendo trabajos generados por completo por estas herramientas sin justificación ni declaración se considerará una falta a la integridad académica.
4. Además, **se recomienda el uso de plataformas seguras y el respeto a la privacidad de los datos personales.**

Estas directrices siguen las recomendaciones de la Universidad de Granada y tienen como objetivo formar al alumnado en **el uso ético, creativo y consciente** de las nuevas tecnologías. Puede consultarse en https://ceprud.ugr.es/formacion-tic/inteligencia-artificial/normativa-politicas
MEDIDAS PREVENTIVAS EN LOS LABORATORIOS DE PRÁCTICAS Y/O TALLERES
En el siguiente enlace (https://ssp.ugr.es/informacion/noticias/medidas-preventivas-generales-laboratorios-talleres) puede consultar una guía dirigida a estudiantado y profesorado con información relativa a buenas prácticas para los laboratorios experimentales docentes. En la misma se proporciona la información relativa a los principales riesgos para la seguridad y la salud asociados a las prácticas docentes en laboratorios, así como las medidas preventivas necesarias para eliminar y/o minimizar dichos riesgos. También se informa sobre el procedimiento a seguir en caso de accidente y cómo proporcionar primeros auxilios.
PROTOCOLO DE USO RESPONSABLE DE ESPACIOS E INSTALACIONES DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES
En caso de necesitar hacer uso de espacios e instalaciones de la Facultad de Bellas Artes durante las tareas de desarrollo de la asignatura como trabajo autónomo, es imprescindible seguir el protocolo de uso responsable. Puede consultarase en
https://bellasartes.ugr.es/sites/centros/bellasartes/public/inline-files/PROTOCOLO%20DE%20USO%20RESPONSABLE%20DE%20ESPACIOS%20E%20INSTALACIONES%20BBAA.pdf
NORMATIVA DE CUSTODIA DE MATERIAL Y OBLIGATORIEDAD DE ENTREGAR DOSSIER O PORTAFOLIO
La Normativa de evaluación y calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada establece en su **Art. 16** la obligatoriedad de custodiar el material producido para su evaluación, hasta la finalización del curso siguiente. Por ello, y dadas las características específicas, en términos generales, de las asignaturas de nuestros títulos, se establece la obligatoriedad de entregar memoria, dossier o portafolio, que recoja toda la producción de trabajos programados en la asignatura, sea en soporte papel o soporte electrónico (según solicite el profesorado). Por ello, también se podrá grabar la evaluación oral del alumnado por parte del profesorado. Acabado

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA Pág. 10 de 11

este plazo, en los siguientes treinta días, los citados materiales podrán ser retirados por aquellos/as estudiantes que lo hubiesen solicitado previamente, salvo que esté pendiente reclamación o recurso.

TRATAMIENTO DE IMÁGENES EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

Atendiendo al documento publicado por la Universidad de Granada sobre Tratamiento de imágenes en el ámbito universitario, punto 6. Grabación de una sesión de clase, "en el supuesto de que sea el estudiante el que pretende la grabación será necesario el previo consentimiento de las personas afectadas, el profesorado y el alumnado, quedando prohibida su difusión sin expreso consentimiento de los mismos".

INFORMACIÓN DE INTERÉS PARA ESTUDIANTADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO, PSICOLÓGICO Y PEDAGÓGICO

- **Información** de interés para **estudiantado con discapacidad** y/o **Necesidades Específicas de Apoyo Educativo** (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).
- **Información** de interés para estudiantado sobre **los programas de apoyo psicológico y pedagógico**: https://ve.ugr.es/secretariados-y-unidades/gabinete-psicopedagogico

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

- La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
- El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.
- Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

PROTECCIÓN DE DATOS

Sus datos personales, aportados en la solicitud de matrícula y contenidos en la documentación que, en su caso, la acompañe, serán tratados por la UNIVERSIDAD DE GRANADA, con sede en Avda. del Hospicio, s/n, 18071 Granada, con la finalidad de favorecer la docencia. Sus datos serán cedidos al profesor/a de la asignatura con la finalidad de poder tomar las anotaciones que estime oportunas. Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante la Secretaría General de la Universidad de Granada, en la dirección anteriormente indicada, mediante solicitud escrita acompañada de copia del DNI. De todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): 39402E857EFD03C76D23314FF92E21BA
05/05/2026 - 09:30
Pág. 11 de 11