Irakaskuntza Gidaliburua
2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: ARTE KONTZEPTUALA I.

Titulazioa: BIDEOJOKOEN DISEINU ETA GARAPENEKO GRADUA.

Mota: HAUTAZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 3.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Zehaztu gabe.

Ikasgela(k): 1,1, 2,9

Irakasgaiaren aurkezpena:

Bideojokoetan arte bisuala sortzeko funtsezko prozesu sortzaile eta teknikoan ikasleak sartzea bilatzen duen irakasgai teoriko-praktikoa. Horretarako, ikasleek marrazketa-teknikak garatzen eta ikasten hasiko dira, ideiak grafikoki irudikatzeko bideojokoak, animazioa edo zinema sortzeko prozesuan. Pertsonaiak, agertokiak eta elementu grafikoak kontzeptualizatzeko eta diseinatzeko trebetasunak indartuko dira; ondoren, jokoaren esperientziaren parte izango dira.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)[1]

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GE1	Agertokiak 2D eta 3Dn modelatzeko teknikak ezagutzeko eta aplikatzeko.
	GE2	Argiztapen digitaleko teknikak ulertzea.
	GE3	3Dko animazioaren printzipioak ulertzea.
	GE4	Pertsonaiak animatzeko 3D modelatzeko eta zizelkatzeko prozesua, teknikak eta erremintak ezagutzea eta aplikatzea.
	GE5	3D ereduen testurizazio-prozesua identifikatzea eta aztertzea, eta prozesu hori aplikatzea tresna digitalak erabiliz.
	GE6	Pertsonaia baten diseinu- eta garapen-prozesua ezagutzea, kontzeptualizaziotik hasi eta amaierako arteraino, zirriborroak,

[1] PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.

* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaldu behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpiatal sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez ere egituratutako 2 orrialde izango ditu.

		irudikapenak, jarrerak, kolorea eta abar eginez.
	GE7	Marrazketaren eta diseinu grafikoaren oinarrizko teknikak identifikatzea eta aplikatzeko gai izatea, ikus-edukiaren bidez mezu edo ideia bat eraginkortasunez eta kalitate tekniko nahikoarekin transmititzeko.
	GE8	3D ereduen testurizazio-prozesua identifikatzea eta aztertzea, eta prozesu hori aplikatzea tresna digitalak erabiliz.
Gaitasunak (GA)	E1	Hizkuntza eta tresna grafikoak erabiltzea problemak modelatzeko, simulatzeko eta ebazteko, diseinuaren esparruan landu daitezkeen egoerak eta arazoak ezagutuz eta baloratuz.
	E4	Sareko sistemen eta sistema adimendunen teknikak erabiltzen dituzten multimediako eta entretenimendu interaktiboko aplikazioak diseinatzea eta eraikitzea.
	GA1	Eskultura digitalaren printzipioak eta ereduaren kalitatean eta efizientzian duten eragina interpretatzea.
	GA2	Argiaren eta argiztapen-efektuen garrantzia aztertzea eta eszena errealistak sortzeko aplikatzea.
	GA3	Tresna artistikoak erabiltzea animazioak sortzeko.
	GA4	2Dko eta 3Dko pertsonaien eta agertokien animazioak diseinatzea.
	GA5	Proiektuak kudeatzea.
	GA6	Eduki artistiko digitala sortzea errealitate birtualeko aplikazioetarako.
	GA7	Diseinu artistikoen bideragarritasuna eta egokitzapena erakustea prototipoak inplementatuz.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	T1	Modu autonomoan lan egitea, modu antolatuan, egoera frustratzaileekiko erresistentziarekin eta tentsioarekin.
	T4	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.
	T5	Aldaketara egokitzea eta egoera berriei sormenez eta tenaz aurre egitea.

Irakasgaiaren Edukia*

- Pertsonaiak diseinatzeko prozesua. Erreferentziak.
- Kontzeptualizazioa.

- Eszenatoki osoak vs tiletan oinarrituak.
- Prozesu bisuala: zirriborroak, irudikapenak, turn around, aurpegi-adierazpenak, etab.
- Teknikak: geruzak, brotxa digitalak, maskarak, efektuak, pixelart, etab.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak[2]

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	19	100
PJ2: Praktika-klasea.	16	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	19	50
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	3	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	91	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	2	100
Guztira	**150**	**--**

[2] Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	0	5
ES2 Lanen ebaluazioa.	10	35
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	50	70

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiaz arduratzen den irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.

- 0-4,9: Gutxiegi (GT).
- 5,0-6,9: Nahiko (NK).
- 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
- 9,0-10: Bikain (BI).

«Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:

- Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Baliabide material edota azpiegitura mota
Ekipo informatikoak
Software programak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Loomis, A. (2021). Figure drawing for all it's worth. Clube de Autores.
- Mattesi, M. (2017). Force: Drawing Human Anatomy. CRC Press.
- Lilly, E. (2017). The Big Bad World of Concept Art for Video Games: How to Start Your Career as a Concept Artist. Design Studio Press.
- Jiménez, D. G. (2014). Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños. Ra-Ma Editorial.

Bibliografia Osagarria

- Loomis, A. (2021). Drawing the head & hands. Clube de Autores.
- Lambert, P. (2017) Bambi. HUGINN MUNINN.
- Mayo Vega, L. M., Albar Mansoa, P. J., Cruz Losada, E., De Iracheta Martín, M., González Castro, C. M., Jaume Pérez, B., ... & Alberca Escribano, A. C. (2025). Explorando el Concept Art en Entornos Artísticos y de Videojuegos: Innovación Tecnológica y Transformación Educativa.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk[3]

- ArtStation – Portal Web.https://www.artstation.com
- DeviantArt – Portal Web. https://www.deviantart.com

[3] Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.