

Guía docente

Sistemas de representación y
perspectiva

**Grado en Diseño y Desarrollo de
Videojuegos**



Contenido

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

1. ¿En qué consiste la asignatura?

Sistemas de Representación y Perspectiva es una asignatura básica del segundo cuatrimestre que introduce los fundamentos técnicos y artísticos de la representación visual en el contexto del diseño de videojuegos. El estudiante aprenderá los principios geométricos y perceptivos que permiten construir escenas coherentes, tridimensionales y realistas, tanto en soporte tradicional como digital.

La materia combina el análisis de la proyección cónica con la práctica en la creación de props, vehículos y escenarios, integrando el uso de herramientas digitales para la elaboración de grids y plantillas que faciliten el trabajo en entornos virtuales. Esta formación resulta esencial para comprender la relación entre forma, luz y espacio, y para desarrollar la capacidad de trasladar ideas gráficas a composiciones visuales consistentes y precisas.

Créditos ECTS: 6

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Cuatrimestre: 2Q

2. ¿Qué se espera de ti?

A través de las 6 unidades didácticas de la asignatura [Sistemas de representación y perspectiva](#), se pretenden desarrollar las siguientes competencias y resultados de aprendizaje:

Conocimientos y contenidos:

- **C5.** Conoce los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- Proyección cónica.
- Búsqueda de referencias y análisis de un briefing.
- Creación de un objeto, prop, vehículo o escenario.
- Técnicas de digitalización de dibujos.
- Representación en perspectiva mediante herramientas digitales.
- Creación de grids y plantillas digitales

Competencias:

- **COM4.** Diseña, conceptualiza y desarrolla vehículos y props aplicando los principios y técnicas de creación artística.

Habilidades:

- **HD5.** Aplica las técnicas tradicionales de creación artística al ámbito de los 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.
- **Método del caso:** análisis de situaciones clínicas o problemas de salud concretos que requieren la aplicación del conocimiento.
- **Entornos de simulación:** actividades prácticas que reproducen escenarios clínicos para favorecer la toma de decisiones y la adquisición de habilidades.

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 **60%** de la nota será la que obtengas en la **evaluación continua**. Para ello se tendrá en cuenta la participación activa y la entrega de actividades.
- El **trabajo final** de la asignatura supondrá el: **40%** 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: Iván Cerezo Vivas

Correo institucional: icereviv@uax.es

Docente y desarrollador de videojuegos con más de una década de experiencia en Unity. Cofundó Aula Arcade (instructor y jefe de estudios) y ha trabajado en Genera Games, Voxel Labs y Supersolid, liderando equipos y participando en lanzamientos para móvil y PC (Snake Rivals, Cook & Merge). Combina programación, diseño técnico y gestión de proyectos en entornos colaborativos.

7. Bibliografía

Montague, J. (2016). *Basic perspective drawing: A visual approach* (6th ed.). Wiley.

Norling, E. R. (1999). *Perspective made easy*. Dover Publications.

Robertson, S., & Bertling, T. (2013). *How to draw: Drawing and sketching objects and environments from your imagination*. Design Studio Press.

Robertson, S., & Bertling, T. (2014). *How to render: The fundamentals of light, shadow and reflectivity*. Design Studio Press.

Mateu-Mestre, M. (2016). *Framed perspective, vol. 1: Technical perspective and visual storytelling*. Design Studio Press.

Chelsea, D. (1997). *Perspective! for comic book artists*. Watson-Guptill.

