

GUÍA DOCENTE

Sociedad digital y desarrollo sostenible

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Sociedad digital y desarrollo sostenible
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos interdisciplinares
Curso:	1
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos Interdisciplinares proporciona al estudiante conocimientos de diversas disciplinas orientados a la inmersión del alumno en la realidad de su contexto, que requiere de habilidades más allá de lo específico al arte para videojuegos. La materia se concreta en cuatro asignaturas que componen un panorama completo del entorno en el que se desarrolla el ámbito del arte digital y el desarrollo visual interactivo. Este conjunto de conocimientos han de permitir al alumno desenvolverse en los entornos digitales actuales con una mentalidad crítica y con fundamentos éticos, entendiendo sus posibilidades profesionales laborales y de iniciativa individual, en un entorno polifacético y en cambio constante.

Descripción de la asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K7Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la animación, la iluminación, el texturizado, el rigging y las simulaciones de físicas.

K8 Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

K9 Conocer los fundamentos en los que se basa el diseño visual de la interfaz y la experiencia de usuario (UX/UI) en los productos tecnológicos.

S2 Experimentar con técnicas diversas de creatividad para la producción de recursos gráficos innovadores en proyectos de videojuegos.

S3 Crear elementos visuales con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del videojuego propuesto.

S9 Aplicar las herramientas propias del lenguaje audiovisual como tipos de plano, ángulos de encuadre y movimientos de cámara en un videojuego

S11 Definir el estilo visual de los elementos interactivos del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

C6 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto de videojuego mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas durante su desarrollo.

C7 Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C8 Integrar, en todas las fases de un videojuego, los conocimientos éticos adquiridos referidos a la autoría y al tratamiento de imágenes y sonidos.

C9 Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

- Fundamentos básicos de sociología
- Sociología de la comunicación en los medios tradicionales
- Teoría sociológica de cultura digital
- Límites éticos en los medios digitales
- Impacto socio
- cultural de los nuevos medios digitales e implicaciones éticas
- Ética, sostenibilidad y responsabilidad social en la era digital
- Influencia de la IA en el ámbito del arte de videojuegos y debate sobre su empleo.

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4
<i>TOTAL</i>	0	0

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemasM3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

DESARROLLO TEMPORAL

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>		
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>		
<i>Prueba Objetiva</i>		

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: