

# GUÍA DOCENTE

Diseño de juegos sociales y multijugador

GRADO EN INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS

**MODALIDAD: PRESENCIAL**

**CURSO ACADÉMICO: 2025-2026**

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

|                                |                                                           |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Denominación de la asignatura: | Diseño de juegos sociales y multijugador                  |
| Titulación:                    | Grado en Ingeniería de Videojuegos                        |
| Facultad o Centro:             | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital         |
| Materia:                       | Optatividad                                               |
| Curso:                         | 4                                                         |
| Cuatrimestre:                  | 2                                                         |
| Carácter:                      | OPT                                                       |
| Créditos ECTS:                 | 6                                                         |
| Modalidad/es de enseñanza:     | Presencial                                                |
| Idioma:                        | Castellano                                                |
| Profesor/a - email             |                                                           |
| Página Web:                    | <a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a> |

### Descripción de la materia

Esta materia engloba las asignaturas optativas del grado. En ellas, se busca tratar principalmente temas de desarrollo que no han sido tratados en el resto del plan de estudios. También se incluyen asignaturas de diseño, para reforzar este campo del conocimiento.

### Descripción de la asignatura

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

S4Programar software para el desarrollo de videojuegos teniendo en cuenta el sistema operativo, el hardware del dispositivo final y sus características particulares.

S6Emplear metodologías de desarrollo y patrones de diseño software en la creación de videojuegos.

## CONTENIDO

- Definición de juegos de carácter social y

## TEMARIO

### ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

#### Actividades formativas

| Actividad Formativa                                        | Horas totales | Horas presenciales |
|------------------------------------------------------------|---------------|--------------------|
| <i>Lección magistral</i>                                   | 46            | 46                 |
| <i>Resolución de ejercicios</i>                            | 12            | 12                 |
| <i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i> | 72            | 0                  |
| <i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>   | 18            | 0                  |
| <i>Actividades de Evaluación</i>                           | 2             | 2                  |
| <b>TOTAL</b>                                               | 0             | 0                  |

#### Metodologías docentes

M1 -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2 -Aprendizaje basado en problemasM3 -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M5 -Aprendizaje por investigación(ABI)

## DESARROLLO TEMPORAL

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN<br>MÍNIMA RESPECTO | VALORACIÓN<br>MÁXIMA RESPECTO |
|-------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
|-------------------------|-------------------------------|-------------------------------|

|                                                                                              | A LA CALIFICACIÓN<br>FINAL (%) | A LA CALIFICACIÓN<br>FINAL (%) |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> | 10                             | 30                             |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>                                 | 50                             | 70                             |
| <i>Prueba Objetiva</i>                                                                       | 20                             | 40                             |

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE<br>EVALUACIÓN                                                                   | CONVOCATORIA ORDINARIA | CONVOCATORIA<br>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: