

GUÍA DOCENTE

Proyectos II: Desarrollo videojuego

GRADO EN INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Proyectos II: Desarrollo videojuego
Titulación:	Grado en Ingeniería de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	4
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	12
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

En esta materia se trabaja en proyectos de desarrollo de videojuegos. Aprenderán técnicas de testeo y prototipado de videojuegos y luego aplicarán estos conocimientos en el desarrollo de un videojuego completo siguiendo el pipeline de producción real de un videojuego.

Descripción de la asignatura

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

K15 Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados

K16 Conocer las diferentes fases del ciclo de vida del desarrollo de una aplicación software, entendiendo las necesidades de documentación y gestión.

S1 Resolver problemas de tratamiento y gestión de datos que se plantean en el desarrollo de videojuegos.

S5 Testar el funcionamiento y la funcionalidad de una aplicación informática, a través de planes de pruebas y técnicas de diseño.

S6 Emplear metodologías de desarrollo y patrones de diseño software en la creación de videojuegos.

S7 Confeccionar estrategias de producción software mediante la utilización de herramientas de seguimiento y gestión de proyectos.

S8 Transmitir ideas con claridad a través de textos escritos y grafismos adaptados a las necesidades comunicativas de cada proyecto software.

S10 Implementar de manera útil los procesos de interacción entre un humano y una máquina a través del hardware de input y la interfaz de usuario tanto en 2D como en 3D.

S11 Implementación de un desarrollo software a partir de unos requisitos previos teniendo en cuenta las fases del ciclo de vida del desarrollo de una aplicación

C1 Resolver eficientemente los problemas propios de un desarrollo software orientado a videojuegos

C2 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C3 Conceptualizar el desarrollo de un videojuego desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.

C4 Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C5 Hacer un uso ético del código de programación y las herramientas tecnológicas en el ejercicio de la profesión.

CONTENIDO

- Desarrollo de proyectos completos en motores de videojuegos como Unreal y Unity.
- Creación de un plan de producción.
- Testeo de la funcionalidad y funcionamiento del proyecto.
- Comprensión de los perfiles profesionales implicados y tener la capacidad de desenvolverse en el ámbito profesional.
- Entender el proceso de publicación de un videojuego.

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	20	20
<i>Resolución de ejercicios</i>	96	96
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	144	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M1 -Metodología clásica (lecciones magistrales)M3 -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M4 -Aprendizaje cooperativoM5 -Aprendizaje por investigación(ABI)

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>	20	40
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	70
<i>Prueba Objetiva</i>	10	40

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: