



## GUÍA DOCENTE

**INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA VIDEOJUEGOS**

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS  
INTERACTIVOS**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2025-2026***

<b>Denominación de la asignatura:</b>	<b>Inteligencia Artificial para Videojuegos</b>
Titulación:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Tecnología de Productos Interactivos
Curso:	4
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Jorge Pablo Yanguas/jorge.yanguas@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño especializado y, dentro de éste, a la materia de Tecnología de Productos Interactivos. Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la adquisición de los conocimientos necesarios para el desarrollo tecnológico de aplicaciones y videojuegos, centrándose en la parte más técnica de estos.

### Descripción de la asignatura

En esta asignatura el alumno desarrollará un conocimiento sobre la programación de inteligencia artificial para su uso en videojuegos, llevando más allá los objetivos vistos en las asignaturas “Introducción a la programación” y “Scripting”, pero implementándolos en un proceso creativo de productos digitales interactivos.

Es una asignatura que proporcionará al alumno de unos conocimientos para ser más autónomo en la programación de productos digitales interactivos. Permitirá la realización de inteligencias artificiales en los videojuegos diseñados, que permitan una mayor implicación de mecánicas automatizadas.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE7 - Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores y herramientas de desarrollo de productos interactivos.

CE8 - Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

CE20 - Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales.

CE21 - Comprender los principios del diseño aplicado a los múltiples dispositivos de consumo

## Resultados de aprendizaje

- Usar motores de juegos actuales para la creación de videojuegos.
- Utilizar programación sencilla para mejorar el diseño de juegos simples
- Valorar las técnicas de inteligencia artificial necesarias para un videojuego
- Adaptar un videojuego o un sistema interactivo a distintas culturas
- Decidir la estrategia de localización de un juego en función de las influencias sociales

## CONTENIDO

- Fundamentos de Inteligencia artificial en juegos.
- Aplicación de elementos de IA en prototipos.
- Sistemas de toma de decisiones

## TEMARIO

- Tema 1. Fundamentos de Inteligencia Artificial
- Tema 2. Aplicación de la IA a juegos
- Tema 3. Planificación de trayectorias
- Tema 4. Métodos de búsqueda
- Tema 5. Sistemas de toma de decisiones

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	19	19
<i>Seminarios y talleres</i>	3	3
<i>Clases Prácticas</i>	6	6
<i>Tutorías</i>	2	2

<i>Actividades de evaluación</i>	3	3
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	5	0
<i>Estudio y trabajo autónomo, individual</i>	39	0

### Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

### DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. Fundamentos de Inteligencia Artificial: 3 semanas

Tema 2. Aplicación de la IA a juegos: 3 semanas

Tema 3. Planificación de trayectorias: 2 semanas

Tema 4. Métodos de búsqueda: 3 semanas

Tema 5. Sistemas de toma de decisiones: 3 semanas

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
<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>	35	70

<i>Prueba Objetiva</i>	30	60
------------------------	----	----

## 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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	35	35
<i>Prueba Objetiva</i>	55	55

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Se deben sacar un 5 mínimo en cada una de las partes para hacer media y poder aprobar la asignatura.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatchs o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

García Serrano, Alberto. Inteligencia artificial. Fundamentos, prácticas y aplicaciones. Ed. Grupo RC.

GettingStartedwith Processing. Casey Reas and Ben Fry. Published June 2010,  
O'Reilly Media.

Bibliografía recomendada

The Ruby Programming Language. David Flanagan, Yukihiko Matsumoto. O'Reilly. 2008. ISBN-10: 0596516177. First Edition.

Russell, S. – Norvig, P. Inteligencia artificial, un enfoque moderno.

Programming Ruby 1.9 (3rd edition): The Pragmatic Programmers' Guide. Dave Thomas, with Chad Fowler y Andy Hunt. 2009. ISBN: 978-1-93435-608-1

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### **Tipología del aula**

Equipo de proyección y pizarra

### **Materiales:**

Ordenador personal

### **Software:**

Unity