



GUÍA DOCENTE

Introducción a la industria y al diseño de videojuegos

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Introducción a la industria y al diseño de videojuegos
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos de diseño y desarrollo
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Raúl Carneros López / raul.carneros@u-tad.com Javier Cadenas Pérez / javier.cadenas@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas básicas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el diseño de videojuegos, teoría y conocimientos básicos de programación.

Descripción de la asignatura

En la asignatura Introducción a la Industria y al Diseño de Videojuegos el alumnado obtendrá las bases para comprender y afrontar el resto de asignaturas de diseño del grado.

Se profundizará en los distintos roles y agentes dentro de la industria de los videojuegos, en cómo conceptualizar videojuegos y qué elementos los componen, así como en las bases prácticas de los bucles de juego, la inmersión mecánica y ambiental y el diseño de niveles. Además, se detallarán los usos industriales en procesos de documentación del diseño.

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

K1 Conocer los principios de la teoría y la psicología del juego.

K2 Comprender las mecánicas de juego y su relación con la experiencia de un usuario de una aplicación interactiva.

K3 Conocer las técnicas básicas de creación, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un videojuego.

K4 Relacionar los conceptos básicos de matemáticas y física para la generación de entornos virtuales.

K6 Conocer los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina en los productos tecnológicos.

K7 Conocer los principios fundamentales de accesibilidad y usabilidad que rigen los productos interactivos.

K10 Comprender la relación entre los distintos elementos y procesos implicados en la producción de un videojuego.

K12 Comprender la narrativa gráfica y su relación con el lenguaje visual para contar historias a través de imágenes e interactividad.

S1 Diseñar los niveles del videojuego, los puzles, las misiones y su interacción en consonancia con el proyecto que se está desarrollando.

S2 Diseñar conceptualmente los personajes teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales según el público objetivo al que va dirigido el juego.

S3 Confeccionar la narrativa y el guion del videojuego atendiendo a las necesidades de jugabilidad.

S4 Definir las mecánicas y las dinámicas de los distintos componentes y situaciones que conforman la interactividad del videojuego con el usuario.

S7 Aplicar los conocimientos teóricos-prácticos relacionados con los aspectos del diseño en la ideación del videojuego.

S8 Configurar los elementos del videojuego, tales como la interfaz, la jugabilidad o los controles, para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

S11 Resolver los problemas propios que puedan surgir en el diseño de un videojuego, tales como la integración de los recursos gráficos (objetos, personajes, entornos) o errores de código.

S12 Detectar problemas en un proceso de testeo y control de calidad dentro del videojuego.

C1 Conceptualizar el diseño de un videojuego adaptándolo a unas instrucciones dadas para tener en cuenta los requerimientos técnicos, temporales, sociales y comerciales propuestos.

C2 Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

CONTENIDO

Industria y empresa del videojuego.

Procesos y generación de ideas.

Elementos fundamentales del videojuego.

Creación de documentación de diseño.

Introducción a los géneros del videojuego y al concepto de juegos serios.

TEMARIO

- Unidad 1: Introducción a la industria del videojuego
- Unidad 2: Las ideas
- Unidad 3: Los elementos del videojuego
- Unidad 4: Introducción a los bucles de juego y la inmersión
- Unidad 5: Introducción al diseño de niveles
- Unidad 6: Documentos de diseño

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	40	40
<i>Resolución de ejercicios</i>	16	16
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	63	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	27	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 3 semanas
- Unidad 2: 1 semanas
- Unidad 3: 7 semanas
- Unidad 4: 1 Semanas
- Unidad 5: 2 semanas
- Unidad 6: 1 semanas

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>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

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>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- El alumnado deberá asistir a un mínimo del 80 % de las clases para presentarse al examen final de la asignatura.
- El profesor o profesora se reserva el derecho a decidir cómo se evaluará el punto de participación.
- Al final de la asignatura, el alumnado será evaluado con un examen (práctico y/o teórico).
- Si un alumno o alumna suspende una de las partes de la asignatura (evaluación continua o examen) sólo se presentará a convocatoria extraordinaria de la parte suspendida. Se guardará la nota de la parte aprobada.
- Es obligatorio aprobar todas las actividades para poder aprobar la asignatura. La nota de estas tareas solo se tendrá en cuenta si el estudiante obtiene al menos un 4 en el examen final.

- Es responsabilidad del estudiante comprobar que la actividad se ha subido correctamente para su corrección.
- En caso de entrega tardía de cualquiera de las actividades, habrá una penalización en la nota final de la actividad. Las penalizaciones son las siguientes: por cada plazo de entrega incumplido, la nota máxima final de la actividad se reducirá en 1 punto por cada 24 horas. Si el estudiante entrega la actividad con más de 4 días de retraso (96 horas), automáticamente obtendrá un 0.
- Toda detección de plagio, copia o uso de IA implicará el suspenso de dicho trabajo o examen con una nota de cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para la persona responsable.
- No se permite uso de Smartphones, teléfonos móviles o SmartWatches durante los exámenes.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

ADAMS, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*. ISBN: 978-0321643377

DILLE, F. y PLATTEN, J. Z. (2007). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. ISBN: 978-1580650663

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. (2019). *Introduction to Game Analysis*. Nueva York: Routledge. ISBN: 978-0815351849

FULLERTON, T. (2004). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. The CRC Press. ISBN: 978-14822171628

KOSTER, R. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. ISBN: 978-1449363215

SALEN, K. y ZIMMERMAN, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MA: The MIT Press. ISBN: 978-0262240451

SCHELL, J. (2008). *The Art of Game Design, A Deck of Lenses*. ISBN: 978-0615218281

SWINK, S. (2008). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. ISBN: 978-0123743282

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

- Aula convencional

Materiales

- Ordenador portátil personal

Software

- Paquete de Microsoft Office
- Suite de Adobe