



GUÍA DOCENTE

Teoría del juego

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Teoría del juego
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	Gemma López Canicio / gemma.lopez@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 Teoría del Juego, el alumnado aprenderá los fundamentos teóricos del juego como conducta, actividad y obra con el objetivo de adquirir las competencias necesarias para diseñar experiencias lúdicas funcionales.

Se profundizará en la definición de juego, su presencia simulativa (inmersiva), las condiciones de naturaleza interactiva, la toma de decisiones del jugador y el diseño de mecánicas de azar y habilidad desde un enfoque multidisciplinar neuro-cognitivo, antropológico, semiótico, pragmático y lógico-matemático.

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

Teoría de la decisión y del juego.

Introducción al concepto de juego y mundos ludoficcionales.

Modelos de análisis.

Azar y habilidad.

Estrategias y jugadores.

Reglas y atributos internos del juego.

TEMARIO

- Unidad 1: Introducción a la Teoría del Juego
- Unidad 2: La presencia simulativa o engagement
- Unidad 3: Condiciones de la transferencia interactiva
- Unidad 4: La experiencia de decidir
- Unidad 5: Estrategias para la toma de decisiones
- Unidad 6: Mecánicas de azar y de habilidad

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	22	22
<i>Resolución de ejercicios</i>	34	34
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	36	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	54	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: 2 semanas
- Unidad 3: 3 semanas
- Unidad 4: 2 Semanas
- Unidad 5: 3 semanas
- Unidad 6: 2 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>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

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.
- 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.
- 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

- AGUADO Franco, J. C. (2007). *Teoría de la decisión y de los juegos*. Madrid: Delta publicaciones.
- ALBALADEJO, T. (1986). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Alicante: Universidad de Alicante.
- BELL, R. C. (1979). *Board and table games from many civilizations*. New York: Dover Publications.
- BOYD, B. (2009). *On the Origin of Stories*. London: Harvard University Press.
- CAILLOIS, Roger (1994). *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CHICO RICO, F. (1988). *Pragmática y construcción literaria. Discurso retórico y discurso narrativo*. Alicante: Universidad de Alicante.
- DAMASIO, A. (2018). *The Strange Order of Things. Life, Feeling and the Making of Cultures*. New York: Pantheon Books.
- DEULOFEU, J. (2010). *Prisioneros con dilemas y estrategias dominantes*. Barcelona: RBA.
- DOLEŽEL, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles* (trad. de F. Rodríguez). Madrid: Arco/Libros.
- FULLERTON, T. (2004). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. The CRC Press. ISBN: 978-14822171628
- GIBBONS, R. (1997). *Un primer curso de teoría de juegos*. Barcelona: Bosch Editor. HUIZINGA, Johan (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- PARLETT, David (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- RYAN, M. L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SALEN, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game design fundamentals*. MA: The MIT Press.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

- Aula convencional

Materiales

- Ordenador portátil personal

Software

- Paquete de Microsoft Office