



GUÍA DOCENTE

Proyectos I

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Proyectos I
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	1
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Antón Viejo Alonso / anton.viejo@u-tad.com Fernando Madrid Recio / fernando.madrid@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia “Proyectos” posibilita al estudiante afianzar y reforzar los conocimientos y las competencias adquiridas en el resto de las materias, desarrollar competencias de trabajo en equipo y adquirir dinámicas de trabajo profesional. Integra, asimismo, un enfoque interdisciplinario, lo cual se considera absolutamente necesario para completar el perfil profesional del estudiante.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura permite comprender, analizar y poner en práctica las bases de diseño necesarias para asentar cualquier proyecto interactivo, juego o videojuegos. Se conocerán los principios de interacción del juego, las reglas por las cuales este se compone y las diferentes formas en las que se puede abordar el diseño de un nuevo proyecto interactivo. También se abordará su documentación, digitalización y promoción.

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

K2Comprender las mecánicas de juego y su relación con la experiencia de un usuario de una aplicación interactiva.

K5 Conocer los principios y paradigmas de los lenguajes de programación atendiendo a las estructuras de control, variables, sintaxis de programación y gestión del uso de la memoria de manera eficaz.

K11Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de videojuegos.

S1Diseñar los niveles del videojuego, los puzles, las misiones y su interacción en consonancia con el proyecto que se está desarrollando.

S2Diseñar conceptualmente los personajes teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales según el público objetivo al que va dirigido el juego.

S3Confeccionar la narrativa y el guion del videojuego atendiendo a las necesidades de jugabilidad.

S4Definir las mecánicas y las dinámicas de los distintos componentes y situaciones que conforman la interactividad del videojuego con el usuario.

S5Aplicar los fundamentos técnicos y artísticos de modelado y creación de texturas específicos para videojuegos, tales como UV, tipos de malla y tamaño adecuado de texturas.

S6Aplicar los conocimientos básicos de programación en el prototipado del videojuego.

S7Aplicar los conocimientos teóricos-prácticos relacionados con los aspectos del diseño en la ideación del videojuego.

S8Configurar los elementos del videojuego, tales como la interfaz, la jugabilidad o los controles, para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

S9Aplicar los flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos.

S10Diseñar experiencias adecuadas para los usuarios de los productos tecnológicos tanto a nivel sensorial como de usabilidad y manejo.

S11Resolver 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.

S12Detectar problemas en un proceso de testeo y control de calidad dentro del videojuego.

C1Conceptualizar el diseño de un videojuego adaptándolo a unas instrucciones dadas para tener en cuenta los requerimientos técnicos, temporales, sociales y comerciales propuestos.

C2Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C3Resolver los conflictos que puedan surgir de la colaboración entre los distintos miembros de un equipo de trabajo.

C4 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.

C5 Integrar los conocimientos éticos adquiridos en todas las fases del desarrollo de un videojuego.

C6 Gestionar los diversos procesos técnicos y la interdependencia entre los diferentes departamentos involucrados en el diseño y desarrollo de un videojuego.

C7 Organizar procesos creativos de trabajo para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.

CONTENIDO

Mecánicas y dinámicas de juegos analógicos.

Desarrollo y prototipado de juegos de mesa.

Mecánicas y dinámicas básicas de juegos digitales.

Desarrollo y prototipado básico de juegos digitales.

TEMARIO

- Unidad 1: Introducción al diseño de juegos de mesa
- Unidad 2: Introducción al diseño de mecánicas de juego
- Unidad 3: Documentación y promoción de juegos
- Unidad 4: Introducción al diseño de Escape Rooms
- Unidad 5: Digitalización de mecánicas en Escape Rooms
- Unidad 6: Prototipado y testing de experiencias interactivas

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	8	8
<i>Resolución de ejercicios</i>	48	48
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	18	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	72	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 4 semanas
- Unidad 2: 5 semanas
- Unidad 3: 4 semanas
- Unidad 4: 4 semanas
- Unidad 5: 5 semanas
- Unidad 6: 4 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	40
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	80
<i>Prueba Objetiva</i>	20	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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	70	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	20

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Se considera que un alumno llega con retraso a una sesión a partir de los 15 minutos de demora desde el inicio de la clase.
- Se considera que un alumno está ausente si llega a una sesión con 60 o más minutos de retraso desde el inicio de la clase o cuando al pasar lista no está presente.
- Es obligatorio realizar todas las prácticas con todos sus entregables. De faltar alguna parte, la práctica podría quedar invalidada y obtener una nota de 0.
- La entrega tardía de las prácticas, aunque sea mínima, dará lugar a una reducción de la nota e incluso a una invalidación de la misma.
- El incumplimiento del formato de entrega de una práctica dará lugar a una reducción de la nota e incluso a una invalidación de la misma.

- Es necesario obtener al menos un 5 en cada una de las partes de la evaluación para poder aprobar la asignatura.
- Los porcentajes de evaluación de la convocatoria ordinaria se mantendrán en la convocatoria de extraordinaria.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso indebido de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de este trabajo con un cero para todas las partes implicadas en la copia, el reporte al claustro y coordinación académica y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy severas para el alumnado.
- No se permite el uso de Smartwatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

AGUADO FRANCO, J. C. (2007), *Teoría de la decisión y de los juegos*, Madrid, Delta Publicaciones.

SALEN, K. y ZIMMERMAN, E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Massachusetts, The MIT Press.

FULLERTON, T. (2004), *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, USA, CRC Press.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

- Aula convencional

Materiales

- Equipo de proyección y pizarra
- Ordenador portátil personal
- Teléfono móvil y/o tablet
- Cartón
- Cartulina
- Rotuladores

Software

- Unity
- Visual Studio
- Rider