



GUÍA DOCENTE

Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible

GRADO EN INGENIERÍA DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Sociedad Digital y Desarrollo Sostenible
Titulación:	Grado en Ingeniería de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinares
Curso:	1
Cuatrimestre:	A
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	laura.raya@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia se centra en la sociedad digital, el pensamiento creativo, la creación y desarrollo de empresas y los elementos de la composición visual. Se estudia el impacto de la tecnología en la sociedad, cómo generar ideas creativas, cómo gestionar un negocio de tecnología y cómo utilizar elementos visuales en el diseño de videojuegos.

Descripción de la asignatura

En esta asignatura, el alumno conocerá el impacto de la tecnología sobre la sociedad, así como las diferentes características que los avances tecnológicos están influyendo en los usuarios y en la forma de relacionarse. Se contarán cómo funcionan conceptos como el big data, los coches autónomos, el blockchain o la realidad virtual y se analizará de forma participativa a cómo influye en la sostenibilidad, el desarrollo social y el avance individual.

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

K11 Conocer las técnicas básicas de tratamiento, modificación e integración de imágenes, vídeos, sonido y modelos 3D necesarias para el desarrollo de un producto interactivo

K13 Comprender las características de la sociedad de la información con especial atención a los avances tecnológicos y procesos creativos presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

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

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

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.

CONTENIDO

Fundamentos de sociología general.

Brecha digital.

Redes Sociales y su impacto en los usuarios y su percepción del producto.

Impacto de las tecnologías.

Ética y privacidad

Protección de datos

TEMARIO

Tema 1. Introducción a la Sociología y la Sociedad de la Información.

Tema 2. Comunicación y Tecnología

Tema 3. Accesibilidad y Mundo Digital

Tema 4. Objetivos de Desarrollo Sostenible

Tema 5. Principios de Ecodiseño y estrategias sostenibles

Tema 6. Desarrollo sostenible de un proyecto de ingeniería

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	46	46
<i>Resolución de ejercicios</i>	12	12
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	72	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2

Metodologías docentes

M1 -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2 -Aprendizaje basado en problemas

M4 -Aprendizaje cooperativo

M5 -Aprendizaje por investigación(ABI)

M6 -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

M7 -Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: 6 semanas

Tema 2: 9 semanas

Tema 3: 2 semanas

Tema 4: 5 semanas

Tema 5: 4 semanas

Tema 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>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba Objetiva</i>	50	70

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

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Deben aprobarse todas las partes por separado para poder hacer media. Cada parte aprobada se guarda para la siguiente convocatoria. El alumno debe asistir de forma obligatoria a la defensa de los trabajos y a los ensayos a realizar en clase.

- 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.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de este 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.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

ARIÑO, A. (1997): Sociología Cultural. Formas de clasificación en las sociedades complejas.

Ed. Anthropos. CASTELLS, M. (2004): La sociedad red. Una visión global.

Alianza Editorial. BOTSMAN, R. (2017): Who can you trust? How Technology Brought Us Together and Why It Might Drive Us Apart.

Public Affairs. BODEN, M. (2022): Inteligencia artificial.

Ed. Turner. BUSTAMANTE, E. (Coord.) (2009): Cultura y comunicación para el siglo XXI.

Ed. Ideco. CHRISTAKIS, N.A. y Fowler, J.H (2011): Connected: The Surprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives. Little, Brown and Company.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula con ordenador y pizarra.

Materiales:

Papel, bolígrafo y ordenador

Software:

-