



GUÍA DOCENTE

Sociedad digital y desarrollo sostenible

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Sociedad digital y desarrollo sostenible
Titulación:	Grado en Arte para 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	Alejandro Priego Diaz / alejandro.priego@u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

La materia Fundamentos interdisciplinares proporciona al estudiante conocimientos de diversas disciplinas orientados a la inmersión del alumno en la realidad de su contexto, que requiere de habilidades más allá de lo específico al arte para videojuegos. La materia se concreta en cuatro asignaturas que componen un panorama completo del entorno en el que se desarrolla el ámbito del arte digital y el desarrollo visual interactivo. Este conjunto de conocimientos han de permitir al alumno desenvolverse en los entornos digitales actuales con una mentalidad crítica y con fundamentos éticos, entendiendo sus posibilidades profesionales laborales y de iniciativa individual, en un entorno polifacético y en cambio constante.

Descripción de la asignatura

La asignatura pretende introducir conceptos básicos de la sociedad digital en la que estamos inmersos hoy en día, proporcionando nuevos enfoques sociales que permitan al alumno adquirir competencias transversales útiles para el ejercicio de su profesión. Además, estimulará actitudes críticas ante los nuevos retos sociales del siglo XXI, procurando inspirar nuevas inquietudes. La asignatura dota a los estudiantes de unos conocimientos básicos sobre cómo la tecnología en general –y la digital en particular– ha revolucionado nuestro entorno en las últimas décadas, consiguiendo la creación de una red global de comunicación que ha permitido una conexión sin precedentes en la historia de la humanidad, lo que genera un impacto medioambiental junto con novedosas posibilidades de contribuir a la creación de un modelo de desarrollo sostenible. Se prestará especial atención a cómo estas transformaciones digitales están redefiniendo la profesión del artista de videojuegos con nuevos motores y pipelines de producción, cuestiones de autoría y

propiedad intelectual y con el uso de inteligencia artificial generativa en la creación de assets y al papel que el diseño visual y la narrativa interactiva pueden desempeñar en la sensibilización social

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

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K7Conocer los principios generales de creación 3D como son el modelado, la animación, la iluminación, el texturizado, el rigging y las simulaciones de físicas.

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

K9Conocer los fundamentos en los que se basa el diseño visual de la interfaz y la experiencia de usuario (UX

S2Experimentar con técnicas diversas de creatividad para la producción de recursos gráficos innovadores en proyectos de videojuegos.

S3Crear elementos visuales con diferentes estilos, técnicas y herramientas para dar respuesta a los conceptos y necesidades del videojuego propuesto.

S9Aplicar las herramientas propias del lenguaje audiovisual como tipos de plano, ángulos de encuadre y movimientos de cámara en un videojuego

S11Definir el estilo visual de los elementos interactivos del videojuego, tales como la interfaz, los botones o los controles para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

C6Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto de videojuego mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas durante su desarrollo.

C7Colaborar con otros miembros del equipo de trabajo con responsabilidad y compromiso entendiendo las interdependencias entre las tareas de cada uno.

C8Integrar, en todas las fases de un videojuego, los conocimientos éticos adquiridos referidos a la autoría y al tratamiento de imágenes y sonidos.

C9Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

Fundamentos básicos de sociología.

Sociología de la comunicación en los medios tradicionales.

Teoría sociológica de cultura digital.

Límites éticos en los medios digitales.

Impacto socio-cultural de los nuevos medios digitales e implicaciones éticas.

Ética, sostenibilidad y responsabilidad social en la era digital.

Influencia de la IA en el ámbito del arte de videojuegos y debate sobre su empleo.

TEMARIO

Tema 1: Introducción a la Sociología

- 1.1. Teorías básicas y metodologías de investigación en Sociología.
- 1.2. La sociedad de la información y los medios digitales. La sociedad red.
- 1.3. Las redes sociales como conexión.

Tema 2: Comunicación y tecnología.

- 2.1. Medios de comunicación y tecnología. La globalización.
- 2.2. Impacto de la tecnología en la sociedad. Tendencias tecnológicas.
- 2.3. Democracia y participación ciudadana en la era digital.

Tema 3: Accesibilidad y mundo digital.

- 3.1. La brecha digital y su impacto social.
- 3.2. Accesibilidad y discapacidad en los entornos digitales.
- 3.3. Tecnología y educación.

Tema 4: Ética y responsabilidad en la era digital.

- 4.1. Privacidad personal y economía de la atención.
- 4.2. Autoría, propiedad intelectual e inteligencia artificial generativa.
- 4.3. Desinformación y responsabilidad en los entornos digitales.

Tema 5: Tecnología y desarrollo sostenible.

- 5.1. El concepto de desarrollo sostenible.
- 5.2. Objetivos de desarrollo sostenible.
- 5.3. La interacción entre tecnología y medio ambiente.
- 5.4. Videojuegos y diseño digital sostenible.

Tema 6: La industria del videojuego en la era digital.

6.1. Transformación de la profesión: de los estudios tradicionales a la producción digital y distribución online.

6.2. Nuevos modelos de negocio: free-to-play, microtransacciones, crowdfunding y plataformas de distribución digital.

6.3. Inteligencia artificial generativa: oportunidades, riesgos y debate sobre autoría y propiedad intelectual en la creación de assets.

6.4. El videojuego como herramienta de narrativa interactiva y sensibilización social.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	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)

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

M6P -Metodología aula invertida (Flipped classroom)

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1: Introducción a la Sociología: 5 semanas.

Tema 2: Tecnología y sociedad: 5 semanas.

Tema 3: Accesibilidad y mundo digital: 5 semanas.

Tema 4: Ética y responsabilidad en la era digital: 5 semanas.

Tema 5: Tecnología y desarrollo sostenible: 5 semanas.

Tema 6: La industria del videojuego en la era digital: 5 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>	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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Convocatoria ordinaria:

- El alumno deberá entregar y aprobar con una nota de cinco sobre diez los trabajos de grupo. Contarán un 20 % de la nota final.
- El alumno deberá entregar y aprobar con una nota de cinco sobre diez los trabajos individuales. Contarán un 20 % de la nota final.
- El alumno deberá aprobar el examen final obligatorio con una nota de cinco sobre diez. Contará un 50 % de la nota final.
- Existirá la posibilidad de realizar un examen parcial voluntario que permitirá liberarse de la mitad de la asignatura. Contará un 25 % de la nota final.
- Para aprobar la asignatura, todas las partes han de tener una calificación superior a 5 sobre 10.

Convocatoria extraordinaria:

- El alumno deberá entregar y aprobar con una nota de cinco sobre diez los trabajos de grupo. Contarán un 20 % de la nota final.
- El alumno deberá entregar y aprobar con una nota de cinco sobre diez los trabajos individuales. Contarán un 20 % de la nota final.
- El alumno deberá aprobar el examen final obligatorio con una nota de cinco sobre diez. Contará un 50 % de la nota final.
- Para aprobar la asignatura, todas las partes han de tener una calificación superior a 5 sobre 10.
- Aquellas prácticas o exámenes aprobados en convocatoria ordinaria mantendrán su calificación en la convocatoria extraordinaria.
- Los porcentajes establecidos en el apartado de criterios de evaluación se mantendrán en esta convocatoria.
- Se exigirá un correcto uso del lenguaje; se penalizarán las faltas de ortografía, los fallos de redacción (ideas esquemáticas y poco explicadas), así como la mala presentación.
- 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 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 Smartwatches o teléfonos 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 teléfonos móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Castells, M. (2004): La sociedad red. Una visión global. Alianza Editorial.

Giddens, A. (2014): Sociología. Ed. Alianza.

Huerta, R. (2024): Diseño y sostenibilidad. Ed. Tirant Lo Blanch.

Donovan, T. (2018): Replay: La historia de los videojuegos. Héroes de Papel.

Sachs, J. (2014): La era del desarrollo sostenible. Ed. Deusto.

Bibliografía recomendada

Bauman, Z. (2011): Modernidad líquida. Ed. Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z. (2010): Mundo consumo. Ed. Paidós Ibérica.

Bauman, Z. (2010): Vida líquida. Paidós Estado y Sociedad.

Boden, M. (2022): Inteligencia artificial. Ed. Turner.

Botsman, R. (2017): Who Can You Trust? How Technology Brought Us Together and Why It Might Drive Us Apart. Public Affairs.

Bourdieu, P. (2013): El oficio del sociólogo. Ed. Siglo XXI.

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

Byung-Chul Han (2022): Infocracia: la digitalización y la crisis de la democracia. Ed. Taurus.

Byung-Chul Han (2020): La desaparición de los rituales. Herder Editorial.

Castells, M. (2006): La era de la Información. Volumen 1. La sociedad red. Alianza Editorial.

Cea D'Ancona, M. (1996): Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social. Ed. Síntesis.

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.

Gaitán Moya, J. A. y Piñuel Raigada, J. L. (1998): Técnicas de investigación en comunicación social. Ed. Síntesis.

Hernández Sampieri, R. (2014): Metodología de la investigación. Ed. McGraw Hill.

Kerr, A. (2017): Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era. Routledge.

Parra-Romero, A. y Cadena-Díaz, Z. (2010): «El medio ambiente desde las relaciones de ciencia, tecnología y sociedad: un panorama general». CS, nº 6.

Pons, A. (2013): El desorden digital. Ed. Siglo XXI España.

Ramírez-Moreno, C. y Navarrete Cardero, J. L. (Coords.): El videojuego en la periferia: prácticas culturales desde los márgenes del ocio digital. Editorial Universidad de Sevilla, colección Studere Ludum.

Scolari, C. A. (Ed.) (2013): Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Tamboleo, R. (Dir.) (2023): Manual de Sociología. Tirant lo Blanch.

Tejeiro Salguero, R. y Pelegrina del Río, M. (2008): La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación. Ediciones Aljibe.

Tucho, F. y González de Eusebio, J. (2020): «El impacto medioambiental de los dispositivos TIC». Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo, nº 3 (13), pp. 22-45.

Valles, M. (2009): Entrevistas cualitativas. Cuaderno Metodológico, CIS 32. Ed. CIS.

VV. AA. (2012): Extra Life. Errata Naturae.

Zallo, R. (1992): El mercado de la cultura. Ed. Gakoa.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales

Ordenador portátil personal.

Software

Adobe