



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de
Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

**Asignatura: Introducción al Proyecto de
Videojuegos**

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

ÍNDICE

ÍNDICE	2
RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	5
ACTIVIDADES FORMATIVAS	8
EVALUACIÓN	8
BIBLIOGRAFÍA	10

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Introducción al Proyecto de Videojuegos
Carácter	Obligatoria
Curso	2º
Semestre	2
Créditos ECTS	9
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Guillermo Díaz
Correo Electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Guillermo Díaz
Correo Electrónico	guillermo.diaz@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

CP04

Analizar las necesidades de un proyecto propio o ajeno para determinar qué elementos deben desarrollarse en función de las necesidades dentro del sector del videojuego y/o la animación.

CP06

Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación.

CP10

Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas simulando la práctica real en empresas

CP11

Elaborar proyectos y memorias que contengan los resultados de aprendizaje del título para exponerlos y defenderlos públicamente

Conocimientos

CN05

Comprender la arquitectura de proyectos interactivos, desde su diseño hasta la lógica de la interacción.

Habilidades

HB01

Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, realidad virtual y realidad aumentada.

HB03

Identificar en documentación propia del sector de la animación y el videojuego metodologías para diseñar y desarrollar personajes y entornos completos con elementos de modelado, animación, programación y efectos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Introducción

Bloque 2: Herramientas de gestión

Bloque 3: Desarrollo del proyecto

Bloque 4: Planificación

Bloque 5: Prototipado y pruebas

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Semana 1

Introducción

Análisis de los documentos necesarios en un proyecto de videojuegos.

Semana 2

Introducción

Ejemplos de GDD (Game Design Document).

Búsqueda y gestión de bibliografía y referencias.

Semana 3

Introducción

Análisis de herramientas necesarias para desarrollar un proyecto de videojuegos.

Semana 4

Herramientas de Gestión

Gestores de tareas y planificación.

Software de control de versiones.

Semana 5

Herramientas de Gestión

Trabajo con Git.

Semana 6

Desarrollo del Proyecto

Elección del equipo de trabajo.
Metodologías de trabajo en equipo.

Semana 7

Desarrollo del Proyecto

Metodologías ágiles.

Semana 8

Desarrollo del Proyecto

Elaboración del GDD: Descripción detallada del concepto.

Semana 9

Desarrollo del Proyecto

Elaboración del GDD: Tecnologías elegidas.
Funcionalidades.

Semana 10

Desarrollo del Proyecto

Estructura y descripción de niveles.
Estructura de navegación y flujo de juego.

Semana 11

Desarrollo del Proyecto

Listado de requerimientos.
Referencias.

Semana 12

Desarrollo del Proyecto

Mecánicas, dinámicas y estéticas.

Semana 13

Desarrollo del Proyecto

Jugabilidad.

Análisis del público objetivo y la rentabilidad.

Semana 14

Planificación

Asignación de roles, tareas y responsabilidades.

Gestión del tiempo.

Semana 15

Planificación

Análisis de los problemas más frecuentes: dependencias, simultaneidad y cambios imprevistos.

Semana 16

Planificación

Establecimiento de hitos: Fechas clave y puntos de no retorno.

Semana 17

Planificación

Diagrama de Gantt.

Control de la producción.

Semana 18

Planificación

Revisión y control final del proyecto.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	36	100%
Proyectos Prácticos en el aula	54	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	18	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	115	0%
Presentación/defensas		100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	40
Pruebas de evaluación teórico prácticas	50
Asistencia y participación activa.	10

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

- Rogers, S. (2010). Level up! The guide to great video game design. Wiley.
- Koster, R. (2005). Theory of fun for game design. Paraglyph Press.
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press.
- Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.

Complementaria

- Mott, T. (2011). 1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir. Grijalbo.
- Keith, C. (2020). Agile game development: Build, play, repeat. Addison-Wesley Professional.
- Schreier, J. (2017). Blood, sweat, and pixels: The triumphant, turbulent stories behind how video games are made. HarperCollins.
- Swink, S. (2008). Game feel: A game designer's guide to virtual sensation. Morgan Kaufmann.
- Hodent, C. (2017). The gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design. CRC Press.
- López Barinaga, B. (2017). Juego. Hergué.
- Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.