



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**

## ÍNDICE

<a href="#"><u>ÍNDICE</u></a> .....	2
<a href="#"><u>RESUMEN</u></a> .....	3
<a href="#"><u>DATOS DEL PROFESORADO</u></a> .....	3
<a href="#"><u>REQUISITOS PREVIOS</u></a> .....	3
<a href="#"><u>RESULTADOS DEL APRENDIZAJE</u></a> .....	4
<a href="#"><u>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA</u></a> .....	4
<a href="#"><u>CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA</u></a> .....	5
<a href="#"><u>ACTIVIDADES FORMATIVAS</u></a> .....	8
<a href="#"><u>EVALUACIÓN</u></a> .....	8
<a href="#"><u>BIBLIOGRAFÍA</u></a> .....	13

## 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	2025/2026

## 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

### 1. PRIMERA MATRICULA

En primera matrícula los estudiantes deberán superar cada una de las partes evaluativas de la asignatura para que se haga media en el cálculo de la nota final de la misma.

- Esto implicará que el parte relativa al examen deberá ser superada, de forma que si este consta de teoría y práctica ambas deberán estar aprobadas para computar en la asignatura
- Las actividades evaluativas también deberán superarse de forma independiente para computar para el cálculo de la nota de la asignatura
- Se penalizarán las faltas de ortografía en la realización de los exámenes y trabajos escritos.
- La participación presencial será evaluada en los trabajos en grupo en el aula siguiendo las indicaciones que establezca el docente el primer día de clase.

### Convocatoria ordinaria:

La convocatoria ordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. Cada uno de los cuales debe ser superado de forma independiente para proceder a calcular la nota de la asignatura.

En el caso de la pérdida de la evaluación continua por asistencia el alumno no tiene derecho a realizar la prueba de evaluación teórico práctica.

### Convocatoria extraordinaria:

La convocatoria extraordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. El estudiante se presentará a aquellas partes que no superase en convocatoria ordinaria. Si ha suspendido la parte de realización de trabajos deberá presentar nuevamente dichos trabajos que podrán ser o no los mismos según indique el docente. Si la parte no superada es el examen deberá presentarse a un nuevo examen en su totalidad (teoría y/o práctica) según la estructura que posea el mismo y del que habrá sido informado el estudiante a inicios de la asignatura. En el caso en el que el alumno esté realizando la convocatoria extraordinaria por pérdida de evaluación continua tendrá que realizar la prueba de evaluación teórico-práctica que en este caso no habrá podido realizar en ordinaria y una prueba adicional que compense el peso que tenga la asistencia en convocatoria ordinaria.

### Dispensa académica:

Para aquellos estudiantes que hayan obtenido dispensa académica por causa justificada, se establecerá un sistema alternativo de evaluación siguiendo lo recogido en Normativa de Evaluación de la Universidad.

<https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

El sistema alternativo de evaluación estará conformado por los tres elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. En el caso de dispensa, se sustituirá asistencia y/o participación por otra actividad formativa adecuada que permita alcanzar los resultados de aprendizaje previstos y obtener la calificación máxima de la asignatura siguiendo las indicaciones que establezca el docente al comienzo de la asignatura.

A modo de ejemplo, se presenta una aproximación a continuación:

- Participación (10%): se realizará una actividad teórico-práctica que solicitará el docente. Dicha actividad versará sobre la creación de un pitch completo previo a la realización del trabajo TFA que se dimensionará para que realice individualmente el alumno.
- Actividades (40%): se realizará un trabajo de fin de asignatura de forma individual que servirá para comprobar que el alumno ha obtenido los conocimientos necesarios.
- Examen final (50%): se realizará el examen escrito teórico-práctico de la convocatoria que corresponda.

## 2. SEGUNDA Y SIGUIENTES MATRICULAS

Las segundas y siguientes matriculas poseerán una evaluación idéntica a la expuesta en primera matrícula en la que no se almacenarán entregas de cursos anteriores ni notas de pruebas de la matrícula anterior. A todos los efectos el estudiante debe volver a realizar y superar todas las partes reflejadas en la Tabla: Criterios de evaluación.

### Convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia

En el caso de convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia se aplicará el sistema de evaluación de dispensa académica.

## 3. INFORMACIÓN ADICIONAL

### Titulación en proceso de extinción

A partir del curso académico 2025-2026, la presente titulación quedará sujeta a un proceso de extinción. En este contexto, la no presentación al examen final computará como convocatoria agotada, en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 5 de la Normativa de Evaluación, disponible en el siguiente enlace: [Normativa de Evaluación](#).

### Entrega de actividades:

Según está establecido institucionalmente, todos los ejercicios y trabajos se deben entregar por el Campus Virtual de la Universidad. No se aceptarán entregas en el correo electrónico del docente.

El trabajo se entregará en la fecha indicada por el docente.

Es el estudiante el responsable de garantizar dichas entregas y plazos en el Campus Virtual. Todos aquellos trabajos presentados fuera de fecha o por otras vías diferentes al Campus Virtual o a las indicadas por el docente contarán como no presentados.

El formato de entrega será el que indique el docente para cada una de las actividades en particular.

Si por capacidad o formato, no se puede realizar una entrega por el Campus Virtual, el docente informará de la vía alternativa de almacenamiento que suministra la universidad y su mantenimiento será responsabilidad del estudiante.

En cualquier caso, el trabajo deberá permanecer accesible hasta que finalice el curso académico.

El docente deberá realizar una copia de todos aquellos trabajos que por su naturaleza no puedan estar almacenados en el Campus Virtual.

### Normativa:

Todas las pruebas susceptibles de evaluación, así como la revisión de las calificaciones, estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación, la Normativa de Permanencia y la Normativa de Convivencia de la Universidad del Atlántico Medio públicas en la web de la Universidad:

<https://www.universidadatlanticomedio.es/universidad/normativa> .

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en estas normativas. El personal docente tiene a su disposición una herramienta informática antiplagio que puede utilizar según lo estime necesario. El estudiante estará obligado a aceptar los permisos de uso de la herramienta para que esa actividad sea calificada.

### Sistemas de evaluación

La calificación final se basará en una puntuación total de 10 puntos obtenida por el estudiante, de acuerdo con la siguiente escala:

Nota	Valor numérico
<b>Suspenso:</b>	0 - 4,9
<b>Aprobado:</b>	5 - 6,9
<b>Notable:</b>	7 - 8,9
<b>Sobresaliente:</b>	9 - 10
<b>No Presentado</b>	(NP)

**Matrícula de Honor,** Para optar a la matrícula de honor se debe haber obtenido sobresaliente, además de una mención especial a criterio del docente de la asignatura en función del rendimiento e implicación del estudiante en la asignatura. El número de matrículas a repartir por cada asignatura es calculado por la aplicación del campus.

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

### Exámenes

Al examen solo se podrá acudir con la dotación que indique el docente responsable de la asignatura y el estudiante deberá acudir correctamente identificado. Según la parte del examen se podrá o no contar con dispositivos electrónicos, acceso a internet u otras herramientas o utilidades. El docente tiene la potestad de expulsar al estudiante del examen si se hace uso de cualquier elemento no autorizado en el examen, obteniendo una calificación de suspenso.

En caso de producirse alguna irregularidad durante la celebración del examen o prueba de evaluación, se podrá proceder a la retirada inmediata del examen, expulsión del estudiante, calificación de suspenso y apertura de expediente si se considerase el caso.

El estudiante podrá solicitar la modificación de pruebas de evaluación por escrito a través de correo electrónico dirigido a Coordinación Académica, aportando la documentación justificativa correspondiente, dentro de los plazos indicados en cada caso en la Normativa de evaluación.

<https://universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos//ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

Se justificarán aquellas faltas sobrevenidas (solicitándose posteriormente documentación para dicha justificación) que sean debidas, únicamente, en caso de Ingreso hospitalario del estudiante o de un familiar de primer grado, lesión o incapacidad temporal del estudiante, fallecimiento de familiar o nacimiento de un hijo o hija.

### Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios acorde con el Programa de Atención a la Diversidad de la UNAM:

[https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa\\_atencion\\_diversidad.pdf](https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa_atencion_diversidad.pdf)

## 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.

### Recursos web

No procede.