

---

Curso Académico: 2025/26

## 200273 - Videojuegos

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

### Información de la Guía Docente

---

**Código asignatura:** 200273

**Titulación:** 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual

**Tipo:** Optativa

**Curso:** 3

**Número de ECTS:** 6.0

**Periodo:** Segundo cuatrimestre

**Idiomas:**

Docencia Expositiva: Grupo 101: Pendiente

Docencia Interactiva: Grupo 101: Pendiente

Acta: Grupo 1: Pendiente

**Coordinación titulación:** Ana María González Neira

**Coordinación asignatura:** Antonio José Seoane Nolasco

**Profesorado:** Antonio José Seoane Nolasco

### 1. Descripción general

Asignatura en la que se hace una visión general del sector de los videojuegos y se explica el proceso de diseño y creación de los mismos.

### 2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

#### Competencias (titulación RD 1393/2007)

- [A01] Comunicar mensajes audiovisuales.
- [A02] Crear productos audiovisuales.
- [A03] Gestionar proyectos audiovisuales.
- [A04] Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
- [A05] Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
- [A06] Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias.
- [A07] Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
- [A08] Conocer la tecnología audiovisual.
- [A11] Conocer las metodologías de investigación y análisis.

- [A12] Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
- [B02] Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- [B03] Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- [B04] Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- [B06] Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- [B08] Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- [B09] Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- [C01] Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
- [C02] Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- [C03] Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- [C04] Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

## 2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Capacidad para planificar, diseñar y producir videojuegos en sus diferentes géneros y plataformas	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A11 A12	B2 B3 B4 B6 B8 B9	C1 C2 C3 C4

## 3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	<p>Introducción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evolución histórica.</li> <li>- Géneros.</li> <li>- Tipos de jugadores.</li> <li>- Mercado.</li> </ul>			
Tema	<p>Producción de videojuegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proceso de producción general.</li> <li>- Equipo y perfiles.</li> <li>- Documentos utilizados durante el proceso.</li> <li>- Etapas de desarrollo.</li> <li>- Proceso de creación del contenido digital.</li> </ul>			
Tema	<p>Diseño narrativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Storytelling y la narrativa en videojuegos.</li> </ul>			

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de la historia.</li> <li>- Estructuras narrativas para videojuegos.</li> <li>- Diferencias con la narrativa tradicional.</li> <li>- Herramientas narrativas para contar la historia: cinemáticas, escenas de corte, triggered events.</li> <li>- Herramientas narrativas y posibilidades de interacción.</li> <li>- Diagramas de navegación para la estructuración de historias lineales y no lineales.</li> </ul>			
Tema	<p>Diseño de personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción de los personajes en tres niveles.</li> <li>- Evolución de los personajes.</li> <li>- Interacción e interrelaciones entre personajes.</li> </ul>			
Tema	<p>Diseño de la jugabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugabilidad, diversión y motivación.</li> <li>- Teorías y metodologías de diseño.</li> <li>- Mecánicas y ciclos de juego.</li> <li>- Sistemas de juego.</li> <li>- Retos y recompensas.</li> <li>- Estructura y flujo de juego.</li> <li>- Diseño de misiones.</li> </ul>			
Tema	<p>Diseño de niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Descripción de niveles.</li> <li>- Estructuración de niveles.</li> <li>- Localización de elementos del juego.</li> <li>- Creación de mapas.</li> </ul>			
Tema	<p>Diseño de interfaces:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño adaptado a la plataforma.</li> <li>- Diseño del interfaz visual de juego.</li> <li>- Funciones de las interfaces físicas utilizadas para interactuar.</li> </ul>			

#### 4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Estudio de casos [MAG08]	Visionado de documentales, vídeos complementarios y videojuegos así como el análisis de los mismos en relación al los contenidos teóricos de cada tema.	8,00	0,00	0,00	A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A11, A12, B02, B03, B04, B09, C02, C03, C04.
Prueba oral [MAG33]	Defensa oral de los trabajos tutelados frente a un tribunal compuesto por los profesores de la asignatura.	1,00	0,00	8,00	A01, A02, A03, B02, B03, B04, B06, B08, C01, C03.
Sesión magistral [MAG39]	Explicación de los contenidos teóricos de cada tema de la asignatura.	21,00	0,00	0,00	A01, A02, A03, A04, A05, A06,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
					A07, A08, A11, A12, B02, B03, B04, C03, C04.
Trabajos tutelados [MAG42]	Dos trabajos individuales: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego	12,00	0,00	100,00	A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A11, A12, B02, B03, B04, B09, C01, C02, C03, C04.
	<b>Suma de horas por tipo</b>	<b>42,00</b>	<b>0,00</b>	<b>108,00</b>	
			<b>Horas totales</b>	<b>150,00</b>	

## 5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Prueba oral [SEG33]	Presentación y defensa oral de los trabajos tutelados (documentos de concepto y diseño) ante los profesores de la asignatura Aunque compute un 10% de la evaluación, la presentación deberá tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura. Una mala presentación del trabajo implica el suspenso de dicha asignatura.	10,00	A01, A02, A03, B02, B03, B04, B06, B08, C01, C03.
Trabajos tutelados [SEG42]	Dos trabajos que podrán hacerse de forma individual o en grupos de compuestos por un número máximo de dos personas: 1) Documento de concepto de un videojuego 2) Documento de diseño de un videojuego Los trabajos individuales deberán tener una nota superior o igual al 5 sobre 10 para poder aprobar la asignatura.	90,00	A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A11, A12, B02, B03, B04, B09, C01, C02, C03, C04.
<b>Total (%)</b>		<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

### 5.1. Primera oportunidad

La calificación será válida solo para esta convocatoria, no guardándose partes sueltas para las oportunidades siguientes.

Deben de entregarse todos los trabajos tutelados para aprobar la asignatura. En caso de no haberse entregado alguno de los trabajos, la asignatura se calificará con un 0.

Los trabajos deberán de entregarse con todas las secciones que se piden y los trabajos incompletos se evaluarán con un 0.

En el caso de la prueba oral, todos los alumnos que se presenten a dicha convocatoria deberán asistir a la duración completa de toda la prueba, llegando antes del comienzo de la misma y asistiendo a todas las presentaciones de dicha convocatoria. En caso contrario no se evaluará el trabajo y se calificará como NO PRESENTADO.

Las faltas de ortografía y gramática, así como los aspectos formales de los trabajos se tendrán en cuenta en la calificación. La mala presentación de los trabajos (documento mal estructurado, índices erróneos, fuentes de texto de tamaño aleatorio, textos cortados, imágenes poco legibles, mala redacción, etc.) afectará negativamente en la calificación. Un trabajo con errores formales sustanciales no se considerará aceptable y se calificará con un 0.

Las presentaciones y recursos utilizados en las clases se pondrán a disposición del alumnado.

### 5.2. Segunda oportunidad

No se conserva ninguna calificación de las oportunidades anteriores.

Es obligatorio volver a realizar la presentación del trabajo el día establecido para el examen de la materia.

La evaluación se realizará siguiendo los mismos criterios establecidos para la Primera oportunidad.

### **5.3. Oportunidad adelantada**

No se conserva ninguna calificación de las oportunidades anteriores.

Es obligatorio volver a realizar la presentación del trabajo el día establecido para el examen de la materia.

La evaluación se realizará siguiendo los mismos criterios establecidos para la Primera oportunidad.

### **5.4. Dispensa académica**

Todas las actividades formativas son susceptibles de dispensa académica excepto la "Prueba oral" que se realiza el día del examen y que consiste en una presentación del trabajo realizado.

La prueba oral se realizará en las mismas condiciones que el resto del alumnado.

El alumnado con dispensa académica no podrá realizar los trabajos en grupo y tendrá que hacerlo de manera individual.

El alumnado con dispensa académica deberá entregar todas las tareas de la materia siguiendo los mismos plazos y condiciones que el resto del alumnado.

Los criterios de evaluación serán los mismos que el resto del alumnado y que se encuentran descritos en cada una de las oportunidades de evaluación.

El alumnado con dispensa académica deberá seguir la materia mediante el material proporcionado en el Campus Virtual. Si el alumnado lo solicita, se podrá realizar la supervisión de los trabajos en las tutorías de la asignatura. Dichos trabajos se podrán realizar con los recursos proporcionados sin necesidad de asistencia presencial, aunque se recomienda la asistencia a tutorías.

## **6. Bibliografía recomendada**

### **Bibliografía Básica**

- Castillo, Travis., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game level design. Delmar. Libro. [\[URL\]](#)
- Dunnway, Troy., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : gameplay mechanics. Thomson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Krawczyk, Marianne., Novak, Jeannie, 1966- (2006). Game development essentials : game story & character development. Thompson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Novak, Jeannie, 1966- (2012). Game development essentials : an introduction. Delmar Cengage Learning, 3rd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Schell, Jesse, author. (2020). The art of game design : a book of lenses. CRC Press Taylor & Francis Group, 3rd edition.. Libro. [\[URL\]](#)

### **Bibliografía Complementaria**

- Adams, Ernest, autor, Dormans, Joris, autor (2012). Game mechanics : advanced game design. New Riders. Libro. [\[URL\]](#)
- Adams, Ernest., Rollings, Andrew, 1972- (2014). Fundamentals of game design. New Riders, 3rd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Bateman, Chris Mark. (2007). Game writing : narrative skills for videogames. Charles River Media, 1st ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Fullerton, Tracy. (2019). Game design workshop a playcentric approach to creating innovative games. CRC Press, 4th ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Heussner, Tobias., Lemay, Ann.; Hepler, Jennifer.; Finley, Toiya. (2015). The game narrative toolbox. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Parramon, Ed. act.. Libro. [\[URL\]](#)
- Salen, Katie., Zimmerman, Eric (2004). Rules of play : game design fundamentals. The Mit Press. Libro. [\[URL\]](#)

## **7. Recomendaciones**

Se recomienda llevar equipamiento o material (portátil, tableta, libreta) donde poder tomar notas durante las clases.

Se recomienda la asistencia a tutorías.