

Curso Académico: 2025/26

202006 - Proyecto de Videojuego

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: 202006

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Obligatoria

Curso: 3

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura:

Profesorado: Pedro Meira Rodríguez, Laura Rey Carbajal

1. Descripción general

Realización de un proyecto sencillo de videojuego en todas sus fases

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[A31]** CE31 - Capacidad de plantear proyectos de videojuego y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, pruebas de usabilidad e implementación final en la plataforma elegida.
- **[B01]** CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- **[B02]** CB2 - 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]** CB3 - 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]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[B14]** CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - 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.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

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

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumnado será capaz de plantear y llevar a cabo un proyecto sencillo de videojuego en todas sus fases, desde la ideación a la materialización del mismo. Este proyecto podrá ser realizado de manera individual o en grupo.	A10	B1	C1
	A20	B2	C3
	A31	B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Proyecto de videojuego: - Planteamiento del proyecto - Preproducción - Desarrollo - Testeo - Implementación			

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
Atención personalizada [MAG00]	El alumnado resolverá en las tutorías (presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams) las dudas o problemas que se encuentre durante el trabajo no presencial. En el caso del alumnado con dispensa académica se recomienda la asistencia a tutorías para supervisar la elaboración de los trabajos de la materia. ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia. Este alumnado es responsable de estar al corriente de [...]	5,00	0,00	0,00	
Estudio de casos [MAG08]	Analizar las especificaciones de un proyecto para la comprensión de su alcance y objetivos, y ejecutar las estrategias necesarias para su resolución eficiente, tanto de manera asistida por el profesorado como mediante el trabajo autónomo. Identificar aspectos comunes entre la materia impartida y otras disciplinas del grado, y plasmarlo documentalmente	22,00	0,00	42,00	A10, B03, B09, B10, C08.
Presentación oral [MAG22]	Presentación oral de trabajos realizados	2,00	0,00	0,00	B01, B02, B04, B11, C01.
Trabajos tutelados [MAG42]	Realizar un trabajo en colaboración dentro de un grupo. Plantear y resolver problemas relacionados con lo aprendido, de cara a comprender su aplicación práctica.	22,00	0,00	57,00	A20, A31, B01, B02, B04, B05, B06, B07, B08, B12, B13, B14, C03, C04, C06, C07, C09.
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Presentación oral [SEG22]	Presentación oral y defensa del trabajo realizado	10,00	B01, B02, B04, B11, C01.
Trabajos tutelados [SEG42]	El trabajo tutelado que deberá realizar el alumnado consistirá en el desarrollo completo y funcional de la propuesta de juego diseñado a lo largo del cuatrimestre. La evaluación constará de una parte conjunta (trabajo realizado por el grupo) y otra parte individual (trabajo realizado por la/lo alumna/el - área), por lo que la cualificación final del alumnado dentro de un mismo grupo puede variar en función de la calidad del trabajo desarrollado. En esta nota se tendrán en cuenta tanto la entrega final como las intermedias (documentación, versiones alfa, beta y gold), la producción, [...]	90,00	A20, A31, B01, B02, B04, B05, B06, B07, B08, B12, B13, B14, C03, C04, C06, C07, C09.
Total (%)		100,00	

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

5.1. Primera oportunidad

El trabajo de cada alumno se evaluará de acuerdo con las tareas propias de los departamentos a los que haya sido asignado.

Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).

Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad en la documentación presentada, podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y, por tanto, como no presentados.

5.2. Segunda oportunidad

El trabajo de cada alumno se evaluará de acuerdo con las tareas propias de los departamentos a los que haya sido asignado, debiendo repetir o corregir aquellos aspectos en los que no haya obtenido una valoración positiva.

Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).

Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad en la documentación presentada, podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y, por tanto, como no presentados.

5.3. Oportunidad adelantada

El trabajo de cada alumno se evaluará de acuerdo con las tareas propias de los departamentos a los que haya sido asignado.

Si el alumnado no realiza la presentación o no entrega alguno de los documentos requeridos, recibirá la calificación de suspenso (0).

Las faltas de ortografía, así como la falta de legibilidad en la documentación presentada, podrán hacer que dichos documentos se consideren como no aceptables y, por tanto, como no presentados.

5.4. Dispensa académica

Respecto al "alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica", todos los aspectos relacionados con "dispensa académica", "dedicación al estudio", "permanencia" y "fraude académico" se registrarán de acuerdo con la [normativa académica vigente da UDC](#).

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Benito Rodríguez, María de, Oliveros Mediavilla, Miguel de (2024). Experiencias inmersivas sobre el terreno en zonas militarizadas : (2015-2023). Parte componente de una monografía. [URL](#)
- Castillo, Travis., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game level design. Delmar. Libro.

[\[URL\]](#)

- Dunniway, Troy., Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : gameplay mechanics. Thomson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Hight, John, 1960-, Novak, Jeannie, 1966- (2008). Game development essentials : game project management. Thomson Delmar Learning. Libro. [\[URL\]](#)
- Marks, Aaron., Novak, Jeannie, 1966- (2009). Game development essentials : game audio development. Delmar Cengage Learning. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Haber cursado:

Diseño narrativo y de interfaces

Desarrollo de videojuegos 1

Programación orientada a objetos

Diseño de niveles y jugabilidad

Modelado 2

Animación 2