

Guía docente

Proyecto de videojuegos I

**Grado en Diseño y Desarrollo de
Videojuegos**



Contenido

1. ¿En qué consiste la asignatura?	2
2. ¿Qué se espera de ti?	2
3. Metodología	3
4. Plan de trabajo	4
5. Sistema y criterios de evaluación	5
6. Cómo contactar con el profesor	6
7. Bibliografía	6

1. ¿En qué consiste la asignatura?

Proyecto de Videojuegos I es una asignatura obligatoria de segundo cuatrimestre que introduce al estudiante en el trabajo de producción real de un videojuego 2D. Su propósito es integrar los conocimientos adquiridos en las materias artísticas, técnicas y narrativas del primer curso en un proyecto conjunto, desarrollando una comprensión global del proceso creativo, técnico y organizativo.

El alumnado experimentará la metodología de trabajo colaborativo y las dinámicas de producción propias de la industria, abordando fases de preproducción, diseño, pipeline de trabajo, comunicación dentro del equipo y presentación profesional del proyecto. La materia fomenta la responsabilidad compartida, la resolución de conflictos y la planificación eficaz, preparando para etapas posteriores de desarrollo en 3D y gestión de proyectos complejos.

Créditos ECTS: 6

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Cuatrimestre: 2Q

2. ¿Qué se espera de ti?

A través de las 6 unidades didácticas de la asignatura [Diseño vectorial e ilustración digital](#), se pretenden desarrollar las siguientes competencias y resultados de aprendizaje:

Conocimientos y contenidos:

- **C7.** Conoce los conceptos básicos de economía, marketing y comercialización para la gestión de proyectos de videojuegos.
- **C9.** Conoce los principios básicos de gestión de proyectos y de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo.
- Pasos para el desarrollo de un videojuego bidimensional sencillo.
- Pipelines y organización de las fases de trabajo en la creación de un videojuego.
- Trabajo en equipo y gestión de conflictos.
- Diseño de producto: transmedia, merchandising, exportación de modelo, propiedad intelectual, etc.
- Pitching de proyectos.

- Análisis y comparación de experiencias proyectuales en la industria del videojuego.

Competencias:

- **COM6.** Sintetiza proyectos de videojuegos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- **COM8.** Sintetiza elementos sonoros y aplica técnicas de sonorización en un producto digital interactivo.
- **COM9.** Crea un documento gráfico interactivo que incluye capacidades técnicas y artísticas para el desarrollo de videojuegos.
- **RODS.** Desarrolla conocimientos y habilidades transversales en comunicación, liderazgo ético, creatividad y pensamiento crítico, inspirados en los valores democráticos, la igualdad de género y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, para desenvolverse con integridad en el ámbito profesional.

Habilidades:

- **HD8.** Aplica las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto de videojuegos.

Para alcanzar los objetivos de la asignatura, será necesario que participes en los debates que proponemos, pues de esta manera, conseguirás un aprendizaje más completo y enriquecedor. No queremos alumnos pasivos que reciban una información y que la procesen, queremos alumnos con opinión y con ganas de aprender y aportar otros puntos de vista. Para ello esperamos:

- Que participes en los foros de manera activa y aportando conocimiento y experiencias.
- Que trabajes en las actividades que te proponemos y las entregues en el plazo de tiempo estimado.
- Que seas capaz de valorar la importancia de la familia como agente educativo.
- Que comprendas la importancia de una buena relación familia-centro y cómo podemos mejorar esta relación.
- Que realices todas las consultas que necesites para entender todos los contenidos que tiene este módulo.

3. Metodología

Aquí encontrarás los materiales clave para comenzar tu proceso de aprendizaje.



La **guía docente** y una **clase virtual introductoria** que presentará la asignatura y su enfoque, para que entiendas mejor los contenidos y el contexto en el que trabajaremos.

Esta asignatura se divide en **6 Unidades didácticas**. Para el estudio de cada una de ellas deberás leer, estudiar y superar con éxito todos los materiales que la componen. Son los siguientes:

Materiales y recursos de aprendizaje

- **Contenidos teóricos y ejercicios de autocomprobación:** en cada unidad encontrarás contenidos de carácter teórico (enriquecidos con enlaces, bibliografía y vídeos) donde el profesor explicará y aclarará partes específicas del temario.
- **Actividades de aplicación:** intercalados con el contenido teórico se incluyen foros, cuestionarios, tareas y estudios de caso que te permitirán afianzar los conocimientos aplicándolos a la práctica.

Metodologías docentes empleadas

- **Lección Magistral:** explicación de los contenidos fundamentales por parte del profesor en sesiones magistrales.
- **Aprendizaje basado en proyectos.**
- **Entornos de simulación:** actividades prácticas que reproducen escenarios para favorecer la toma de decisiones y la adquisición de habilidades.
- **Aprendizaje colaborativo:** dinámicas grupales que fomentan la cooperación y la construcción conjunta de conocimiento.

Actividades formativas

- **Sesiones magistrales- 15 horas:** para la exposición de contenidos esenciales.
- **Clases dinámicas- 15 horas:** orientadas a la participación activa del alumnado.
- **Actividades de talleres y/o laboratorios- 15 horas:** centradas en la adquisición de destrezas prácticas e instrumentales.
- **Elaboración de trabajos o proyectos y resolución de retos- 15 horas.**
- **Estudio personal, resolución de casos o problemas y búsquedas bibliográficas- 82 horas:** orientadas a la autonomía del estudiante y al desarrollo de competencias investigadoras.
- **Tutorías- 5 horas:** seguimiento personalizado del progreso académico.
- **Pruebas de conocimiento- 3 horas:** cuestionarios, exámenes parciales o finales para valorar la asimilación de contenidos.

4. Plan de trabajo

- Esta asignatura comienza el día **02/02/2026** y finaliza el **22/05/2026**.
- El **examen final** de la asignatura deberá realizarse el día y hora establecidos por la Universidad, acerca del cual el alumnado será informado convenientemente.

5. Sistema y criterios de evaluación



Aulas UAX

En el aula virtual de la asignatura/módulo podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega, los criterios de evaluación y rúbricas de cada una de ellas.

- El **100%** de la nota será la que obtengas en la evaluación continua. Para ello se tendrá en cuenta:
 - Actividades individuales y/o grupales: **60%** de la nota final.
 - Las actividades se deberán subir al campus virtual y se evaluará tanto la entrega como la exposición, si hubiese.
 - Para evaluar las actividades escritas, se valorarán aspectos como el contenido, los aspectos formales, la bibliografía...
 - Para evaluar las exposiciones, se valorarán aspectos como el contenido, la organización de la información, la exposición oral, el tiempo utilizado, el trabajo en equipo si lo hubiese...
 - Para evaluar entregas de proyectos, se valorarán aspectos como ajuste a los objetivos, buenas prácticas y contenido de los mismos.
 - La participación y colaboración en clase y en foros, aportando tus puntos de vista, conocimientos y experiencia, así como el buen comportamiento en grupo: **10%** de la nota final.
- Curso de soft skills “Successful Negotiation: Essential Strategies and Skills”: **10%** de la nota final.
- ULab: **20%** de la nota final.

Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura/módulo en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura y, además:

La nota media de todas las actividades en cada asignatura deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con el examen. Al igual que la nota del examen deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con las actividades.

Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido el *feedback* correspondiente a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

6. Cómo contactar con el profesor

Puedes ponerte en contacto con tu profesor o profesora de la asignatura, a través del **servicio de mensajería del Campus Virtual**, para lo cual deberás acceder al apartado “Mensajes” que encontrarás en la esquina superior derecha. Recibirás respuesta a la mayor brevedad posible.

Asimismo, puedes solicitar una tutoría en los días y horarios fijados en la asignatura accediendo a la Sala de tutorías.

Biodata del docente:

Nombre: Jesús Márquez García

Correo institucional: jssmrqz@uax.es

Diseñador de videojuegos mobile con más de ocho años de experiencia. Senior Game Designer en Scopely (Stumble Guys, Monopoly GO; lead de Tuscany Villa) y Game Lead en Homa Games. Foco en diseño de características, coordinación interdepartamental, A/B testing y análisis de métricas.

7. Bibliografía

GameMaker. (s. f.). *GameMaker*. <https://gamemaker.io/en>

Game Maker’s Toolkit. (s. f.). *Game Maker’s Toolkit* [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/channel/UCqJ-Xo29CKyLTjn6z2XwYAw>

Hazte un juego. (s. f.). *Hazte un juego*. <https://hazteunjuego.com/>

GDC Conferences. (s. f.). *GDC Conferences* [Canal de YouTube]. <https://www.youtube.com/@Gdconf/videos>

Atlassian. (s. f.). *Jira Software*. <https://www.atlassian.com/es/software/jira>

Masahiro Sakurai on Creating Games. (s. f.). *Masahiro Sakurai on Creating Games* [Canal de YouTube]. https://www.youtube.com/@sora_sakurai_en

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. CRC Press.

Schreier, J. (2020). *Sangre, sudor y píxeles*. Héroes de Papel.

Sutherland, J., Sutherland, J. J., & Gordo del Rey, V. (2018). *Scrum: El revolucionario método para trabajar el doble en la mitad de tiempo*. Ariel.

Toresson, J. (2025). *How to pitch a game to publishers and get accepted*. Game Design Skills. <https://gamedesignskills.com/game-development/game-pitch/>

Unity Technologies. (s. f.). *Unity*. <https://unity.com/es>

Epic Games. (s. f.). *Unreal Engine*. <https://www.unrealengine.com/es-ES>

