



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: DESARROLLO PARA TECNOLOGÍAS INMERSIVAS
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
Carácter: OBLIGATORIA
Créditos ECTS: 6 ECTS
Curso: 2º
Distribución temporal: semestre, año, etc.: 2º SEMESTRE
Idioma de impartición: CASTELLANO

Presentación de la asignatura:

Esta asignatura ofrece una visión integral de la realidad virtual (RV), aumentada (RA) y mixta (XR). Se abordarán definiciones, tipos de tecnologías y aplicaciones prácticas, con casos prácticos en laboratorio. También se explorarán otras tecnologías inmersivas, paradigmas de interacción natural, tecnologías de bajo coste, audio en entornos virtuales, visualización científica y el Metaverso, junto con las tendencias actuales en el campo.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO5	Construir los elementos que configuran la narración audiovisual interactiva, distinguiendo los recursos narrativos característicos de los distintos géneros y formatos en su contexto histórico.
	CO7	Conocer los fundamentos, paradigmas y técnicas propias de los sistemas en red así como de los sistemas inteligentes.
	CO8	Comprender y evaluar los contenidos básicos de la programación en el ámbito del videojuego: programación estructurada, diseño de algoritmos, sistemas operativos, redes de computadores, inteligencia artificial para personajes de videojuegos.
	CO9	Diseñar e implementar los programas y componentes de principal uso en la industria del videojuego: programas sencillos (de sistema operativo, de comunicaciones por red), programas de tamaño medio, middleware para contenidos interactivos, componentes en red, así como el comportamiento de personajes no jugadores.
	CO13	Aplicar herramientas profesionales de prototipado y creación de niveles en videojuegos y principales motores de desarrollo de videojuego (como Unity o Unreal).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Habilidades (COM)	C2	Aplicar los esquemas conceptuales básicos de la Física en la resolución de problemas físicos, identificando los principios físicos relevantes mediante el uso de simulaciones por ordenador.
	C4	Diseñar y construir aplicaciones multimedia y de entretenimiento interactivo que utilicen técnicas de los sistemas en red e inteligentes.
	C7	Gestionar los elementos que integran la arquitectura software de un videojuego y dominio de los principales tipos de herramientas y lenguajes que se emplean en la construcción de los distintos módulos que los componen.
Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

Contenido de la Asignatura*

- Tecnología de RV (Realidad Virtual).
 - Definiciones.
 - Tipos de tecnologías existentes.
 - Aplicaciones.
 - Caso práctico en laboratorio.
- Tecnología de RA (Realidad Aumentada).
 - Definiciones.
 - Tipos de tecnologías existentes.
 - Aplicaciones.
 - Caso práctico en laboratorio.
- Tecnología de XR (Realidad Mixta).
 - Definiciones.
 - Tipos de tecnologías existentes.
 - Aplicaciones.
 - Caso práctico en laboratorio.
- Otras tecnologías inmersivas.
 - Paradigmas de interacción natural.
 - Tecnologías de bajo coste.
 - Audio en entornos virtuales.
 - Visualización científica.
 - El Metaverso.
 - Tendencias.

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	21	100
AF2: Clase prácticas	29	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	25	0
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	4	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	95	0
AF6: Pruebas de evaluación	3	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	5	15



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

SE2 Evaluación de trabajos	20	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	30	60

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Parisi, T. (2015). *Learning virtual reality: Developing immersive experiences and applications for desktop, web, and mobile*. " O'Reilly Media, Inc."
- Galan, J., & Felip, F. (2020). *Realidad virtual: Construyendo el presente del arte, el diseño, la arquitectura y el entretenimiento*. Tirant Humanidades

Bibliografía Complementaria

- Blackman, T. (2024). Virtual reality and videogames: immersion, presence, and the performative spatiality of 'being there'in virtual worlds. *Social & Cultural Geography*, 25(3), 404-422.
- GomezRomero-Borquez, J., Del-Valle-Soto, C., Del-Puerto-Flores, J. A., Briseño, R. A., & Varela-Aldás, J. (2024). Neurogaming in Virtual Reality: A Review of Video Game Genres and Cognitive Impact. *Electronics*, 13(9), 1683.
- Jerald, J. (2015). *The VR book: Human-centered design for virtual reality*. Morgan & Claypool.
- Lee, L. K., Wei, X., Chui, K. T., Cheung, S. K., Wang, F. L., Fung, Y. C., ... & Wu, N. I. (2024). A Systematic Review of the Design of Serious Games for Innovative Learning: Augmented Reality, Virtual Reality, or Mixed Reality?. *Electronics*, 13(5), 890.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- Yoo, S., & Son, M. H. (2024). Virtual, augmented, and mixed reality: potential clinical and training applications in pediatrics. *Clinical and Experimental Pediatrics*, 67(2), 92.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- Unity Technologies. (n.d.). *VR Development*. <https://learn.unity.com/>
- Microsoft. (n.d.). *Mixed Reality Documentation*. <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/>
- Google. (n.d.). *ARCore Developer Guide*. <https://developers.google.com/ar/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.