



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: DISEÑO DE JUEGOS.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Ane Irizar Arrieta y Arturo Monedero.

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de la creación de videojuegos. El alumnado aprenderá a diseñar un proyecto interactivo desde las fases iniciales de prototipado, preproducción y organización, hasta su usabilidad, diseño de niveles e interfaz. También se familiarizará con herramientas como el production sheet o el GDD (Game Design Document).

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO8	Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

Game Design.

1. Los ingredientes de un juego.
 - Jugador y contexto.
 - Dinámicas, mecánicas y estéticas.
2. Mecánicas. Referentes.
3. Creatividad y narrativa.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

4. Tipologías de juegos: juegos de mesa, rol, misterio, cartas coleccionables, etc.
5. Documentación (GDD).
6. Diseño de juegos en la práctica.

Game UX Design.

1. Introducción y Planificación.
 - Introducción a la experiencia de juego.
 - Diseño centrado en el usuario.
 - Normas ISO.
 - Briefing y planificación.
2. Investigación.
 - Documentación y referencias.
 - Investigación de mercado, competidores, tendencia.
 - Investigación con usuarios.
3. Análisis.
 - Arquitectura de la información.
 - Personas y escenarios.
 - Journey maps + touchpoints.
 - Diagramas de flujo.
4. Implementación y prototipado.
 - Definición de touchpoints y elementos clave de la UX.
 - Prototipo de baja fidelidad + rapid prototyping.
 - Prototipo de alta fidelidad.
5. Evaluación.
 - Herramientas cualitativas.
 - Herramientas cuantitativas.
 - Definición de guía de estilo.

(*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:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudio de casos.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	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.	0	15
SE2 Evaluación de trabajos.	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	45	100

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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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).
- 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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Eds.). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.
- Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc."

Bibliografía Complementaria

- Anable, A. (2018). Playing with feelings: Video games and affect. U of Minnesota Press.
- Conta, A. (2023) The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences. New Riders
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. Computer, 44(3), 118-130.
- Wei, H. (2010, May). Embedded narrative in game design. In Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (pp. 247-250).

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <http://www.gamasutra.com>
- <https://uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/>
- <https://www.ixda.org>
- <https://www.nngroup.com/>
- <http://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>
- <https://www.anaitgames.com/>
- <https://niveloculto.com/>
- <https://www.polygon.com/>

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- Podcast Andar.
- Podcast My Perfect Console.