Guía Docente
Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: DISEÑO DE VIDEOJUEGOS.
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.
Carácter: OBLIGATORIA.
Créditos ECTS: 6 ECTS.
Curso: 2º
Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.
Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura

Asignatura teórico-práctica que cubre el proceso completo de creación de videojuegos, desde el concepto inicial hasta la implementación final. Se enfocará en el diseño de juegos en 2D (plataformas, shooters, beat'em up, puzles), juegos de rol (sistema de habilidades, avance del personaje, inventario, combate, diplomacia, comercio) y simulaciones (económicas, de conducción, deportivas). Además, se abordarán temas como la documentación, mecánicas, interfaces, definición de controles, diseño de contenido, diseño multijugador, narración interactiva y equilibrado del juego.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO1	Conocer la arquitectura de los computadores, así como de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas operativos y las redes de computadores.
	CO10	Comprender los principios básicos del diseño de videojuegos: diseño iterativo, interacción persona-computadora, diseño de niveles, restricciones y alternativas de diseño según género y plataformas, sistemas accesibles, para el no-entretenimiento.
	CO11	Diseñar las mecánicas de juegos (no digitales, 2D y 3D, por tipo de interfaz, sistema interactivo, controles de juego, tipo de juego), así como la navegación y la topología de los niveles de un videojuego 3D y la armonización de los 4 ejes del diseño de juegos (estética, historia-guión, mecánicas y tecnología)
	CO12	Analizar y evaluar el onboarding (entrada) y el equilibrio de un juego, la usabilidad de las interfaces de usuario y el impacto

		en la jugabilidad de la ubicación de las cámaras.
	CO13	Aplicar herramientas profesionales de prototipado y creación de niveles en videojuegos y principales motores de desarrollo de videojuego (como Unity o Unreal).
Habilidades (COM)	C3	Aplicar los procesos involucrados en el desarrollo conceptual del diseño de un videojuego para una plataforma concreta, incluyendo los principios estructurales, estéticos y formales que caracterizan una experiencia de juego satisfactoria.
Destrezas (H)	H4	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- El proceso de diseño de videojuegos: del concepto a la implementación.
- Especificación y creación de documentación.
- Mecánicas.
- Interfaces.
- Definición de los controles.
- Diseño de contenido.
- Diseño multijugador.
- Narración interactiva.
- Equilibrado.
- Diseño de juegos en 2D: plataformas, shooters, beat'em up, puzle.
- Diseño de juegos de rol: sistema de habilidades, avance del personaje, inventario, equipamiento, sistema de combate, diplomacia, comercio.
- Diseño de juegos de simulación: simulaciones económicas, simulaciones de conducción, simulaciones deportivas.

*(*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.

MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	17	100
AF2: Clase prácticas.	25	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	35	0
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	3	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	67	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
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 continué 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.

- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas orto tipográficas 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

- Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. " O'Reilly Media, Inc.".
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3ª ed.). CRC Press.
- Swink, S. (2008). *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*. CRC press. Retrieved from: https://archive.org/details/game-feel
- Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys like to play. *London: Blurb Inc*, *1*(1), 28. Retrieved from https://www.gamified.uk/wp-content/uploads/2018/10/Narrative-Chapter.pdf

Bibliografía Complementaria

- Rogers, S. (2014). *Level Up! The guide to great video game design*. John Wiley & Sons.
- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- Game Developer's Conference (GDC) Vault. (n.d.). Retrieved from https://www.gdcvault.com/
- GamesIndustry.biz. (n.d.). *GamesIndustry.biz*. Retrieved from https://www.gamesindustry.biz