Guía Docente
Curso Académico 2026/27

Datos Generales

Asignatura: PROYECTO III.
Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.
Carácter: OBLIGATORIA.
Créditos ECTS: 12 ECTS.
Curso: 3º
Distribución temporal: ANUAL.
Idioma de impartición: CASTELLANO.
Equipo docente: Imanol Molinuevo
Aula(s): 2.3, 2.9, Co-Creación

Presentación de la asignatura:

En esta asignatura se profundizará en la gestión, desarrollo y producción avanzada de proyectos en el ámbito de los videojuegos. Los estudiantes aprenderán a realizar estudios de mercado, detectando oportunidades para definir propuestas sólidas y competitivas. Se les introducirá en metodologías ágiles específicas para videojuegos, fomentando un diseño iterativo mediante el prototipado de mecánicas y elementos gancho que mejoren la experiencia de juego. La asignatura abarca la producción completa de un proyecto siguiendo las fases habituales del sector, desde el prototipo hasta el lanzamiento (release), incluyendo etapas alfa y beta. Finalmente, se abordará el análisis post-mortem para extraer aprendizajes que permitan mejorar sus futuros desarrollos.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)[1]

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.
	CO8	Aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto.
	CO9	Diseñar, planificar e implementar un proyecto de creación artística para videojuegos, juegos aplicados y entornos no

[1] La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

		lúdicos.
	CO10	Diseñar y desarrollar el arte y el contenido para aplicaciones basados en realidad aumentada, realidad virtual y sistemas de geolocalización.
	CO12	Identificar el contexto sociocultural e histórico que hace posibles discursos artísticos determinados.
Competencias (COM)	C3	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.
	C5	Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
Habilidades y Destrezas (H)	H2	Colaborar con los demás para contribuir a un proyecto común, trabajando en equipos interdisciplinares y en contextos multiculturales.
	H3	Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- Estudios de mercado y detección de oportunidades. Definición de propuestas.
- Los roles en el sector del videojuego y su interrelación.
- Metodologías ágiles aplicadas al desarrollo de videojuegos.
- Prototipado de mecánicas y/o elementos gancho. Diseño iterativo.
- Producción de proyectos siguiendo fases del sector: prototipo, alfa, beta, reléase.
- Análisis post-mortem.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas[2]

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.

[2] Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

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.	12	100
AF2: Clase prácticas.	38	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	50	20
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	5	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	191	0
AF6: Pruebas de evaluación.	4	100
Total	**300**	**--**

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la estudiante.	5	15
SE2 Evaluación de trabajos.	20	40

SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	60

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/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 estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continue en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la 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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas 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/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Equipos informáticos
Programas Software

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Fullerton, T. (2024). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. AK Peters/CrC Press.
- Kennedy, S. R. (2013). How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job in the gaming world. Watson-Guptill.
- Koster, R. (2018). *Postmortems: Selected Essays Volume One*. Altered Tuning Press.

Bibliografía Complementaria

- Chandler, H. M. (2009). The game production handbook. Jones & Bartlett Publishers.
- Gahan, A. (2008). Game art complete: all-in-one: Learn Maya, 3ds Max, ZBrush, and photoshop winning techniques. Routledge.
- Grossman, A. (2013). Postmortems from Game Developer: Insights from the Developers of Unreal Tournament, Black & White, Age of Empire, and Other Top-Selling Games. Routledge.
- Ordoñez, J. P. (2013) Power Ups: Conviértete en un Profesional de los Videojuegos, Plan B Editorial: Madrid. ISBN: 849411283X
- Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados[3]

- Game Developer – Portal web. https://www.gamedeveloper.com/
- Game Maker´s Toolkit – Canal de Youtube. https://www.youtube.com/@GMTK
- GDC Vault – Portal web. https://gdcvault.com/

[3] Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.