



## Guía docente

### 804240 - P2VJ - Proyecto II

Última modificación: 20/07/2025

**Unidad responsable:** Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia

**Unidad que imparte:** 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

**Titulación:** GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

**Curso:** 2025

**Créditos ECTS:** 6.0

**Idiomas:** Castellano, Inglés

#### PROFESORADO

**Profesorado responsable:** Omedas Morera, Pedro

**Otros:** Omedas Morera, Pedro  
Fuentes Expósito, María Ángeles

#### CAPACIDADES PREVIAS

Conocimientos de programación en C y C++. Experiencia programando videojuegos sencillos en 2D.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

Aprendizaje basado en proyectos. Los estudiantes aplican al desarrollo del proyecto los conocimientos aprendidos en otras materias o asignaturas y buscan información, consultan con el profesor y aprenden nuevos conocimientos aplicables al proyecto. Una parte de este trabajo de desarrollo del proyecto se desarrolla durante las clases, en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, durante horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

#### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Reconocer los conceptos y procedimientos implicados en la gestión de proyectos de creación de videojuegos.
- Demostrar predisposición para la escucha activa, tanto física como mental, mostrando interés por las ideas y emociones de los otros.
- Aplicar instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, en la resolución de problemas conocidos de manera distinta y en la creación de oportunidades en el ámbito del diseño y desarrollo de videojuegos.
- Planificar proyectos de videojuegos casual, videojuegos 2D y/o videojuegos 3D, utilizando como soporte herramientas de gestión de proyectos.
- Tomar decisiones sobre situaciones complejas basadas en una reflexión crítica, considerando las implicaciones éticas de las acciones.
- Colaborar eficazmente y responsablemente como miembro o líder de un equipo, en contextos interdisciplinares o no, considerando los recursos disponibles.
- Identificar los sesgos, estereotipos y roles de género en su disciplina y en el ejercicio de su profesión.



## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	30,0	20.00

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### Creación de la micro empresa

**Descripción:**

Formación de grupos, establecimiento de roles y enfoque de coordinación.  
Seleccione las herramientas para el desarrollo de código, la comunicación y la planificación.

**Dedicación:** 15h

Grupo grande/Teoría: 6h  
Aprendizaje autónomo: 9h

### Definición del concepto del videojuego

**Descripción:**

Identificar los requisitos del Videojuego  
Conceptualización del juego y Game Design Document (GDD)  
Elaboración del Documento de Diseño Técnico (TDD)  
Biblias de arte y audio  
Creación del Plan de Desarrollo del Proyecto  
Técnicas de creación y presentación para Pitch la idea

**Dedicación:** 20h

Grupo grande/Teoría: 8h  
Aprendizaje autónomo: 12h

### Programación del Prototipo

**Descripción:**

Arquitectura inicial del videojuego.  
Primera implementación de niveles de mapa utilizando el editor de mosaicos.  
Primera versión de personajes, enemigos y NPC.  
Primera versión del juego principal  
Elementos básicos de la interfaz de usuario  
Presentar la versión inicial del juego a las partes interesadas

**Dedicación:** 45h

Grupo grande/Teoría: 18h  
Aprendizaje autónomo: 27h



### Programación del Alpha

**Descripción:**

Características completas del juego  
Optimización e implementación de funcionalidades avanzadas  
Todos los elementos del juego están implementados.  
Presentar la versión alfa del juego a las partes interesadas

**Dedicación:** 50h

Grupo grande/Teoría: 20h  
Aprendizaje autónomo: 30h

### Versión Gold

**Descripción:**

Prueba de juego  
Pulir la jugabilidad  
Detalles del diseño, el arte y el audio del juego.  
Pruebas y corrección de errores  
Sitio web, tráiler y presentación final a las partes interesadas

**Dedicación:** 20h

Grupo grande/Teoría: 8h  
Aprendizaje autónomo: 12h

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cada alumno creará su diario de desarrollo donde registrará su proceso creativo: 25% de la nota final

prácticas

- Práctica 1 con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura: Presentación de la micro empresa y Concept Discovery
- Práctica 2 con una ponderación del 15% de la nota final de la asignatura: Presentación del prototipo del videojuego.
- Práctica 3 con una ponderación del 20% de la nota final de la asignatura: Presentación de la versión Alpha del videojuego.

proyecto Final

- Práctica con una ponderación del 20% de la nota final de la asignatura: Presentación del videojuego final jugable con y la documentación de la evolución del producto.

Participación y actitud de aprendizaje, que se valorará en un 10%.

Las acciones irregulares que puedan llevar a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinario global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

## NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Todas las prácticas se presentaran en clase. Se tendrá en cuenta tanto el contenido como las habilidades de presentación del grupo.



## BIBLIOGRAFÍA

---

### Básica:

- Hill-Whittall, R. *The indie game developer handbook*. Burlington, MA: Focal Press, 2015. ISBN 9781138828421.
- Schwarzi, T. *Game project completed: how successful indie game developers finish their projects*. North Charleston: Createspace, 2014. ISBN 9781490555454.

### Complementaria:

- Michael, D. *Indie game development survival guide*. Hingham, Mass: Charles River Media, 2003. ISBN 9781584502142.