



Laboratorio de videojuegos
y aplicaciones

Grado en Comunicación
Audiovisual
2025-26



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Laboratorio de videojuegos y aplicaciones

Titulación: Grado en Comunicación Audiovisual

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Optativa

Idioma: Español

Modalidad. Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Carlos González Tardón

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1 Competencias

- Diseñar y desarrollar videojuegos y aplicaciones a partir del conocimiento de procesos y técnicas digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos audiovisuales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

1.2 Resultados de aprendizaje

Elaboración de videojuegos, aplicaciones y formatos para nuevas plataformas.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Conocimiento de las principales herramientas para la construcción de videojuegos y aplicaciones y generación de proyectos en el área.

2.3 Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Esta asignatura es un laboratorio en el que se forma al alumnado en los conceptos básicos mínimos necesarios para conocer la industria del videojuego y sus vínculos con las aplicaciones (por ejemplo, con la gamificación).

Tiene como objetivo hacer un recorrido amplio por los diversos perfiles profesionales y dotar a los asistentes de las herramientas básicas con el fin de poder presentar de forma efectiva una idea de juego, algo que puede ser valioso en su futuro laboral.

Tiene un claro cariz práctico y se realizarán múltiples actividades en clase con el fin de poder adquirir el conocimiento necesario.

Presentación de la Asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

Metodología.

Introducción a los videojuegos.

Definición de jugar, juego, juguete y videojuegos.

Historia social y económica del videojuego.

Introducción a la industria del videojuego.

Estructura empresarial de la industria.

Procesos de ejecución y creación de un videojuego.

Perfiles profesionales.

Parcial

Introducción al diseño de videojuegos.

Definiciones de mecánicas, estado, estrategia y tipologías de videojuegos.

Documentos de diseño en el ámbito industrial.

Más allá del videojuego.

Videojuegos serios y aplicados a diversos ámbitos no lúdicos.

Gamificación o la aplicación de estructuras de juego en otros sectores industriales.

Final

2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Creación de una actividad de juego.*

Cada semana se presentará una actividad de juego y una serie de modificaciones con el fin de ver el impacto que tiene sobre el resto de compañeros. Se hará una entrega de un documento en el que se explicará la propuesta, se acumularán los resultados y se hará una reflexión final.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Creación de un Concept Game Document.*

A partir de unas características básicas, el alumnado tendrá que crear un pequeño documento de diseño en el que explique una idea de juego original.

2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y práctica: 29%, 43,5. Lección magistral, ejercicios prácticos y seminarios Todas las competencias de la materia. Presencialidad 100%.

Trabajo personal del alumno: 50%, 75h. Estudio de la materia, realización de ejercicios prácticos, exposiciones orales y multimedia. Todas las competencias de la materia. Presencialidad 0%.

Tutorías: 10%, 15h. Trabajo personal tutorizado. Todas las competencias de la materia. Presencialidad 50%.

Evaluación: 11%, 16,5h. Prueba final, ordinaria y extraordinaria. Autoevaluación de los resultados obtenidos. Todas las competencias de la materia. Presencialidad 50%.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 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.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación en clase	10%
SE2	Prueba parcial	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	60%

3.2 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.3 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Rogers, S. (2014). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

Schell, J. (2011). *The Art of game design: a book of lenses*. Amsterdam: CRC Press.

Bibliografía recomendada

Addison, W. (2006). *Level Design for Games: Creating Compelling Experience*. Berkeley: New Riders Games.

Drachen, A., Mirza Babaei, P. y Nacke, L. E. Eds. (2018). *Games user research*. Oxford University Press.

Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT Press.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidos.

Otros recursos

Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Amsterdam: CRC Press

Salen, K. (2005), *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Massachusset: The MIT Press.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Carlos González Tardón
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciatura en Psicología, Máster en Formación de Profesores, Doctor en Ocio y Desarrollo Humano
Correo electrónico	cgonzalezta@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Especializado en la psicología del jugador, lleva más de 18 años trabajando en el ámbito del videojuego de entrenamiento, videojuegos serios y gamificación. Asesor de Accion Cultural Española del Ministerio de Exteriores en el ámbito del videojuego, también ha creado diversos proyectos sobre el impacto del videojuego en la educación para instituciones como los centros culturales Azkuna Zentroa, Tabakalera Donostia, Ayuntamiento de Valdemoro, Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha, etc. Como Game Designer ha participado en videojuegos como Tadeo Jones 3, Prison Tycoon, One Military Camp, etc. Videojuegos serios como Smartick, The Secret Trail of Moon, Palace of Caserta, etc. Y en estructuras de gamificación para Telefónica, Ministerio de Innovación de Colombia, Acción contra el Hambre, etc. También ha sido Economy Design en Utopia, Artgonauts, etc., entre otros puestos y actividades docentes y laborales.