

GUÍA DOCENTE

IMAGEN SINTETICA Y VIDEOJUEGOS

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 05-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura

Tipo	OPTATIVA
Período de impartición	4 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

Los avances de la informática y las nuevas técnicas como la digitalización, la simulación y la interactividad de imágenes 3D han sentado las bases para el surgimiento de nuevas estrategias discursivas. Dentro de este marco los videojuegos surgen como un nuevo género que sintetiza los medios audiovisuales, las tecnologías de la comunicación y la larga tradición narrativa, dando lugar a un nuevo tipo de relato: el relato digital interactivo. Videojuegos e imagen sintética están desde hace unos años estrechamente relacionados por compartir no sólo tecnologías sino también temáticas, estéticas y proyectos empresariales. Esta asignatura traza puentes interdisciplinarios en un enfoque de estudio que está emergiendo en los últimos años y que contempla los formatos de ficción y su relación con las nuevas tecnologías, como el síntoma de una revolución en el audiovisual comparable al nacimiento del cinematógrafo. Con esa finalidad, la asignatura facilita los siguientes resultados de aprendizaje: el conocimiento de los videojuegos como contenidos multimedia interactivos, sus fundamentos teóricos y su proceso de creación.

III.-Resultados de Aprendizaje

CG02. Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción multimedia
 CG08. Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo audiovisual
 CG12. Capacidad para escribir con fluidez, textos, escaletas o guiones
 CG14. Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico
 CG15. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
 CE01. Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional
 CE07. Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual
 CE08. Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas
 CE09. Creatividad

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

BLOQUE I.- Teoría, antecedentes y cultura del videojuego

Tema 1. Introducción al videojuego

- Conceptualización y definición del videojuego.
- El videojuego en el panorama de los medios digitales audiovisuales contemporáneos.
- La industria de los videojuegos. Los esports.

Tema 2. Antecedentes e historia de los videojuegos

- Antecedentes en el cine y la novela.
- Historia de los videojuegos.
- El videojuego como objeto de estudio.

Tema 3. Teoría de la interactividad

- La interactividad.
- Metáforas e interfaces.
- El relato digital interactivo.

BLOQUE II.- Narración y diseño

Tema 4. La realidad virtual y la imagen de síntesis

- Antecedentes de la realidad virtual. Componentes y tecnologías de la realidad virtual.
- Antecedentes y evolución de la imagen sintética. Fundamentos del 3D.
- Personajes virtuales.
- Aproximación a la inteligencia artificial generativa aplicada a los videojuegos.

Tema 5. Estructura y tipología del videojuego

- Estructura y elementos del videojuego.
- Mecánicas, *gameplay* y estética.
- Usabilidad y jugabilidad.
- Géneros.

Tema 6. Elementos narrativos del mundo de ficción

- Narrativa en videojuegos.
- Tiempo, espacio y existentes.
- El jugador y el narrador.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Otras actividades	Seminarios, jornadas, conferencias, congresos o visitas externas y/o virtuales (fuera del aula; en función de disponibilidad).
Otras actividades	Tutorías académicas.
Lecturas	El profesorado indicará una selección de bibliografía para el desarrollo de las clases.
Trabajos individuales	Actividades de análisis de contenido (lecturas propuestas, videojuegos y otros contenidos audiovisuales).
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Clases de resolución de problemas, dedicadas a la valoración, comentario, o juicio de cuestiones relacionadas con los contenidos de la asignatura.

Asistencia a clases teóricas	Asistencia a clases teóricas.
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Experimentación con herramientas de desarrollo de videojuegos.
Trabajos colectivos	Planificación, diseño y desarrollo de un proyecto de videojuego.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	24
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	6
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	26
Realización de pruebas	4
Tutorías académicas	30
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	18
Preparación de clases teóricas	10
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	20
Preparación de pruebas	42
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Prácticas	Semana 2 a Semana 15	Temas 1 a 6. Clases prácticas en horario de clase de teoría. Realización de prácticas, resolución de problemas, casos, etc. Utilización de lecturas y materiales de apoyo didáctico: Material de lectura, visual, auditivo, audiovisual, multimedia o con soporte web.
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 15	Tutorías académicas presenciales y/o virtuales, de carácter individual y/o grupal.
Trabajos colectivos	Semana 1 a Semana 15	Planificación, diseño y desarrollo de un proyecto de videojuego.
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Semana 2 a Semana 15	Clases prácticas. Experimentación con diferentes tipologías de juegos. Experimentación con herramientas de desarrollo de videojuegos.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 1	Presentación de la asignatura: Teoría. Clase teórica.
Clases Teóricas	Semana 2 a Semana 15	Temas 1 a 6. Clases teóricas. Clases magistrales y colaborativas. Exposición y explicación de contenidos teóricos.



Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 1	Presentación de la asignatura: Laboratorios.
-----------------	---------------------	---

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Consideraciones generales sobre el proceso de evaluación:

- El profesorado explicará al comienzo de curso el calendario de entregas y el modo de reevaluación en periodo extraordinario de las pruebas de evaluación. Esta información se facilitará también mediante documento escrito publicado en Aula Virtual.
- Las entregas de las actividades y trabajos se realizarán a través de las tareas habilitadas para tal fin en Aula Virtual.
- La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión adecuada al estándar lingüístico exigible a los estudiantes universitarios.
- Los trabajos universitarios deben ser originales. Cuando se empleen fragmentos ajenos, estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El profesorado orientará al alumnado al respecto y determinará los criterios de corrección.
- El alumnado aprobado no puede reevaluar (subir nota).
- La calificación de No Presentado se referirá únicamente al alumno/a que no haya realizado ninguna prueba.

Descripción de los instrumentos de evaluación y su ponderación:

Sistema de Evaluación	Actividad de evaluación	Reevaluable en Extraordinaria	Nota Mínima	Ponderación	Fecha	Contenido
(SE1)	Prueba individual escrita	Reevaluable	5	40%	Evaluación en periodo ordinario	Prueba individual escrita de conocimientos y / o competencias teóricos y/o prácticos (tipo test, preguntas de respuesta breve y/o preguntas de desarrollo breve).
(SE3)	Trabajo práctico en grupo	Reevaluable	5	30%	Evaluación en periodo lectivo y/u ordinario	Trabajo práctico grupal de planificación, diseño y desarrollo de un proyecto de videojuego
(SE4)	Trabajo individual	Reevaluable	5	30%	Evaluación en periodo lectivo y/u ordinario	Trabajo individual de análisis de contenidos (lecturas, propuestas, videojuegos y otros contenidos audiovisuales).

Cálculo de la nota final o global:

- Todas las actividades revaluables tendrán que estar aprobadas con nota mínima de 5 sobre 10 para que la asignatura pueda considerarse superada, tanto en la evaluación ordinaria como en la extraordinaria. Si no se alcanza la nota mínima establecida, la calificación obtenida no podrá hacer media o sumarse de forma ponderada al resto y la calificación final de la asignatura será Suspenso.
- La nota final se calcula como la media ponderada de las notas de las actividades de evaluación según los porcentajes indicados, siempre y cuando se hayan superado con la nota mínima indicada para cada una de ellas. Teniendo en cuenta lo



anterior, para aprobar la asignatura la media ponderada debe ser no inferior a 5.

- Evaluación Extraordinaria: En convocatoria extraordinaria los estudiantes solamente se presentarán a las actividades de evaluación de las pruebas no superadas, de manera que para el cálculo de la nota final en esta convocatoria se utilizará la calificación de las actividades de evaluación aprobadas en convocatoria ordinaria y las notas obtenidas en las actividades revaluadas.
- El cálculo de la nota final se realiza tal y como se indica en el apartado anterior.

Convocatoria adelantada:

- En la convocatoria adelantada el método de evaluación será el mismo que el establecido con carácter general.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, DEV. (2026). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2025*.

Asociación Española de Videojuegos. (2022). *La guía de los esports*. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/12/Guide-to-Esports-ISFE-ESA-ESA-C-IGEA-ES-web-1.pdf>

Asociación Española de Videojuegos. (2025). *Anuario AEVI 2024*. <https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2025/05/VERSION-DIGITAL-Final-ANUARIO-AEVI-2024-comprimido.pdf>

Blasco Vilches, Luis Felipe. (2019). *Guion de videojuegos. Para gente que juega y para gente que no juega*. Dolmen Editorial.

Corbal, José A. (2017). *Curso de narrativa en videojuegos*. Ra-Ma.

Cuadrado Alvarado, Alfonso, y Planells, Antonio José. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de ludonarración*. UOC.

Cuenca Orozco, David. (2018). Game Studies. Estado del arte de los estudios sobre video juegos [1]. *Revista Luciérnaga-Comunicación*, 10(19), 13-24. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a1>

Darley, Andrew. (2002). *Cultura visual digital*. Paidós.

González, Daniel. (2015). *Diseño de videojuegos. Da forma a tus sueños*. Ra-Ma.

González Sánchez, José Luis., Padilla-Zea, Natalia, Gutiérrez Vela, F. L., y Cabrera, Marcelino J. (2008). De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador. *Proceedings of INTERACCION*, 99-109. <https://bit.ly/3hmkQFX>

González Sánchez, José Luis, y García Vela, Francisco Luis. (2014). Jugabilidad como medida de calidad en el desarrollo de videojuegos. In *CoSECivi* (pp. 147-158).

Hunicke, Robin, LeBlanc, Marc, y Zubek, Robert. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722). <https://bit.ly/2ZN4mkj>

IAB Spain. (2021). *Libro blanco de los Esports*. <https://iabspain.es/iab-spain-presenta-el-libro-blanco-de-esports/>

Juul, Jesper. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Londres: The MIT Press.

López Redondo, Isaac. (2014). *¿Qué es un videojuego?*. Edición Arcade.

Manovich, Lev. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Paidós.

Manrubia Pereira, Ana M^a. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y comunicación social*, 19, 791-805. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45178

Mäyrä, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Londres: Sage Publications.

Mejías-Climent, Laura. (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Tradumàtica*, (19), 0022-46. <https://revistes.uab.cat/tradumatica/article/view/n19-mejias-climent/242-pdf-es>

Pérez Latorre, Óliver. (2011). Géneros de juegos y videojuegos : una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 2011, Vol. 28, Núm. 1, p. 127-146, <https://raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/242624>.

Planells de la Maza, Antonio José. (2014). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y comunicación social*, 18, 519-528. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43985

Rivero, Ivana Verónica. (2016). El juego desde los jugadores: huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar*, 56, 49-63. <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663>

Rogers, Scott (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Estados Unidos: John Wiley & Sons Inc.

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	JENNIFER GARCÍA CARRIZO
Correo electrónico	jennifer.garcia@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Fuenlabrada



Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	1
Nombre y apellidos	JUAN MANUEL RUIZ PRIETO
Correo electrónico	juanmanuel.ruiz@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Madrid - Vicálvaro
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	MARÍA DEL CARMEN GERTRUDIS CASADO
Correo electrónico	carmen.gertrudis@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Fuenlabrada
Categoría	Profesor/a Permanente Laboral
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si



Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	2

