Universidad Rey Juan Carlos

GUÍA DOCENTE

EMPRESA Y VIDEOJUEGOS

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2025-26

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

Fecha de publicación: 04-07-2025

I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	FORMACIÓN BÁSICA
Período de impartición	2 curso, 2Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación

El objetivo principal de la asignatura Empresa y Videojuegos es proporcionar una visión de la realidad en la que se desenvuelven las empresas de videojuegos. Para ello, el estudiante deberá:

- Conocer los distintos modelos de negocio existentes dentro del ámbito de los videojuegos.
- Conocer los distintos modelos de negocio existentes dentro del ámbito de los medios digitales.
- Conocer los distintos tipos de empresa existentes dentro del ámbito de los videojuegos, incluyendo las de tipo AAA.
- Conocer los distintos tipos de organización ligada al entorno de producción de medios digitales.
- Conocer las metodologías de análisis para poder interpretar la realidad de las organizaciones y poder diagnosticar su situación desde el ámbito de la dirección.
- Desarrollar las habilidades adecuadas para ejercer los perfiles profesionales de director y técnico de acuerdo a la ética profesional y la responsabilidad social.
- Desarrollar la capacidad de poder identificar los problemas empresariales relacionados con las diversas áreas funcionales en esta industria.
- Desarrollar las capacidades de organización y planificación en el ámbito empresarial.

En síntesis, se trata de formar a profesionales, que además de la competencia técnica específica, posean una formación personal y humana que les permita desenvolverse y relacionarse en su trabajo, desarrollando funciones profesionales dentro del ambito de la administración y dirección de empresas.

La asignatura de Empresa y Videojuegos no requiere conocimientos previos específicos.

III.-Resultados de Aprendizaje

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

CG01. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad
CG02. Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas
CG03. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los Videojuegos y los Medios Digitales.
CG04. Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.
CG06. Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.
CG09. Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales.
CG10. Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.
CG11. Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos.
CG12. Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.
CG13. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la Ingeniería como instrumento para el aseguramiento de su calidad.
CG15. Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
CG16. Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
CG17. Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CG18. Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CE33.Comprender y analizar los fundamentos de creación de un videojuego con el fin de planificar, concebir y diseñar su contenido.
CE35.Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.
CE38.Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.
CE07. Conocimiento adecuado del concepto, marco institucional y jurídico, organización y gestión de la empresa, y en especial aquellas centradas en los sectores de los videojuegos AAA, los mini juegos, la informática multimedia y la realidad virtual.
CE08. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

- 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.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Bloque I - La Empresa de Videojuegos.
•Tema 1 - Modelos de negocio de los videojuegos.
•Tema 2 - La industria del videojuego.
•Tema 3 - Tipos de empresa de videojuegos.
Bloque II: La administración y dirección de la empresa.
•Tema 4 - La empresa y los objetivos empresariales.
•Tema 5 - La dirección de la empresa. Dirección estratégica.
•Tema 6 - Áreas funcionales: Dirección de producción. Dirección financiera. Dirección de marketing. Dirección de RRHH.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Resolución de ejercicios, problemas, casos	A2 - Resolución de problemas y casos prácticos.
Prácticas	A3 - Prácticas con ordenador en laboratorio.
Realización de pruebas	A5 - Pruebas escritas (tipo test, respuesta corta o desarrollo).
Tutorías académicas	A7 - Tutorías
Trabajos colectivos	A9 - Trabajos / proyectos propuestos (colectivos). Proyectos en equipo.
Trabajos individuales	A9 - Trabajos / proyectos propuestos (individuales). Trabajos individuales.
Otras actividades	A10 - Trabajo personal y autónomo de realización de prácticas y ejercicios y preparación de pruebas escritas
Asistencia a clases teóricas	Lecciones magistrales
Lecturas	Lectura del material de apoyo y referencias bibliográficas
Presentaciones orales	Exposición de trabajos
Otras actividades	Asistencia a evento específico de videojuegos y/o emprendimiento.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)	
Clases teóricas	30
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	15
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	10
Realización de pruebas	5
Tutorías académicas	40
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	8
Preparación de clases teóricas	20
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	32
Preparación de pruebas	20
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo		
Tipo	**Periodo**	**Contenido**
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 8	M1 (Lecciones magistrales). Clases teórico -prácticas con metodología participativa del Bloque I - La empresa de videojuegos.
Clases Teóricas	Semana 9 a Semana 16	M1 (Lecciones magistrales). Clases teórico-prácticas con metodología participativa del Bloque II - La administración y dirección de la empresa.
Otras actividades	Semana 1 a Semana 16	M2 (Material de apoyo a la docencia y bibliografía). El estudiante dispondrá de contenidos de apoyo distribuidos a través de Aula Virtual que podrá utilizar para preparar los contenidos de cada tema y para realizar los ejercicios, los trabajos y los proyectos planteados.
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Semana 1 a Semana 16	M3 (Resolución de problemas y casos prácticos). Se plantearán situaciones relacionadas con el contenido de la asignatura. Se podrán resolver de manera individual o en equipo.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

Trabajos individuales	Semana 1 a Semana 16	M5 (Trabajos/proyectos propuestos: individuales o en grupo). Trabajos individuales. Varias entregas, al menos una por bloque. Los estudiantes realizarán los trabajos en el aula y/o en el tiempo de estudio autónomo. Las entregas se realizarán por Aula Virtual.
Trabajos colectivos	Semana 1 a Semana 16	M5 (Trabajos/proyectos propuestos: individuales o en grupo). Trabajos/proyectos en equipo. Varias entregas, al menos una por bloque. Los estudiantes realizarán los trabajos/proyectos en el aula y/o en el tiempo de estudio autónomo. Las entregas se realizarán por Aula Virtual.
Prácticas	Semana 1 a Semana 8	M6 (Prácticas con ordenador). Los ejercicios, trabajos y proyectos planteados en el Bloque I se podrán realizar con herramientas digitales colaborativas.
Pruebas	Semana 8 a Semana 8	M8 (Pruebas escritas). Prueba final individual del Bloque I (ejercicios y/o preguntas tipo test y/o de respuesta corta y/o de desarrollo). Al finalizar el bloque.
Pruebas	Semana 16 a Semana 19	M8 (Pruebas escritas). Prueba final individual del Bloque II (ejercicios y/o preguntas tipo test y/o de respuesta corta y/o de desarrollo). Fecha oficial de la convocatoria ordinaria.
Seminarios	Semana 5 a Semana 6	Asistencia a evento específico de videojuegos (GameGen).
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 16	Tutorías individuales y/o grupales, previa petición por el bloque de correo electrónico de Aula Virtual. Se podrán realizar en modalidad presencial y/o a distancia a través de Microsoft Teams.

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.

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

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

Sistema de Evaluación	Reevaluable en Extraordinaria	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
S1 - Prueba escrita de respuesta abierta o tipo test.	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	30 %	Examen Bloque I	5	Bloque I (Temas 1..3)	Al finalizar el Bloque I (Semana 8)
		30%	Examen Bloque II	5	Bloque II (Temas 4..6)	Fecha oficial de convocatoria ordinaria
S6 – Valoración y presentación de trabajos / proyectos.	Sí. Se seguirá el mismo formato que en convocatoria ordinaria.	20 %	Trabajos / Proyectos Bloque I	5	Bloque I (Temas 1..3)	Las entregas se anunciarán al principio del bloque por Aula Virtual.
		20%	Trabajos / Proyectos Bloque II	5	Bloque II (Temas 4..6)	Las entregas se anunciarán al principio del bloque por Aula Virtual.

Para aprobar la asignatura será necesario superar cada **bloque por separado**, con una nota **mayor o igual a 5** en cada uno de ellos.

Uso de IA generativa

Se podrá fomentar el uso de IA generativa como herramienta de apoyo para el aprendizaje, no para elaborar pruebas de evaluación de forma directa. En cualquier caso, el **uso injustificado, no referenciado, no citado y no evidenciado (prompts y respuestas)** en cualquier prueba de evaluación supondrá un **suspenso (nota = 0)** en la prueba de evaluación correspondiente y se reportará como fraude académico al organismo competente.

Cálculo de la nota final

- La **nota final** se calcula como la **media ponderada** de las notas de las pruebas evaluables según los porcentajes indicados, siempre y cuando se hayan superado con la **nota mínima indicada para cada una de ellas**.
- Si alguna de las pruebas evaluables no se ha superado con la nota mínima necesaria para hacer media, la nota final de la asignatura **será la nota menor**.
- Si no se ha presentado en la convocatoria alguna de las pruebas evaluables, **la nota final será 0**.
- Si no se ha presentado en la convocatoria ninguna prueba evaluable, la nota final será **"No presentado".**

Convocatoria extraordinaria

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

La revaluación de los exámenes de ambos bloques se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria.

Para la revaluación de los trabajos / proyectos se planificarán los plazos de entrega a determinar dentro de las fechas de exámenes de convocatoria extraordinaria.

Convocatoria adelantada

Los estudiantes que deseen presentarse en la convocatoria adelantada tendrán que cumplir los requisitos establecidos en el Reglamento de Evaluación. El procedimiento y criterios de evaluación para la convocatoria adelantada serán los mismos que para las convocatorias ordinaria y extraordinaria.

Defensas presenciales

Si el profesor lo considera oportuno, podrá requerir de cualquier estudiante la defensa presencial de cualquiera de las pruebas de evaluación la asignatura con nota media mínima. El resultado de la defensa será la ratificación de la calificación obtenida o una nueva calificación distinta de la anterior. No presentarse a dicha defensa supondrá un suspenso (nota = 1) en las pruebas requeridas.

Dispensa académica
Los alumnos que tengan concedida dispensa académica para asistir a clase deberán realizar de forma obligatoria todas las pruebas de evaluación y asistir de manera obligatoria a las que tengan nota mínima para hacer media y se programen de manera presencial.

Conducta académica
En el caso de **fraude académico** en alguna actividad de evaluación, se otorgará una calificación de cero puntos en dicha actividad lo que, para aquellas actividades con nota mínima superior a cero implica el suspenso en la convocatoria correspondiente.
Se recuerda además que, atendiendo al **artículo 9.d**). de la **Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos** (https://www.urjc.es/images/Universidad/Presentacion/normativa/normativa%20convivencia%20universitaria.pdf) el **fraude académico** en alguna actividad de evaluación se considera **falta grave**. Las sanciones correspondientes a las faltas graves, según el **artículo 9.d** de la referida normativa, son la expulsión temporal de la Universidad, y la pérdida en su caso de los derechos de matrícula.

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.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 22:56 | Hash: 3c4f51bf2137dfd3d46a6ef3111490cc.

VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

BLOQUE I (Empresa y Videojuegos):

Título: Generación de modelos de negocio (2015, 13ª edición), Autor: Osterwarder, A; Pigneur, Y. Editorial: Deusto.

Titulo: Trenta, M. (2014): Modelos de negocio emergentes en la industria del videojuego, Icono 14, volumen (12), pp. 347-373. doi: 10.7195/ri14.v12i1.565

Título: Libro blanco del desarrollo español de videojuegos (DEF).

Título: Anuario de la Asociación Española de de videojuegos (AEVI).

Blogs y webs especializadas

BLOQUE II (Administración y dirección de empresa):

Título: Administración (2018) 13ª edición, Autor, Robbins, S.P. y Coulter, M. Editorial: Pearson educación de México.

Título: Administración Contemporánea (2019), 10ª edición, Autor: Jones, G.R. y George, J.M. Editorial: McGraw-Hill Publishing Co.

Título: De la start-up a la empresa (2016). Autor: Castro Abancéns, Ignacio. Editorial: Ediciones Pirámide.

Tútulo: Fundamentos de Dirección de Empresas. Conceptos y habilidades directivas (2014), 2ª edición, Autor: Iborra, M.; Daís, A.; Dolz, C. y Ferrer, C. Editorial: Thomson.

Blogs y webs especializadas

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	JOSÉ MARÍA CUBILLO RAMOS
Correo electrónico	jose.cubillo@urjc.es
Departamento	Teoría de la Señal y Comunicaciones y Sistemas Telemáticos y Computación
Campus de impartición	Fuenlabrada
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	0