Universidad Rey Juan Carlos

GUÍA DOCENTE

JUEGOS PARA WEB Y REDES SOCIALES

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CURSO 2025-26

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

Fecha de publicación: 04-07-2025

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

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

II.-Presentación

En el mundo digital y altamente conectado en el que vivimos, los juegos para la web y las redes sociales han adquirido una relevancia sin precedentes. Estas plataformas se han convertido en espacios de interacción social, entretenimiento y oportunidades de negocio. Los juegos en línea y los juegos sociales están transformando la forma en que las personas se divierten, interactúan y se relacionan. Además, han dado lugar a una industria global en constante crecimiento que genera millones de dólares en ingresos y empleo. En este contexto, es fundamental que los futuros profesionales adquieran habilidades especializadas en el diseño y desarrollo de juegos para la web y las redes sociales.

En respuesta a esta creciente demanda, la asignatura de "Juegos para Web y Redes Sociales" se presenta como una oportunidad única para explorar y comprender las dinámicas y posibilidades que ofrecen estos entornos. Esta asignatura busca capacitar a los estudiantes para crear experiencias interactivas y atractivas que se adapten a las demandas de una audiencia cada vez más conectada y exigente.

La asignatura se enfoca en proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades clave para diseñar, desarrollar y gestionar juegos para la web y las redes sociales. A través de una combinación de conceptos teóricos y prácticos, los estudiantes adquirirán las herramientas necesarias para aprovechar al máximo las características y funcionalidades propias de estas plataformas.

La relevancia de esta asignatura se encuentra en su capacidad para preparar a los estudiantes para un mercado en constante evolución. Los juegos en la web y las redes sociales ofrecen oportunidades de negocio, interacción social y entretenimiento sin precedentes. El diseño y desarrollo de juegos para estos entornos requiere un enfoque especializado y una comprensión profunda de los elementos técnicos, estéticos y de usabilidad. Por lo tanto, la asignatura busca formar a profesionales con habilidades especializadas que puedan aprovechar estas oportunidades y crear experiencias de juego innovadoras y atractivas.

Para cursar esta asignatura, se recomienda haber aprobado previamente las asignaturas de "Juegos en Red" y "Entornos Multijugador". Estos cursos proporcionan los conocimientos fundamentales en cuanto a la creación y gestión de juegos con características multijugador y de juego en red. Además, se recomienda tener conocimientos básicos de programación y diseño web, así como una comprensión general de los conceptos relacionados con los videojuegos. Es recomendable estar familiarizado con el uso de las redes sociales y tener una actitud proactiva para la investigación y experimentación en el ámbito del desarrollo de juegos.

II.B-Presentación en inglés

In the digital and highly connected world we live in, games for the web and social media have gained unprecedented relevance. These platforms have become spaces for social interaction, entertainment, and business opportunities. Online and social games are transforming how people have fun, interact, and relate. Furthermore, they have given rise to a constantly growing global industry that generates millions of dollars in revenue and employment. In this context, it is essential for future professionals to acquire specialized skills in designing and developing games for the web and social media. The course focuses on providing students with key knowledge and skills to design, develop, and manage games for the web and social media. Through a combination of theoretical and practical concepts, students will acquire the necessary tools to make the most of the features and functionalities inherent to these platforms. The relevance of this course lies in its ability to prepare students for an ever-evolving market. Web and social media games offer unprecedented business opportunities, social interaction, and entertainment. Designing and developing games for these environments requires specialized focus and a deep understanding of technical, aesthetic, and usability elements. Therefore, the course aims to train professionals with specialized skills who can leverage these opportunities and create innovative and appealing gaming experiences. To enroll in this course, it is recommended to have previously passed the courses Networked Games and Multiplayer Environments. These courses provide fundamental knowledge related to creating and managing games with multiplayer and networked features. Additionally, basic knowledge of programming and web design is recommended, along with a general understanding of video game concepts. Familiarity with social media usage and a proactive attitude toward research and experimentation in game development are also beneficial.

III.-Resultados de Aprendizaje

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

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.
CG05. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
CG08. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar software para el desarrollo de sistemas en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, entendiendo las peculiaridades de las distintas plataformas hardware en las que deberán ejecutarse dichos sistemas.
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.
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.
CE09. Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes adaptadas al ámbito de los videojuegos, los sistemas multimedia y la realidad virtual.
CE15. Capacidad de diseñar e implementar aplicaciones considerando las características, funcionalidades y estructura de Internet.
CE16.Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los sistemas de información (incluidos las bases de datos y los basados en web), que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos.
CE17.Capacidad de concebir y utilizar, en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red, incluyendo: Internet, web, comercio electrónico, multimedia, servicios interactivos, redes sociales y computación móvil.

- 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 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

BLOQUE I - INTRODUCCIÓN Y MONETIZACIÓN
•Introducción
•Motores de renderizado web
•Modelos de negocio
•Monetización
•Marketing digital
•Juegos para redes sociales
•Juegos para Internet
•Postmortem
BLOQUE II - W3C
•Introducción
•HTML5
•CSS3/Bootstrap
•JavaScript
BLOQUE III - FRAMEWORKS
•Introducción
•Unity
•Otros...
BLOQUE IV - PROCESOS ADICIONALES PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
•Introducción
•Análisis y pruebas

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Lecturas	Lecciones magistrales
Prácticas / Resolución de ejercicios	Prácticas con ordenador
Otras	Pruebas escritas
Otras	Tutorías
Prácticas / Resolución de ejercicios	Trabajos colectivos propuestos
Otras	Trabajo personal y autónomo de realización de prácticas y ejercicios y preparación de pruebas escritas.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)	
Clases teóricas	13
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	15
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	30
Realización de pruebas	2
Tutorías académicas	10
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	8
Preparación de clases teóricas	20
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	60
Preparación de pruebas	22
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Prácticas	Semana 1 a Semana 14	Durante la asignatura, los alumnos deberán desarrollar un trabajo práctico relacionado con aspectos relevantes de cara al desarrollo de un juego para web.
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 14	El alumno puede consultar en cualquier momento al profesor solicitando una tutoría.
Pruebas	Semana 14 a Semana 14	El alumno realizará una exposición de su trabajo ante un tribunal experto como parte del trabajo práctico.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 14	Lecciones magistrales. Se alternan conceptos teóricos con resolución de problemas y ejemplos prácticos en cada sesión. Todas las clases se realizarán en el horario estipulado por "unidad de horarios" en el campus determinado.
Pruebas	Semana 2 a Semana 14	Esta asignatura se evaluará mediante examenes escritos y varias entregas prácticas.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 1	Presentación de la asignatura. Desarrollo de un videojuego completo. Los alumnos se organizan como empresas autogestionadas en las que se reparten los roles necesarios para desarrollar a todos los niveles un videojuego, desde la fase de diseño y planificación, plan de marketing y monetización, hasta presentar un proyecto final pulido.
Pruebas	Semana 11 a Semana 11	Evaluación entre grupos. Los alumnos actuarán como betatesters de los juegos de sus compañeros dando informes veraces de las necesidades de los juegos para poder llegar al siguiente nivel. Dicha información será facilitada posteriormente a sus compañeros para que mejoren sus juegos.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

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 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

Sistema de Evaluación	Ponderación	Actividad de evaluación	Nota mínima	Reevaluable en Extraordinaria	Contenidos	Fecha
SE1 – Pruebas escritas de respuesta abierta o tipo test	40%	Prueba 1 (15%)	5	Si, seguirán el mismo formato que en ordinaria	Bloque I	Semana 4 a 6
		Prueba 2 (10%)	5	Si, seguirán el mismo formato que en ordinaria	Bloque II	Semana 7 a 9
		Prueba 3 (15%)	5	Si, seguirán el mismo formato que en ordinaria	Bloque IV	Examen ordinario
SE5 – Participación en clase	10%	Presentación ante tribunal (10%)	5	Si, se volverá a realizar la exposición enviando un vídeo	Temario completo	Semana 14
SE3 – Prácticas con ordenador	50%	Desarrollo de versión Alpha de Videojuego (5%)	5	Si, al suspender cualquiera de las entregas se deberá presentar una única entrega final en el periodo extraordinario que valdrá igual que las cuatro combinadas	Bloque I, Bloque II y Bloque III	Semana 6 a 8
		Desarrollo de versión Beta de Videojuego (10%)	5		Bloque I, Bloque II y Bloque III	Semana 10
		Desarrollo de versión Release de Videojuego (20%)	5		Bloque I, Bloque II y Bloque III	Semana 13
		Desarrollo de página web (portfolio) y estrategia RRSS (5%)	5		Bloque IV	Semana 14
		Práctica de Betatesting (10%)	5	Si	Bloque IV	Semana 11

Justificación de pruebas no reevaluables

No hay pruebas no reevaluables

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. La nota mínima para aprobar la asignatura es el 5.
- Si alguna de las pruebas evaluables no se ha superado con la nota en la convocatoria ordinaria será un 3.
- Si no se ha presentado a alguna de las pruebas evaluables en la convocatoria, la nota final será 0.
- Si no se ha presentado a ninguna prueba evaluable, la nota final será **"No presentado".**

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

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.

Si se suspende cualquiera de las entregas prácticas del juego (alfa, beta, release y porfolio) se deberá presentar una única entrega final en el periodo extraordinario que valdrá igual que las cuatro combinadas (50 % de la nota final).

Si se suspende la presentación ante el tribunal en convocatoria ordinaria se deberá enviar un vídeo de 12 minutos máximo con todos los integrantes y una participación equitativa de los mismos.

La revaluación de las pruebas escritas o tipo test se realizará en la fecha oficial indicada para la convocatoria extraordinaria.

–

Convocatoria adelantada

En la convocatoria adelantada, el alumno tendrá que presentar un juego completo con los mismos estándares que en la convocatoria extraordinaria. Evidentemente, no existirán exámenes de reevaluación de las pruebas no superadas y el cálculo de la nota final será único (presentación del juego y evaluación del código enviado).

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 11.2 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

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

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 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.

VIII.-Recursos y materiales didácticos
Bibliografía básica
MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS: MONOGRÁFICO - JUEGOS PARA WEB (Editores) Daniel Palacios Alonso, Esther Núñez Vidal, Julio Guillén García https://bit.ly/35VMkhM
Bibliografía complementaria
HTML5 and CSS3 Responsive Web Design Cookbook. Benjamin LaGrone, packtpub
Responsive Web Design with HTML5 and CSS3 - Second Edition. Ben Frain, packtpub
Responsive Media in HTML5. Alex Libby, packtpub
Getting Started with HTML5 WebSocket Programming. Vangos Pterneas, packtpub
Hand-Ons Unity 2021 Game Development. Nicolás Alejandro Borromeo, packtpub
Unity Game Optimization. Davide Aversa, Chris Dickinson, packtpub
Procedural Content Generation for Unity Game Development. Ryan Watkins, packtpub
Unity 2018 Shaders and Effects Cookbook. John P. Doran, Alan Zucconi, packtpub

IX.-Profesorado	
Nombre y apellidos	DANIEL PALACIOS ALONSO
Correo electrónico	daniel.palacios@urjc.es
Departamento	Informática y Estadística
Campus de impartición	Madrid - Quintana, Móstoles
Categoría	Titular de Universidad
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias 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 Docentia	2
Nombre y apellidos	NIKOLA HRISTOV KALAMOV
Correo electrónico	nikola.hristov@urjc.es
Campus de impartición	Móstoles

Categoría	Investigador
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
Nombre y apellidos	RAÚL FERNÁNDEZ RUIZ
Correo electrónico	raul.fruiz@urjc.es
Campus de impartición	Madrid - Quintana
Categoría	Investigador
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

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 06/02/2026 23:44 | Hash: fba7db39251d9fc0fb2cdf25f08b49c6.