

Guía docente

Inglés I

Grado de Diseño de Videojuegos



Contenido

1. ¿En qué consiste la asignatura?	2
2. ¿Qué se espera de ti?.....	2
3. Metodología	3
4. Plan de trabajo	5
5. Sistema y criterios de evaluación	5
6. Cómo contactar con el profesor	¡Error! Marcador no definido.
7. Bibliografía	7

1. ¿En qué consiste la asignatura?

La asignatura **Inglés I** tiene como finalidad consolidar y desarrollar las competencias lingüísticas del estudiante en el idioma inglés, con un enfoque específico en el ámbito profesional y académico del diseño de videojuegos. A lo largo del semestre, el estudiante adquirirá y aplicará vocabulario técnico y expresiones propias de la industria, reforzará estructuras gramaticales de nivel intermedio-avanzado, y mejorará sus habilidades de comprensión y producción tanto oral como escrita en contextos reales vinculados al desarrollo de videojuegos.

La asignatura promueve un aprendizaje activo y contextualizado, mediante la lectura de textos especializados, el análisis de materiales audiovisuales reales del sector, y la realización de presentaciones orales, simulaciones profesionales y proyectos colaborativos. El objetivo es que el estudiante sea capaz de desenvolverse con seguridad y fluidez en situaciones propias de su futuro entorno laboral internacional, como reuniones de equipo, presentaciones de proyectos, documentación técnica o eventos del sector.

Datos básicos de la asignatura

- Créditos ECTS: 6
- Carácter: Básica
- Idioma: Inglés
- Modalidad: Presencial
- Organización temporal: 1º curso, 1º semestre

2. ¿Qué se espera de ti?

Como estudiante del Grado en Diseño de Videojuegos, se espera que participes activamente en el desarrollo de tus competencias lingüísticas en inglés, tanto de forma individual como colaborativa. La asignatura está diseñada para que adquieras herramientas comunicativas útiles en entornos reales de la industria, por lo que tu implicación constante será clave para alcanzar los objetivos del curso. Identificar los objetivos económicos y sociales de la empresa.

A lo largo del semestre, se espera que:

- Te esfuerces por aplicar el inglés en contextos técnicos vinculados al desarrollo de videojuegos.
- Participes en clase en inglés, tanto oral como escrito, en debates, simulaciones y actividades grupales.
- Realices las tareas propuestas en los plazos establecidos, incluyendo actividades prácticas, lecturas y redacciones técnicas.
- Colabores con tus compañeros en proyectos grupales y respetes los roles asignados.
- Aproveches las sesiones de presentación oral para desarrollar tu expresión pública y profesional.
- Utilices los recursos lingüísticos, digitales y audiovisuales proporcionados para mejorar tu autonomía en el aprendizaje del inglés.

La actitud proactiva, el compromiso con las actividades propuestas y el deseo de comunicarte de forma efectiva en inglés son elementos esenciales para superar con éxito la asignatura.

Contenidos

- Scientific and professional vocabulary of videogames.
- Grammar (intermediate level)
- Social communication. (Level B2.1)

Competencias

- **COM18.** Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar entornos interactivos y videojuegos, integrando narrativa, diseño visual, programación y sonido, aplicando metodologías creativas y técnicas de análisis propias de la industria del videojuego.

Al finalizar el semestre, serás capaz de:

- Comprender y producir textos orales y escritos en inglés en contextos académicos y profesionales.
- Utilizar estructuras gramaticales y léxicas adecuadas al nivel intermedio (B1 del MCER).
- Participar en conversaciones breves sobre temas generales y relacionados con el ámbito de los videojuegos.
- Redactar textos breves (descripciones, resúmenes, correos electrónicos, etc.) con coherencia y corrección.
- Mejorar la pronunciación, la entonación y la comprensión auditiva mediante tareas comunicativas.
- Aplicar estrategias de aprendizaje autónomo para el desarrollo continuo de la competencia lingüística en inglés.



3. Metodología

Aquí encontrarás los materiales clave para comenzar tu proceso de aprendizaje.



La **guía docente** que presentará la asignatura y su enfoque, para que entiendas mejor los contenidos y el contexto en el que trabajaremos.

La asignatura se desarrollará de manera **presencial**, combinando clases teóricas con seminarios prácticos y actividades colaborativas. El enfoque metodológico será fundamentalmente comunicativo y orientado a tareas reales del entorno profesional del diseño de videojuegos.

Metodologías docentes empleadas

- **Lección Magistral:** explicación de los contenidos fundamentales por parte del profesor en sesiones magistrales.
- **Aprendizaje colaborativo:** trabajo en equipos reducidos de estudiantes con el objetivo de aprender a colaborar para resolver, desde las distintas perspectivas de los componentes del equipo, los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos, situaciones, problemas, proyectos o retos planteados.

Programas complementarios de la asignatura

- Esta asignatura incluye un módulo del **UAX Skill School *Introduction to Public Speaking***. Este programa comenzará en las sesiones prácticas y continuará online por parte del alumnado, con seguimiento personalizado para garantizar su finalización antes del cierre del cuatrimestre.

Enfoque por tareas y contexto profesional:

- Las actividades están diseñadas para simular situaciones reales del sector: reuniones de equipo, presentaciones de videojuegos, documentación técnica, comunicación con publishers, etc.
- Se trabajará con materiales auténticos y adaptados: textos técnicos, fragmentos de guías de desarrollo, entrevistas, presentaciones orales, vídeos de eventos como la GDC o E3, etc.

Dinámica de las sesiones

- **Clases teóricas:** introducción y explicación de contenidos gramaticales, léxicos y funcionales con ejemplos aplicados al sector del videojuego.
- **Seminarios prácticos:** resolución de tareas comunicativas, redacción de textos técnicos, simulaciones orales, ejercicios de escucha y actividades en grupo.
- **Actividades colaborativas:** presentaciones orales en equipo, creación de documentación de videojuegos ficticios, debates y roleplays.
- **Trabajo autónomo:** preparación de presentaciones, redacción de tareas, revisión gramatical y ampliación de vocabulario mediante recursos online.
- **Tutorías:** orientación personalizada sobre progreso, errores frecuentes y mejora de competencias lingüísticas.

Actividades formativas

- **Sesiones magistrales - 15 horas:** para la exposición de contenidos esenciales.
- **Clases participativas - 24 horas:** orientadas a la participación activa del alumnado.
- **Elaboración de proyectos y resolución de retos - 21 horas:** centradas en la adquisición de destrezas prácticas e instrumentales.
- **Estudio personal, resolución de casos o problemas y búsquedas bibliográficas- 82 horas:** orientadas a la autonomía del estudiante y al desarrollo de competencias investigadoras.
- **Tutorías- 5 horas:** seguimiento personalizado del progreso académico.

- **Pruebas de conocimiento- 3 horas:** cuestionarios, exámenes parciales o finales para valorar la asimilación de contenidos.

Integración de competencias digitales:

El curso fomenta el uso de herramientas digitales como Canva, Trello, herramientas de corrección lingüística, visionado de vídeos de desarrollo de videojuegos, foros virtuales y recursos específicos del aprendizaje de inglés técnico.

Evaluación formativa y continua:

La corrección y retroalimentación continua de las actividades en clase forma parte clave del proceso de aprendizaje.

Se fomentará el aprendizaje autónomo y la mejora progresiva mediante ejercicios prácticos, rúbricas de evaluación y tutorías específicas.

Requisito de asistencia:

Para poder acogerse al sistema de evaluación continua, el alumnado **deberá asistir al menos al 70 % de las sesiones formativas** que requieran presencia física o virtual. En caso de no cumplir con este requisito, se perderá el derecho a ser evaluado de forma continua, y el estudiante deberá presentarse a **la convocatoria extraordinaria oficial**, siendo el examen final el único medio de evaluación.

Examen parcial

El estudiante realizará un examen parcial, según lo previsto en el cronograma, que permitirá valorar el progreso en la adquisición de los contenidos y competencias de la asignatura.

Examen final

Para superar la asignatura será necesario realizar y aprobar el examen final en la convocatoria correspondiente, de acuerdo con la normativa de la universidad.

4. Plan de trabajo

El plan de trabajo que aquí te presentamos es el predefinido para superar la asignatura con éxito.

- Esta asignatura comienza el día **30/09/2025** y finaliza el **18/01/2026**.
- Los **exámenes parciales** de la asignatura deberán realizarse los días **04/11/2025 y 11/12/2025**.
- El **examen final** de la asignatura deberá realizarse en **enero de 2026** (fecha a confirmar por la Universidad).

5. Sistema y criterios de evaluación

Tu calificación final, estará en función del siguiente sistema de evaluación:

- El **50 %** de la nota será la que obtengas en la **evaluación continua**. Para ello se tendrá en cuenta:
 - Realización de prácticas y ejercicios propuestos: **20 %** de la nota final.
 - Presentación de trabajos individuales y/o en grupo: **20 %** de la nota final.
 - El curso de Coursera: *Introduction to public speaking* será un **10%** de la nota final.
- Los exámenes parciales de la asignatura (no eliminatorio) supondrán el **10 % de la nota final**.
- El examen final de la asignatura supondrá el **40 % de la nota final**.

Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura y, además:

La nota media de todas las actividades en cada asignatura deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con el examen. Al igual que la nota del examen deberá ser igual o mayor de 5,0 sobre 10,0 para promediar con las actividades.

Convocatoria extraordinaria

Examen que constituirá el **100%** de la nota. Los alumnos se examinarán de todos los contenidos del curso académico, tanto de la parte teórica como de la parte práctica.

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido el *feedback* correspondiente a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

Requisito de asistencia:

Para poder acogerse al sistema de **evaluación continua**, el alumnado deberá asistir al **menos al 70 %** de las sesiones formativas que requieran presencia física o virtual. En caso de no cumplir con este requisito, se perderá el derecho a ser evaluado de forma continua, y el estudiante deberá presentarse a la **convocatoria extraordinaria oficial**, siendo el examen final el único medio de evaluación.

6. Cómo contactar con el profesor

Puedes ponerte en contacto con el profesor de la asignatura, **Rafael Saucedo**, a través del servicio de mensajería del **Campus Virtual**. Para ello, deberás acceder al apartado “Mensajes” que encontrarás en la esquina superior derecha. Recibirás respuesta a la mayor brevedad posible.

Asimismo, puedes solicitar una tutoría en los días y horarios fijados en la asignatura accediendo a la **Sala de tutorías** del campus.

Coordinador & Docente: Rafael Saucedo Calzada

7. Biodata del claustro

Rafael Saucedo Calzada (Coordinador y docente)

Graduado en Turismo y Comercio Internacional, con posgrados en la University of Seoul y la Universidad de Málaga, y una marcada proyección internacional—habla inglés, coreano, francés y alemán y ha realizado estancias en Corea del Sur, Japón, Portugal, Canadá, Alemania y Francia—. Actualmente es profesor y coordinador del Grado en Business Analytics y del Máster en Big Data en la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX Mare Nostrum), donde impulsa un modelo formativo que integra tecnología, economía y ciencias sociales. Desarrolla su tesis doctoral sobre el análisis de datos aplicado al turismo urbano, la sostenibilidad y el bienestar ciudadano, con metodologías cuantitativas y enfoques de gobernanza inteligente. Interesado en la cultura asiática y la ciencia del rendimiento, orienta su labor a la integración de Business Analytics e inteligencia artificial para comprender el comportamiento humano y proponer soluciones innovadoras en ámbitos urbanos, empresariales y sociosanitarios, con el objetivo de favorecer entornos más sostenibles, equitativos y resilientes.

8. Bibliografía

Bibliografía Básica:

- Hill, David
English for Information Technology Level 2 Course Book: Pearson Educación
ISBN: 9781408269909

