



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Xogos Serios		Código	730529034
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información			
Coordinación	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción xeral	Creación e utilización de videoxogos en ámbitos educativos, empresariais etc.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe		
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título
O obxectivo é que o alumnado coñeza as aplicacións dos videoxogos máis alá da industria do entretemento. O alumnado aprenderá a deseñar videoxogos para ser usados en contornas alternativas como poden ser a educación, entrenamento e simulación, optimización de procesos empresariais etc.		AP1 AP23 BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11 BP13 BP14 CP5 CP6 CP7 CP8

Contidos	
Temas	Subtemas
Xogos Serios	Gamificación. Simulación e entrenamiento. Edutainment. Aplicacións sectoriais. VX para a industria 4.0. Advergaming.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A23 B1 C5 C7	4	6	10
Prácticas de laboratorio	B2 B3 B7 B8 B10 B13 B14 C6 C8	7	28	35



Traballos tutelados	B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6	4	20	24
Proba mixta	A23 B2 B4 B13 C6 C8	2	0	2
Atención personalizada		4	0	4

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

#### Metodoloxías

Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Clases de teoría onde se imparten os contidos do temario.
Prácticas de laboratorio	Elaboración de traballos prácticos no laboratorio.
Traballos tutelados	Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías.
Proba mixta	Entrega e presentación dun trabalho práctico.

#### Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías.
Traballos tutelados	
Prácticas de laboratorio	O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudiantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se esixe nin se puntúa a asistencia. Porén, este alumnado é responsable de estar ao corrente dos materiais colgados no Moodle, así como das tarefas que por ese medio se propoñan para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas co estudiantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado.
Proba mixta	

#### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Traballos tutelados	B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6	Resolución e participación en traballos tutelados en horario de titorías. Computa un máximo de 2 puntos da nota final. A súa realización non é obligatoria para superar a materia.	20
Prácticas de laboratorio	B2 B3 B7 B8 B10 B13 B14 C6 C8	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 4 puntos na nota final. A súa realización non é obligatoria para superar a materia.	40
Proba mixta	A23 B2 B4 B13 C6 C8	Entrega e defensa dun trabalho final que computa un máximo de 4 puntos sobre a nota final. É necesario aprobar esta proba para superar a materia.	40

#### Observacións avaliación

En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba.

Os criterios de avaliación da segunda oportunidade serán os mesmos que os da primeira.

De acordo

coa normativa da UDC en relación ao estudiantado matriculado a tempo parcial, o réxime de asistencia a clase non afectará negativamente ao proceso de avaliación, admitíndose nesta materia a dispensa académica para a asistencia solicitada polas canles institucionais habilitadas ao efecto. Porén, esta flexibilidade asistencial non eximirá da entrega de traballos tutelados e prácticas nos mesmos prazos fixados para o estudiantado a tempo completo.

Fontes de información	
Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"><li>- McGonigal, Jane (2012). Reality is Broken. Vintage</li><li>- Werbach, K. &amp; Hunter, D. (2014). Gamificación. Pearson Educación S.A.</li><li>- Quintana, Yuri &amp; García, Óscar (2017). Serious Games for Health. Gedisa Ed.</li></ul>
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ordás, Ana (2018). Gamificación en bibliotecas. Ed. UOC</li><li>- ArsGames (2018). El aprendizaje en juego. Plataforma Ed. Sello ArsGames</li></ul>

(\*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías