



Guía Docente						
Datos Identificativos				2019/20		
Asignatura (*)	Xogos Serios		Código	730529034		
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videogames					
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
A1	CE01 - Coñecer o funcionamiento e os actores do mercado de videoxogos
A23	CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos
B1	CB6 - Posuir e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saibam comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudiando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico e no campo da creación de contidos digitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B10	CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben confrontarse
B11	CG6 - Capacidad crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B13	CG8 - Capacidad de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos
B14	CG9 - Capacidad de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnológico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida



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

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 exige nin se puntuá 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 proponen 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 disponibilidade 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 traballo 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 avaliação 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 avaliação, 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	- McGonigal, Jane (2012). Reality is Broken. Vintage - Werbach, K. & Hunter, D. (2014). Gamificación. Pearson Educación S.A. - Quintana, Yuri & García, Óscar (2017). Serious Games for Health. Gedisa Ed.
Bibliografía complementaria	- Ordás, Ana (2018). Gamificación en bibliotecas. Ed. UOC - ArsGames (2018). El aprendizaje en juego. Plataforma Ed. Sello ArsGames

Recomendacións
Materias que se recomienda ter cursado previamente
Materias que se recomienda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións



(*)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