



| Guía Docente          |  |                    |                         |          |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                         | 2019/20  |
| Asignatura (*)        | Xogos Serios   | Código             | 730529034               |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos |                    |                         |          |
| Descritores           |  |                    |                         |          |
| 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                   |  |                    |                         |          |
| Descrición xeral      | Creación e utilización de videoxogos en ámbitos educativos, empresariais etc.    |                    |                         |          |

| Competencias / Resultados do título |   |
|-------------------------------------|---|
| Código                              | Competencias / Resultados do título   |
| A1                                  | CE01 - Coñecer o funcionamento e os actores do mercado de videoxogos  |
| A23                                 | CE23 - Coñecer as distintas contornas alternativas de aplicación de videoxogos  |
| B1                                  | CB6 - Posuír 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 saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo   |
| B3                                  | CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse 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 saiban 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 estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo  |
| B7                                  | CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais 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 enfrontarse  |
| B11                                 | CG6 - Capacidade 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 - Capacidade de aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos   |
| B14                                 | CG9 - Capacidade 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 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse  |
| C7                                  | CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico 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<br>AP23                         | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP7<br>BP8<br>BP10<br>BP11<br>BP13<br>BP14 | CP5<br>CP6<br>CP7<br>CP8 |

## Contidos

| Temas        | Subtemas   |
|--------------|--|
| Xogos Serios | Gamificación.<br>Simulación e entrenamento.<br>Edutainment.<br>Aplicacións sectoriais.<br>VX para a industria 4.0.<br>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<br>B14 C6 C8     | 7                                       | 28                      | 35           |
| Traballos tutelados      | B2 B3 B4 B5 B10 B11<br>B13 B14 C5 C6 | 4                                       | 20                      | 24           |
| Proba mixta              | A23 B2 B4 B13 C6<br>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             | Descrición   |
|--------------------------|--|
| 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 traballo práctico.                                  |

## Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|--------------|------------|
|--------------|------------|



|                          |  |
|--------------------------|--|
| Sesión maxistral         | Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías.<br><br>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. |
| Traballos tutelados      |  |
| Prácticas de laboratorio |  |
| Proba mixta              |  |

| Avaliación               |                                      |  |               |
|--------------------------|--------------------------------------|--|---------------|
| Metodoloxías             | Competencias / Resultados            | Descrición   | Cualificación |
| Traballos tutelados      | B2 B3 B4 B5 B10 B11<br>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 obrigatoria para superar a materia. | 20            |
| Prácticas de laboratorio | B2 B3 B7 B8 B10 B13<br>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 obrigatoria para superar a materia.              | 40            |
| Proba mixta              | A23 B2 B4 B13 C6<br>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   |
|---|
| <p>En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba.</p> <p>Os criterios de avaliación da segunda oportunidade serán os mesmos que os da primeira.</p> <p>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.</p> |

| Fontes de información              |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <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> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <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>   |

| Recomendacións   |
|--|
| <b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b> |
|  |
| <b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>  |
|  |
| <b>Materias que continúan o temario</b>                  |
|  |
| <b>Observacións</b>                                      |
|  |

