



Guía docente

| Datos Identificativos | | | | | 2021/22 |
|----------------------------|--|---------------------------|-------------------------|----------|---------|
| Asignatura (*) | Juegos Serios | Código | 730529034 | | |
| Titulación | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | | |
| Descritores | | | | | |
| Ciclo | Periodo | Curso | Tipo | Créditos | |
| Máster Oficial | 2º cuatrimestre | Segundo | Optativa | 3 | |
| Idioma | Gallego | | | | |
| Modalidad docente | Presencial | | | | |
| Prerrequisitos | | | | | |
| Departamento | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información | | | | |
| Coordinador/a | Castro Pena, Luz | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es | | |
| Profesorado | Castro Pena, Luz | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es | | |
| Web | | | | | |
| Descripción general | Creación y utilización de videojuegos en ámbitos educativos, empresariales etc. | | | | |



| | |
|-----------------------------|--|
| Plan de contingencia | <p>1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios</p> <p>2. Metodologías Se mantendrán las metodologías docentes, adaptándolas a formato telemático. Las clases teóricas y prácticas se agruparán en una única sesión síncrona que se realizará en el horario habitual, con una duración máxima de una hora. Se marcarán sesiones de tutorías para el seguimiento de las prácticas semanales que coincidan con el horario de clase.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales, resolver dudas y hacer el seguimiento de las prácticas y trabajos tutelados. ? Moodle: Diariamente. Según la necesidad del alumnado. Disponen de foros para formular las consultas necesarias. - Teams: 1 sesión semanal en gran grupo para el avance de los contenidos y de los trabajos tutelados en la franja horaria que tiene asignada la materia en el calendario. De 1 a 2 sesiones semanales (o más según lo demande el alumnado) en pequeño grupo, para el seguimiento y apoyo en la realización de las prácticas y trabajos tutelados. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado a las necesidades del aprendizaje del alumnado para desarrollar el trabajo de la materia.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación No se realizarán modificaciones.</p> <p>Observaciones de evaluación: Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente, excepto que: -Las referencias al cómputo de la asistencia, que solo se realizará respeto de las sesiones que hubo presencialmente hasta el momento en el que se suspendió la actividad presencial.</p> <p>1.SITUACIONES: A) Alumnado con dedicación completa: Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%). B) Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece la "NORMA QUE REGULA EL RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AL ESTUDIO DE LOS ESTUDIANTES DE GRADO EN LA UDC (Arts.2.3;3. be4.5)(29/5/212): Asistencia/participación en las actividades de clase mínima del 80%: a) Elaboración y presentación de los trabajos de pequeño grupo (100%).</p> <p>2. REQUISITOS PARA SUPERAR LA MATERIA: 1. Asistir y participar regularmente en las actividades de la clase. 2. Obtener una puntuación del 50% del peso de cada una de las partes objeto de evaluación (trabajos tutelados). 3. Entregar y exponer los trabajos tutelados en la fecha que se indique. 4. La oportunidad de julio estará sometida a los mismos criterios que la de junio</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios. Ya disponen de todos los materiales de trabajo de la materia en Moodle.</p> |
|-----------------------------|--|

Competencias del título

| Código | Competencias del título |
|--------|---|
| A1 | CE01 - Conocer el funcionamiento y los actores del mercado de videojuegos |
| A23 | CE23 - Conocer los distintos entornos alternativos de aplicación de videojuegos |
| B1 | CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación |



| | |
|-----|--|
| B2 | CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio |
| B3 | CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios |
| B4 | CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades |
| B5 | CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo |
| B7 | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos |
| B8 | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse |
| B11 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas |
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos |
| B14 | CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego |
| C5 | CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos |
| C6 | CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse |
| C7 | CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad |
| C8 | CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida |

| Resultados de aprendizaje | | | |
|---|-------------------------|---|--------------------------|
| Resultados de aprendizaje | Competencias del título | | |
| El objetivo es que el alumnado conozca las aplicaciones de los videojuegos más allá de la industria del entretenimiento. El alumnado aprenderá a diseñar videojuegos para ser usados en entornos alternativos como pueden ser la educación, entrenamiento y simulación, optimización de procesos empresariales etc. | AP1 AP23 | BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11 BP13 BP14 | CP5 CP6 CP7 CP8 |

| Contenidos | |
|------------|---------|
| Tema | Subtema |



| | |
|---------------|---|
| Juegos Serios | <p>Gamificación.</p> <p>Simulación y entrenamiento.</p> <p>Edutainment.</p> <p>Aplicaciones sectoriales.</p> <p>VJ para la industria 4.0.</p> <p>Advergaming.</p> |
|---------------|---|

| Planificación | | | | |
|--------------------------|--------------------------------------|--------------------|--|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Sesión magistral | A1 A23 B1 C5 C7 | 4 | 6 | 10 |
| Prácticas de laboratorio | B2 B3 B7 B8 B10 B13 B14 C6 C8 | 7 | 28 | 35 |
| Trabajos tutelados | B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6 | 4 | 20 | 24 |
| Prueba mixta | A23 B2 B4 B13 C6 C8 | 2 | 0 | 2 |
| Atención personalizada | | 4 | 0 | 4 |

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

| Metodologías | |
|--------------------------|---|
| Metodologías | Descripción |
| Sesión magistral | Clases de teoría donde se imparten los contenidos del temario. |
| Prácticas de laboratorio | Desarrollo de trabajos prácticos en el laboratorio. |
| Trabajos tutelados | Resolución de trabajos tutelados propuestos y resueltos en horario de tutorías. |
| Prueba mixta | Entrega y presentación de un trabajo práctico. |

| Atención personalizada | |
|--------------------------|---|
| Metodologías | Descripción |
| Sesión magistral | Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. |
| Trabajos tutelados | |
| Prácticas de laboratorio | El seguimiento de la asignatura no debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tiempo parcial, ya que no se exige ni se puntúa la asistencia. Sin embargo, este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad y la del profesorado. |
| Prueba mixta | |

| Evaluación | | | |
|--------------------------|--------------------------------------|--|--------------|
| Metodologías | Competencias | Descripción | Calificación |
| Trabajos tutelados | B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6 | Resolución y participación en trabajos tutelados en horario de tutorías. Computa un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia. | 20 |
| Prácticas de laboratorio | B2 B3 B7 B8 B10 B13 B14 C6 C8 | Entrega y defensa de trabajos prácticos de laboratorio. Computa hasta un máximo de 4 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia. | 40 |
| Prueba mixta | A23 B2 B4 B13 C6 C8 | Entrega y defensa de un trabajo final que computa un máximo de 4 puntos sobre la nota final. Es necesario aprobar esta prueba para superar la materia. | 40 |



Observaciones evaluación

En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba.

La asistencia presencial a la materia es obligatoria.

La evaluación será la misma para todas las convocatorias.

La

realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación

implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en

la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier

cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a

la convocatoria extraordinaria.

De acuerdo con la normativa de la UDC en relación al estudiantado matriculado a tiempo parcial, el régimen de asistencia a clase no afectará negativamente al proceso de evaluación, admitiéndose en esta materia la dispensa académica para la asistencia solicitada por las vías institucionales habilitadas al efecto. Sin embargo, esta flexibilidad asistencial no eximirá de la entrega de trabajos tutelados y prácticas en los mismos plazos fijados para el estudiantado a tiempo completo.

Fuentes de información

| | |
|-----------------------|--|
| Básica | <ul style="list-style-type: none">- 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. |
| Complementaria | <ul style="list-style-type: none">- Ordás, Ana (2018). Gamificación en bibliotecas. Ed. UOC- ArsGames (2018). El aprendizaje en juego. Plataforma Ed. Sello ArsGames |

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

