



Guía Docente

Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Xogos Serios	Código	616G02044		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	Galego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento					
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 do título

Código	Competencias do título
--------	------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
O alumnado coñecerá a aplicación dos videoxogos máis aló da industria do entretemento. Do mesmo xeito, aprenderá a deseñar videoxogos para ser usados en contornas alternativas como poden ser a educación, o adestramento e a simulación, a optimización de procesos empresariais etc.	A2	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
	A22	B4	C5
	A40	B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contidos

Temas	Subtemas
Xogos serios	<ul style="list-style-type: none">• Gamificación• Simulación e treinamento• Edutainment• Aplicacións sectoriais• Advergaming• Videoxogos para a industria 4.0

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
-----------------------	--------------	-------------------	---	--------------



Sesión maxistral	A2 A19 B9 C5	6	4	10
Prácticas de laboratorio	A20 A40 B2 B3 B4 B5 B7 B8	12	29	41
Obradoiro	A22 B6 B10 B12 C3 C4 C6 C7 C8 C9	7.5	48	55.5
Proba mixta	B1 B11 B13 B14 C1	4	0	4
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se expoñerán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais
Prácticas de laboratorio	Desenvolvemento de casos prácticos nos que o alumnado deberá aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistras para resolver os problemas que aparezan co obxectivo de conseguir o resultado desexado
Obradoiro	Traballos colaborativos nos que o alumnado deberá aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistras e expoñer as súas conclusións na aula
Proba mixta	Entrega, presentación oral e defensa dun traballo práctico

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados etc. en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.
Prácticas de laboratorio	
Obradoiro	
	O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudantado 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 estudantado a tempo parcial de xeito que se compatibilice na medida do posible coa súa dispoñibilidade e a do profesorado.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba mixta	B1 B11 B13 B14 C1	Entrega e defensa dun traballo final que computa un máximo de 6 puntos sobre a nota final (5 puntos o traballo e 1 punto a presentación). É necesario obter unha nota mínima de 5 nesta proba para superar a materia.	60
Prácticas de laboratorio	A20 A40 B2 B3 B4 B5 B7 B8	Entrega e defensa de traballos prácticos e informes. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20
Obradoiro	A22 B6 B10 B12 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Avaliación continua do traballo na aula. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20

Observacións avaliación



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

A asistencia presencial á materia é obrigatoria.

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

A

realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

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">- Jane McGonigal (2012). Reality is Broken. vintage- Werbach, K. & Hunter, D. (2014). Gamificación. Pearson Educación- Quintana, Yuri & García, Óscar (2017). Serious Games for Health. Gedisa ed.- Belén Gómez Sanz (2020). Gamificación y Juegos Serios. ra-ma- Flavio Escribano (2020). Homo Alien. Héroes de papel
Bibliografía 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- Asi Burak, Laura Parker (2021). Power Play. Cómo los videojuegos pueden salvar el mundo. Héroes de papel

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

