



| Guía Docente          |   |                    |                         |          |
|-----------------------|---|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos |   |                    |                         | 2022/23  |
| Asignatura (*)        | Xogos Serios  | Código             | 730529034               |          |
| Titulación            |   |                    |                         |          |
| 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 do título |                        |
|------------------------|------------------------|
| Código                 | Competencias do título |

| Resultados da aprendizaxe  |  |                        |   |                          |
|--|--|------------------------|---|--------------------------|
| Resultados de aprendizaxe  |  | Competencias 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                     | Horas presenciais | Horas non presenciais / 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<br>Traballos tutelados<br>Prácticas de laboratorio<br>Proba mixta | Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de titorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.<br><br>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 |
| Traballos tutelados      | B2 B3 B4 B5 B10 B11<br>B13 B14 C5 C6 | Resolución e participación en traballos tutelados. 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 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.   | 20            |
| Proba mixta              | A23 B2 B4 B13 C6<br>C8               | 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            |

| 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

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <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><li>- Belén Gómez Sanz (2020). Gamificación y Juegos Serios. ra-ma</li><li>- Flavio Escribano (2020). Homo Alien. Héroes de papel</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><li>- Asi Burak, Laura Parker (2021). Power Play. Cómo los videojuegos pueden salvar el mundo. Héroes de papel</li></ul>   |

## Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

**Observacións**

