



| Guía docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2022/23 |
| Asignatura (*) | Juegos Serios | Código | 730529034 | |
| Titulación | Máster Universitario en Diseño, 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. | | | |

| Competencias / Resultados del título | |
|--------------------------------------|--|
| Código | Competencias / Resultados 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 / Resultados 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 | Gamificación. Simulación y entrenamiento. Edutainment. Aplicaciones sectoriales. VJ para la industria 4.0. Advergaming. |

Planificación

| Metodologías / pruebas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciales y virtuales) | Horas 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 / Resultados | Descripción | Calificación |
| Trabajos tutelados | B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6 | Resolución y participación en trabajos tutelados. 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 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia. | 20 |
| Prueba mixta | A23 B2 B4 B13 C6 C8 | Entrega y defensa de un trabajo final que computa un máximo de 6 puntos sobre la nota final (5 puntos el trabajo y 1 punto la presentación). Es necesario obtener una nota mínima de 5 en esta prueba para superar la materia. | 60 |

| Observaciones evaluación |
|---|
| <p>En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba.</p> <p>La asistencia presencial a la materia es obligatoria.</p> <p>La evaluación será la misma para todas las convocatorias.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> |

| 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. - Belén Gómez Sanz (2020). Gamificación y Juegos Serios. ra-ma - Flavio Escribano (2020). Homo Alien. Héroes de papel |
| 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 |

| Recomendaciones |
|--|
| Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente |
| |
| Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente |

