



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Xogos Serios		Código	616G02044
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
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	Nesta materia veremos que os videoxogos poden ser máis que entretemento e aprenderemos a deseñar e avaliar xogos aplicados a diferentes ámbitos: educativo, sanitario, empresarial, 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	C1
		A19	C3
		A20	C4
		A22	C5
		A40	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contidos	
Temas	Subtemas
Xogos serios	· 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. O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se esixe 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.
Prácticas de laboratorio	
Obradoiro	

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.

Realizarase unha avaliación continua do traballo do alumnado e terase en conta a participación activa e con aproveitamento.

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 estudantado 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

estudentado a tempo completo.

Fontes de información

Bibliografía básica

- 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

- 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

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostible, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos. Débese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. Débese

ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos

valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais. Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia. Traballárase

para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e

influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e

igualdade. Deberanse detectar situacións de discriminación e proporanse accións e medidas para corrixilas. Facilitarase a plena integración do

alumnado que por razón físicas, sensoriais,

psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario

e proveitoso á vida universitaria.



(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías