UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Juegos Serios			Código	616G02044
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto		Optativa	4.5
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	En esta materia veremos que los videojuegos pueden ser más que entretenimiento y aprenderemos a diseñar y evaluar juegos aplicados a diferentes ámbitos: educativo, sanitario, empresarial, etc.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A2	CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
A19	CE19 - Conocer los fundamentos necesarios para diseñar y definir un videojuego con todos los elementos que lo componen, así como contar con la capacidad de analizar, evaluar y corregir los diferentes aspectos de un videojuego.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A22	CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales.
A40	CE40 - Dotar de destrezas y metodologías para la creación de interfaces humano-computador.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
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.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.

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 animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumnado conocerá la aplicación de los videojuegos más allá de la industria del entretenimiento. Del mismo modo, aprenderá a diseñar videojuegos para ser usados en entornos alternativos como pueden ser la educación, el entrenamiento y la simulación, la optimización de procesos empresariales, etc.	A2 A19 A20 A22 A40	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

Contenidos	
Tema	Subtema
Juegos serios	· Gamificación · Simulación y entrenamiento · Edutainment · Aplicaciones sectoriales · Advergaming · Videojuegos para la industria 4.0

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A2 A19 B9 C5	6	4	10

Prácticas de laboratorio	A20 A40 B2 B3 B4 B5 B7 B8	12	29	41
Taller	A22 B6 B10 B12 C3 C4 C6 C7 C8 C9	7.5	48	55.5
Prueba mixta	B1 B11 B13 B14 C1	4	0	4
Atención personalizada		2	0	2
(*)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 teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como non presenciales
Prácticas de laboratorio	Desarrollo de casos prácticos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan con el objetivo de conseguir el resultado deseado
Taller	Trabajos colaborativos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos adquiridos en las sesiones magistrales y exponer sus conclusiones en el aula
Prueba mixta	Entrega, presentación oral y defensa de un trabajo práctico

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Sesión magistral Prácticas de laboratorio Taller	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. El seguimiento de la asignatura no debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tiempo parcial, ya que no se exige 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.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba mixta	B1 B11 B13 B14 C1	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
Prácticas de laboratorio	A20 A40 B2 B3 B4 B5 B7 B8	Entrega y defensa de trabajos prácticos e informes. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20
Taller	A22 B6 B10 B12 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Evaluación continua del trabajo en el aula. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20

Observaciones evaluación

En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba. Se realizará una evaluación continua del trabajo realizado y se tendrá en cuenta la participación activa y con aprovechamiento del alumnado en el aula. 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 alproceso 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	- Jane McGonigal (2012). Reality is Broken. vintage - Werbach, K. & Hunter, D. (2014). Gamificacion. 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
Complementária	- 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
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.Se
debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos
relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos
personales y profesionales.Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia.Se
trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitudes sexistas,
y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de
respeto e igualdad.Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.Se
facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas,
sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a
un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías