



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
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	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
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
------------------------



Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral Trabaxos tutelados Prácticas de laboratorio Prueba mixta	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.  El seguimento de la asignatura non debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se exige asistencia. Sin embargo, este alumnado é responsable de estar al corrente de los materiais colgados en el Moodle, así como de las tarefas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de non ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tempo parcial de modo que se compatibilice en la medida de lo posible con su disponibilidad e la del profesorado.

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Trabaxos tutelados	B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6	Resolución e participación en traballos tutelados. Computa un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización non é obligatoria para superar la materia.	20
Prácticas de laboratorio	B2 B3 B7 B8 B10 B13 B14 C6 C8	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización non é obligatoria para superar la materia.	20
Prueba mixta	A23 B2 B4 B13 C6 C8	Entrega e defensa de un traballo final que computa un máximo de 6 puntos sobre la nota final (5 puntos el traballo e 1 punto la presentación). Es necesario obtener una nota mínima de 5 en esta prueba para superar la materia.	60

Observacións evaluación
<p>En caso de non alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba.</p> <p>Se realizará una evaluación continua del traballo realizado e se tendrá en cuenta la participación activa e con aproveitamento del alumnado en el aula.</p> <p>La evaluación será la mesma para todas las convocatorias.</p> <p>La realización fraudulenta de las pruebas ou 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 acordo con la normativa de la UDC en relación al estudiantado matriculado a tempo parcial, el réxime de asistencia a clase non 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 flexibilidade asistencial non eximirá de la entrega de traballos tutelados e prácticas en los mesmos prazos fijados para el estudiantado a tempo completo.</p>

Fuentes de información	
<b>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 e Juegos Serios. ra-ma</li> <li>- Flavio Escribano (2020). Homo Alien. Héroes de papel</li> </ul>
<b>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
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 y cumplir con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green

Campus Ferrol":La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia se realizará a través del Campus Virtual, 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

trabaja para identificar y modificar prejuicios 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