UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente					
Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Xogos Serios			Código	616G02044
Titulación					
Descriptores					
Ciclo	Período	Curso		Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	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 Rodríguez Fernández, Nereida		Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es nereida.rodriguezf@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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados 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 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

Contidos	
Temas	Subtemas
Xogos serios	· Gamificación · Simulación e treinamento · Edutainment · Aplicacións sectoriais · Advergaming · Videoxogos para a industria 4.0

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 maxistrais 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 maxistrais e expoñer as súas conclusións na aula
Proba mixta	Entrega, presentación oral e defensa dun traballo práctico

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Sesión maxistral Prácticas de laboratorio Obradoiro	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.

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias / Resultados**	**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.
Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Fontes de información	
Bibliografía 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 - Ralf Dörner, Stefan Göbel, Wolfgang Effelsberg, Josef Wiemeyer (eds.) (2018). Serious Games. Foundations, Concepts and Practice. Springer Cham
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 - Daniel Muriel, Garry Crawford (2018). Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge - Ute Ritterfeld, Michael Cody, Peter Vorderer (eds.) (2009). Serious Games. Mechanisms and Effects. Routledge

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 (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...).Traballarase 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 por razón de xénero 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