



Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Xogos Serios	Código	730529034		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3	
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 / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O obxectivo é que o alumnado coñeza as aplicacións dos videoxogos máis alá da industria do entretemento. O alumnado aprenderá a deseñar videoxogos para ser usados en contornas alternativas como poden ser a educación, entrenamento e simulación, optimización de procesos empresariais etc.	AP1 AP23	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11 BP13 BP14	CP5 CP6 CP7 CP8

Contidos

Temas	Subtemas
Xogos Serios	Gamificación. Simulación e entrenamento. Edutainment. Aplicacións sectoriais. VX para a industria 4.0. Advergaming.

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A23 B1 C5 C7	4	6	10



Prácticas de laboratorio	B2 B3 B7 B8 B10 B13 B14 C6 C8	7	28	35
Traballos tutelados	B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6	4	20	24
Proba mixta	A23 B2 B4 B13 C6 C8	2	0	2
Atención personalizada		4	0	4

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases de teoría onde se imparten os contidos do temario.
Prácticas de laboratorio	Elaboración de traballos prácticos no laboratorio.
Traballos tutelados	Resolución de traballos tutelados propostos e resoltos en horario de titorías.
Proba mixta	Entrega e presentación dun traballo práctico.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Traballos tutelados Prácticas de laboratorio Proba mixta	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
Traballos tutelados	B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6	Resolución e participación en traballos tutelados. Computa un máximo de 2 puntos da nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20
Prácticas de laboratorio	B2 B3 B7 B8 B10 B13 B14 C6 C8	Entrega e defensa de traballos prácticos de laboratorio. Computa ata un máximo de 2 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	20
Proba mixta	A23 B2 B4 B13 C6 C8	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

Observacións avaliación
<p>En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba.</p> <p>Realizarase unha avaliación continua do traballo do alumnado e terase en conta a participación activa e con aproveitamento.</p> <p>A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.</p> <p>Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p>

Fontes de información



Bibliografía 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 - Ralf Dörner, Stefan Göbel, Wolfgang Effelsberg, Josef Wiemeyer (eds.) (2018). Serious Games. Foundations, Concepts and Practice. Springer Cham
Bibliografía 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 - 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 e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol": A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia realizarase a través do Campus Virtual, 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. Incorporase 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