



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Xogos Serios		Código	730529034
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuadrimestre	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	Creación e utilización de videoxogos en ámbitos educativos, empresariais etc.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias 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	BP1 CP5
		AP23	BP2 CP6
			BP3 CP7
			BP4 CP8
			BP5
			BP7
			BP8
			BP10
			BP11
			BP13
			BP14

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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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 tutorías.
Proba mixta	Entrega e presentación dun traballo práctico.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados, etc. en horario de tutorías. O seguimento da materia non debe presentar problemas ao estudantado con matrícula a tempo parcial, xa que non se esixe nin se puntúa a 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.
Traballos tutelados	
Prácticas de laboratorio	
Proba mixta	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	B2 B3 B4 B5 B10 B11 B13 B14 C5 C6	Resolución e participación en traballos tutelados en horario de tutorías. 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 4 puntos na nota final. A súa realización non é obrigatoria para superar a materia.	40
Proba mixta	A23 B2 B4 B13 C6 C8	Entrega e defensa dun traballo final que computa un máximo de 4 puntos sobre a nota final. É necesario aprobar esta proba para superar a materia.	40

Observacións avaliación
En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba. Os criterios de avaliación da segunda oportunidade serán os mesmos que os da primeira. 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 estudantado a tempo completo.

Fontes de información

Bibliografía básica	- 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.
Bibliografía complementaria	- Ordás, Ana (2018). Gamificación en bibliotecas. Ed. UOC - ArsGames (2018). El aprendizaje en juego. Plataforma Ed. Sello ArsGames

[illegible]

(*)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