



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2022/23
Subject (*)	Serious Games		Code	616G02044
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Optional	4.5
Language	Galician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department				
Coordinador	Castro Pena, Luz	E-mail	maria.luz.castro@udc.es	
Lecturers	Castro Pena, Luz	E-mail	maria.luz.castro@udc.es	
Web				
General description	Creación e utilización de videoxogos en ámbitos educativos, empresariais etc.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que impliquen coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C5	CT5 - Understanding the importance of entrepreneurial culture and the useful means for enterprising people.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences		
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	B1	C1
	A19	B2	C3
	A20	B3	C4
	A22	B4	C5
	A40	B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contents	
Topic	Sub-topic
Xogos serios	· Gamificación · Simulación e treinamento · Edutainment · Aplicacións sectoriais · Advergaming · Videoxogos para a industria 4.0

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A2 A19 B9 C5	6	4	10
Laboratory practice	A20 A40 B2 B3 B4 B5 B7 B8	12	29	41



Workshop	A22 B6 B10 B12 C3 C4 C6 C7 C8 C9	7.5	48	55.5
Mixed objective/subjective test	B1 B11 B13 B14 C1	4	0	4
Personalized attention		2	0	2

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	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
Laboratory practice	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
Workshop	Traballos colaborativos nos que o alumnado deberá aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais e expoñer as súas conclusións na aula
Mixed objective/subjective test	Entrega, presentación oral e defensa dun traballo práctico

Personalized attention	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, traballos tutelados etc. en horario de tutorías, presencialmente e de forma telemática mediante correo electrónico e Teams.
Laboratory practice	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.
Workshop	

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Mixed objective/subjective test	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
Laboratory practice	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
Workshop	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

Assessment comments



En caso de non acadar o mínimo na proba mixta, a nota final será a obtida nesta proba.

A asistencia presencial á materia é obrigatoria.

A avaliación será a mesma para todas as convocatorias.

A

realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación

implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na

convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación

obtida en todas as actividades de avaliación de cara á convocatoria

extraordinaria.

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

estudiantado a tempo completo.

Sources of information

Basic	- Jane McGonigal (2012). Reality is Broken. vintage - Werbach, K. & Hunter, D. (2014). Gamificación. 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
Complementary	- 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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments

