

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Serious Games, Edutainment y Gamificación
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	Cuarto
ECTS	6 ECTS (150 horas)
Carácter	Optativa
Idioma/s	Español - Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	José Luis de Arteché

2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura se llevarán a cabo análisis de videojuegos no lúdicos y análisis de las posibilidades educativas del medio interactivo. Se estudiará el diseño de mecánicas jugables aplicadas a la resolución de conflictos, gestión de equipos humanos, proyectos empresariales y campañas de comunicación.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.
- 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

Competencias específicas:

- CE11: Conocimiento del entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal en el ámbito de los videojuegos.
- CE32: Capacidad para aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto de videojuegos.
- CE33: Capacidad para aplicar las técnicas de juego a un entorno específico, no necesariamente lúdico, en el ámbito de los productos interactivos.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
- RA2: Conocer las aplicaciones de las mecánicas de juego en sectores no lúdicos.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen.

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB3, CB4, CB5 CT01, CT02, CT03, CT05, CT06, CT12, CT16, CE11, CE32, CE33	RA1: Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
	RA2: Conocer las aplicaciones de las mecánicas de juego en sectores no lúdicos

4. CONTENIDOS

- 1. Los Serious games**
 - a. Que son los juegos no lúdicos o serious games
 - b. Gamificación y serious games
 - c. Los edutainment
 - d. Ventaja y posibilidades de los serious game
 - e. El futuro de los serious game
- 2. Entretenimiento, Gamificación, Aprendizaje**
 - a. Metodologías de enseñanza en videojuegos
 - b. Proceso de desarrollo
- 3. Diseño de juego y rutas formativas**
 - a. Definición objetivo y plan de aprendizaje
 - b. Definición perfiles de usuarios
 - c. Definición de métricas
 - d. Definiciones mecánicas
 - e. Diseño del juego en serious games
 - f. Producción y diferencias con un videojuego
- 4. Mecánicas que fomentan el aprendizaje**
 - a. Haciendo sencillo y atractivo lo cotidiano
 - b. Barreras de entrada y usabilidad
 - c. Plataformas y ecosistemas de aprendizaje
 - d. Evaluación continua y retención de los usuarios
- 5. Entornos simulados**
 - a. La narración y el contexto
 - b. Formación híbrida videojuego y realidad
 - c. Entornos Simulados en la realidad o XR
 - i. Realidad Virtual
 - ii. Realidad aumentada
- 6. Ejemplos de Serious games**
 - a. Resolución de conflictos
 - b. Gestión de equipos y trabajo en equipo
 - c. Emprendimiento y proyectos empresariales
 - d. Campañas de Comunicación
- 7. Otros serious games**

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

Modalidad presencial:

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en problemas.

Modalidad a distancia:

- Clase Magistral a través de Web Conference
- Aprendizaje Basado en Problemas

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales	30 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16 h
Exposición oral de trabajos	8 h
Investigaciones y proyectos	14 h
Informes y escritos	12 h
Trabajo autónomo	50h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	18 h
Pruebas de conocimiento	2 h
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales virtual asíncrona	30 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16 h
Exposición oral de trabajos	8 h
Investigaciones y proyectos	14 h
Informes y escritos	12 h
Trabajo autónomo	50h
Tutoría, seguimiento académico	18 h
Pruebas de conocimiento	2 h
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y presentación de trabajos	30%
Pruebas de Conocimiento	70%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y presentación de trabajos	30%
Pruebas de Conocimiento	70%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 3-4
Actividad 2.	Semana 6-7
Actividad 3.	Semana 9-10
Actividad 4.	Semana 14-18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Burke, B. (2014). "GAMIFY: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things", Bibliomotion Incorporated
- Clark, C. (1987) "Serious Games", University Press of America
- Hugos, M. (2013) "Enterprise Games: Using Game Mechanics to Build a Better Business", CreateSpace Independent Publishing Platform
- Kapp, M; Blair, L. (2014). "The gamification of learning and instruction field book - ideas into practice", John Wiley & Sons Inc
- Pink, D. H. (2018), "Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us", Canongate Books
- Ritterfield, U; Cody, M; Vorderer, P. (2009) "Serious Games: Mechanisms and Effects", Routledge
- Renwick, M.; Chen, S. (2006) "Serious Games: Games that Educate, Train and Inform" , Cengage Learning PTR
- Schell , J. (2008), "The Art of Game Design: A book of lenses", CRC Press

- Werbach, K. (2012). “For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business”, Wharton School Press.
- Zichermann, G; Cunningham, C. (2011). “Gamification by Design”, Shroff/O'Reilly.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.