

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Gamificación
Titulación	Comunicación audiovisual
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Joaquín Pérez

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura desarrolla el concepto e historia de la gamificación. Homo ludens. Juego y aprendizaje. Mecánicas y elementos de juego. Jugadores, motivación y participación. Insignias y premios. Gamificación y marketing.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

- 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.CB1:

Competencias generales:

- CG1: Capacidad para identificar, interpretar, formular y solucionar problemas que se plantean en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.
- CG2: Capacidad para entender y transmitir en productos audiovisuales las diferentes realidades sociales, culturales y políticas, y aplicar la normativa vigente desde un punto de vista abierto y tolerante.
- CG3: Capacidad para desarrollar proyectos y productos audiovisuales.
- CG4: Capacidad para aplicar las nuevas tecnologías en entornos profesionales en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.
- CG5. Capacidad para actuar según los derechos fundamentales y el derecho de igualdad entre hombres y mujeres, la igualdad de oportunidades y accesibilidad uni-versal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos en un entorno de comunicación audiovisual.

Competencias transversales:

- CT1: 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.
- CT3: 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.
- CT13: Conciencia de los valores éticos: Capacidad para pensar y actuar según principios universales basados en el valor de la persona que se dirigen a su pleno desarrollo y que conlleva el compromiso con determinados valores sociales.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE3. Conocimiento de las herramientas tecnológicas, cómo utilizarlas y aplicarlas a la comunicación audiovisual

- CE6. Capacidad para aplicar técnicas creativas en el diseño de productos audiovisuales de manera innovadora.
- CE7. Conocimiento de las herramientas tecnológicas, desde equipos audiovisuales hasta el hardware y software específicos que se requieren para la creación, producción, intercambio de proyectos y emisión de productos audiovisuales.
- CE8. Conocimiento de las técnicas y usos del diseño gráfico aplicado a los medios de comunicación y a los nuevos entornos audiovisuales según criterios estéticos, audiovisuales, artísticos, etc., aportando valor a cada proyecto a través del proceso creativo.
- CE9. Capacidad para utilizar herramientas digitales propias aplicadas a la generación de contenidos audiovisuales multiplataforma.
- CE10. Conocimiento de los fundamentos y técnicas de la fotografía y su aplicación para la creación de imágenes digitales.
- CE12. Conocimiento de los recursos lingüísticos y las técnicas de la comunicación audiovisual para su aplicación en la realización de producciones audiovisuales.
- CE13. Capacidad de reconocer y aplicar la normativa legal básica, la ética y la deontología en el sector de la comunicación audiovisual en su conjunto.
- CE14. Conocimiento de las herramientas técnicas para elegir las más adecuadas en el desarrollo de proyectos de animación tanto en 2D como en 3D.
- CE15. Capacidad para idear, plasmar y desarrollar proyectos audiovisuales teniendo en cuenta los entornos sociales en los que se desarrollará el proyecto.
- CE18. Capacidad para detectar las tendencias de cada una de las disciplinas de la comunicación en su aplicación al sector audiovisual. CE21. Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma del inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria audiovisual.
- CE22. Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional. CE3:

Resultados de aprendizaje:

- RA1: El alumno obtendrá el conocimiento y las destrezas aplicadas a la teoría y práctica de las técnicas de gamificación como herramienta narrativa, de marketing y aprendizaje

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
CB1, CB2, CB4, CB5, CG1, CG2, CG3, CG4 CG5, CT1, CT3, CT13, CT17, CT18, CE3, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE12, CE13, CE14, CE15, CE18, CE21, CE22.	RA1

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje. A saber:

Unidad 1. Introducción al juego

Unidad 2. Evolución histórica: Homo Ludens

Unidad 3. Juego y aprendizaje

Unidad 4. Jugadores, motivación y participación

Unidad 5. Insignias y premios

Unidad 6: Gamificación y marketing: nuevas tendencias en la Gamificación

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Métodos del caso.
- Aprendizaje basado en proyectos.

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:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Tipo de actividad A: Lecciones magistrales	50 h
Tipo de actividad B: Análisis de casos, resolución de problemas, elaboración de proyectos, simulación.	50 h
Tipo de actividad C: Proyectos	20 h

Tipo de actividad D: Tutoría	10 h
Tipo de actividad F: Trabajo autónomo	20h
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

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

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividades de portfolio y de desempeño	Rúbrica adaptada a la actividad	40%
Actividad: Exposiciones orales	Rúbrica adaptada a la actividad	10%
Actividad: Observación de desempeño	Rúbrica adaptada a la actividad	10%
Prueba objetiva de conocimiento	Rúbrica adaptada a la actividad	40%

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.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0.

Se deben entregar las actividades de portfolio 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 de portfolio	Semana 3-6
Actividad 2 de portfolio	Semana 7-11
Actividad 3 de portfolio	Semana 12-16
Actividad 4 de portfolio	Semana 17-19
Actividad 5. Prueba final	Semana 18-19

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 la bibliografía recomendada:

- Dijk, T.v. (2006): “Discurso y manipulación: Discusión teórica y algunas aplicaciones”, en *Revista Signos*, 39(60), 49-74.
- Gilbert, D. (2017). *Tropezar con la felicidad*. Ariel. Barcelona.
- Han, Byung-Chul (2014). *En el enjambre*. Herder. Barcelona. Recuperado en: https://books.google.es/books/about/En_el_enjambre.html?id=7VK7DgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Hernández-Santaolalla, V. (2018). *Los efectos de los medios de comunicación de masas*. Editorial UOC. Barcelona.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Alianza. Madrid.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia*. Paidós comunicación. Barcelona.
- Kapp, M. (2013). *La gamificación del Aprendizaje y la Libreta de Campo Instrucción: ideas a la práctica*. Willey. EEUU.
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa. Barcelona.
- Núñez, A. (2007). *Será mejor que lo cuentes. Los relatos como herramienta de comunicación*. Storytelling. Empresa Activa. Madrid.
- Ramírez, J.L. *Gamificación*. (2014). *Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. SC Libro. Madrid.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto. Madrid.
- Teixes, F. (2013). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC. Barcelona
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza y Janés. Madrid.
- Valera, J.F. (2013). *Gamificación en la empresa*. Autopublicación.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2014). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson. Madrid.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.