

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Gamificación
<b>Titulación</b>	Periodismo
<b>Escuela/ Facultad</b>	Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
<b>Curso</b>	4º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Optativa
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	2º
<b>Curso académico</b>	2025/2026
<b>Docente coordinador</b>	Nieves Álvarez Álvarez

## 2. PRESENTACIÓN

“Gamificación” es una asignatura optativa del grado de periodismo, con un valor de 6 ECTS. Esta asignatura pretende que el alumno aprenda el uso de las mecánicas de juego en ámbitos profesionales para conseguir motivar a los diferentes tipos de público objetivo al que van focalizados los contenidos. Partiendo desde el campo de la psicología motivacional a la elaboración de una estrategia de gamificación para la solución de problemas empresariales

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias generales:

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

### 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
- 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:**

- 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
- CT08 - Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas
- CT10 - Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades
- CT14 - Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema
- 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:**

- CE07 - Capacidad para utilizar creativa y eficazmente los diversos recursos escritos y audiovisuales de los medios de comunicación e innovar en nuevos formatos periodísticos
- CE08 - Capacidad para pensar, analizar, innovar y gestionar creativamente dentro de un proyecto multidisciplinar, e integrar los elementos que componen una narración periodística del modo más apropiado para cada contenido concreto
- CE09 - Conocimiento de los principios que rigen el diseño y el montaje audiovisual aplicados a los contenidos periodísticos
- CE12 - Conocimiento de los distintos tipos de contenidos (informativos, de opinión, de entretenimiento) como con los géneros que los encauzan; así como con las peculiaridades de su aplicación en los diferentes medios
- CE13 - Conocer la relación entre los medios de comunicación de masas y los contenidos de entretenimiento, y ser capaz de utilizar las características de los primeros para desarrollar unos contenidos enriquecedores y de calidad
- CE16 - Capacidad para innovar, analizar y criticar las nuevas propuestas y productos periodísticos en los medios audiovisuales y otros soportes a la hora de crear nuevos formatos
- CE17 - Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria periodística
- CE18 - 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

- CE19 - Conocimiento de las herramientas técnicas y destrezas necesarias para llevar a cabo procesos de grabación, edición, realización y postproducción audiovisual online y offline
- CE22 - Conocer las nuevas tendencias tecnológicas y de la comunicación
- CE23 - Conocimiento de las necesidades de comunicación en el ámbito empresarial.

**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 informativa, narrativa y de 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
CG1,CG2,CG3,CG4, CB1, CB2, CB3, CB4,CB5, CT5, CT8, CT10, CT14, CT18, CE7 CE8, CE9, CE12, CE13, CE16, CE17, CE18, CE19, CE22, CE23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RA1. El alumno obtendrá el conocimiento y las destrezas aplicadas a la teoría y práctica de las técnicas de gamificación como herramienta informativa, narrativa y de aprendizaje.</li> </ul>

## 4. CONTENIDOS

- Concepto e historia de la gamificación. / Concept and history of gamification.
- Homo ludens. Juego y aprendizaje. / Homo ludens. Play and learning.
- Mecánicas y elementos de juego. / Mechanics and elements of play
- Jugadores, motivación y participación. Insignias y premios. / Players: motivation and participation. Awards and insignia
- Gamificación e información. / . Gamification and information

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral
- Método 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:

**Modalidad presencial:**

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales y asíncronas	42 h
Exposiciones orales	10 h
Investigaciones y proyectos	60 h
Tutoría grupal	6h
Trabajo autónomo	32 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

## 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
Pruebas presenciales	50%
Exposiciones orales	15%
Observación del desempeño	10%
Entrega de trabajos y proyectos	25%

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 extraordinaria 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 Análisis y planteamiento de problemas de ámbito educativo, económico, empresarial, etc y planteamiento de posibles soluciones.	Febrero
Actividad 2 Análisis de perfiles.	Febrero/Marzo
Actividad 3 Análisis de mecánicas de juego y su uso en entornos no lúdicos.	Marzo
Actividad 4 Modelos de gamificación. Exposición de los resultados	Abril
Actividad 5 Creación de una estrategia de gamificación orientada a la solución de los problemas planteados en la primera actividad.	Mayo

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Hunter, Robert. The Gamification Handbook - Everything You Need to Know About Gamification. 2011

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Alexander, N. y M. Colgate (2000). Retail financial services: Transaction to relationship marketing, *European Journal of Marketing*, 34 (8) 938- 945.
- Bimbo (2013). Pantera o Tigretón. Retrieved 30, 10, 2015 from <http://www.panteraotigreton.es/elclub>

- Bond, T. (1986). Games for social and life skills. Essex: Hutchinson.
- Burrus, D. (2010). "Social networks in the workplace: the risk and opportunity of business 2.0". *Strategy & Leadership*, 38, 4, 50–53.
- Buzzetto-More, N. A. (2013). Social Media and Prosumerism, *Issues in Informing Science and Information Technology*, 10, 67-80.
- Carse, J. P. (1986). Finite & infinite games: A vision of life in play and possibility. New York: Free Press.
- Chow, S. L. (1987). Science, ecological validity and experimentation. *Journal for the theory of social behavior*, 17(2).
- Climate Reality Project (2013). Reality Drop. Retrieved 30, 10, 2015 from <http://realitydrop.org>
- Cortizo Pérez, J. C.; Carrero García, F.; Monsalve Piqueras, B.; Velasco Collado, A.; Díaz del Dedo, L. I. & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos. Ponencia. En VII jornadas internacionales de innovación universitaria.
- Cuenca, M (2010). La fuerza transformadora del ocio. En Cuenca, M.; Aguila, E. & Ortega, C. (2010). Ocio para innovar (pp. 17- 82). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Culnan M.J., McHugh, P.J.M. y Zubillaga, J.I. (2010). How large U.S. Companies can use Twitter and other social media to gain business value. *MIS Quarterly Executive*, 9, (4) 243–260.
- Dallas Museum (2013). Dallas Museum of Art Friends. Retrieved 30, 10, 2015 from <https://www.dma.org/visit/dma-friends>
- Elkonin, D. B. (1985). Psicología del juego. Madrid: Visor.
- Fumero-Reverón, A. (2011). IRC 2.0. Medios para la información, la relación y la comunicación en la web 2.0. *El profesional de la información*, 20 (6) 605-609.
- Gibb, J. R. (1974). Manual de dinámicas de grupos. Buenos Aires: Hvmánitas.
- Gray, Dave, Brwon, Sunni, Macanufo, James y Benítez, Beatriz. *Gamestorming: 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio*. 2012
- Hunter, Robert. *The Gamification Handbook - Everything You Need to Know About Gamification*. 2011
- Idle, N. & Nunns, A. (2011). Tweets from Tahrir. Egypt's revolution as it unfolded, in the words of the people who made it. Doha, Qatar: Bloomsbury Qatar Foundation Publishing.
- Katz, E. & Lazarsfeld, P. F. (1955). Personal influence: the part played by people in the flow of communication. Illinois: Free Press
- 

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (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:

Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.

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. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.

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](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## **11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tu 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.