

Curso Académico: 2025/26

202008 - Juegos Serios

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 202008

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Gallego

Docencia Interactiva: Grupo 101: Gallego

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: María Luz Castro Pena

Profesorado: María Luz Castro Pena

1. Descripción general

En esta materia veremos que los videojuegos pueden ser más que entretenimiento y aprenderemos a diseñar y evaluar juegos aplicados a diferentes ámbitos: educativo, sanitario, empresarial, etc.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A02]** 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.
- **[B01]** 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

- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** 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.
- **[B07]** 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.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** 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.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C05]** CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El alumnado conocerá la aplicación de los videojuegos más allá de la industria del entretenimiento. Del mismo modo, aprenderá a diseñar videojuegos para ser usados en entornos alternativos como pueden ser la educación, el entrenamiento y la simulación, la optimización de procesos empresariales, 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	

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Juegos serios: · Gamificación · Simulación y entrenamiento · Edutainment · Aplicaciones sectoriales · Advergaming · Videojuegos para la industria 4.0			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Resolución de dudas de teoría o prácticas, trabajos tutelados, etc. en horario de tutorías, presencialmente y de forma telemática mediante correo electrónico y Teams. El seguimiento de la asignatura no debe presentar problemas al estudiantado con matrícula a tiempo parcial, ya que no se exige asistencia. Sin embargo, este alumnado es responsable de estar al corriente de los materiales colgados en el Moodle, así como de las tareas que por ese medio se propongan para entrega. Estas entregas, de no ser telemáticas, serán acordadas con el estudiantado a tiempo parcial de modo que se [...]	2,00	0,00	0,00	
Taller [MAG16]	Trabajos colaborativos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos adquiridos en las sesiones magistrales y exponer sus conclusiones en el aula	7,50	0,00	48,00	A22, B06, B10, B12, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Prácticas de laboratorio [MAG21]	Desarrollo de casos prácticos en los que el alumnado deberá aplicar los conocimientos expuestos en las sesiones magistrales para resolver los problemas que aparezcan con el objetivo de conseguir el resultado deseado	12,00	0,00	29,00	A20, A40, B02, B03, B04, B05, B07, B08.
Prueba mixta [MAG32]	Entrega, presentación oral y defensa de un trabajo práctico	4,00	0,00	0,00	B01, B11, B13, B14, C01.
Sesión magistral [MAG39]	Clases teóricas presenciales, donde se expondrán los conceptos básicos que el alumnado debe conocer y que serán de aplicación en los trabajos prácticos, tanto presenciales como no presenciales	6,00	0,00	4,00	A02, A19, B09, C05.
Suma de horas por tipo		31,50	0,00	81,00	
Horas totales				112,50	

5. Evaluación

Modalidad Presencial

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Evaluación continua del trabajo en el aula. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20,00	A22, B06, B10, B12, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Prácticas de laboratorio [SEG21]	Entrega y defensa de trabajos prácticos e informes. Computa hasta un máximo de 2 puntos en la nota final. Su realización no es obligatoria para superar la materia.	20,00	A20, A40, B02, B03, B04, B05, B07, B08.
Prueba mixta [SEG32]	Entrega y defensa de un trabajo final que computa un máximo de 6 puntos sobre la nota final (5 puntos el trabajo y 1 punto la presentación). Es necesario obtener una nota mínima de 5 en esta prueba para superar la materia.	60,00	B01, B11, B13, B14, C01.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

En caso de no alcanzar el mínimo en la prueba mixta, la nota final será la obtenida en esta prueba.

Se realizará una evaluación continua del trabajo realizado y se tendrá en cuenta la participación activa y con aprovechamiento del alumnado en el aula.

La evaluación será la misma para todas las convocatorias.

Todos los aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

5.2. Segunda oportunidad

La evaluación será la misma para todas las convocatorias.

5.3. Oportunidad adelantada

El alumnado será evaluado mediante una prueba teórico-práctica presencial en la que deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior.

5.4. Dispensa académica

Aquel alumnado que tenga una excepción académica deberá dirigirse al profesorado para establecer el método de seguimiento de la materia y la elaboración de los trabajos para superar la materia en primera convocatoria.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- (2016). Serious Games: Foundations, Concepts and Practice. Springer. Libro. [\[URL\]](#)
- Escribano, Flavio (2020). Homo alien : videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo. Héroes de papel Studies. Libro. [\[URL\]](#)
- Gómez Sanz, Belén (2020). Gamificación y juegos serios : curso práctico. Ra-Ma. Libro. [\[URL\]](#)
- McGonigal, Jane (2012). Reality is broken : why games make us better and how they can change the world. Vintage. Libro. [\[URL\]](#)
- Quintana, Yuri, García Pañella, Óscar (2017). Serious games for health : mejora tu salud jugando. Gedisa. Libro. [\[URL\]](#)
- Werbach, Kevin, Hunter, Dan (2014). Gamificación : revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Pearson Educación. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Armero, Ana, coord. (2018). El Aprendizaje en juego : tecnoludismo para el pensamiento crítico. ArsGames. Libro. [\[URL\]](#)
- Burak, Asi, Parker, Laura (2021). Power play : cómo los videojuegos pueden salvar el mundo. Héroes de papel. Libro. [\[URL\]](#)
- Muriel, Daniel autor, Crawford, Garry autor (2018). Video games as culture : considering the role and importance of video games in contemporary society. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)

- Ordás, Ana (2018). Gamificación en bibliotecas : el juego como inspiración. UOC. Libro. [\[URL\]](#)
- Vorderer, Peter. editor literario; Ritterfeld, Ute. editor literario; Cody, Michael J., editor literario (2009). Serious games : mechanisms and effects. Routledge, 1st ed.. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Para contribuir a la consecución de un entorno sostenible inmediato, la entrega de los trabajos documentales realizados en esta asignatura se realizará a través del campus virtual, en formato digital, sin necesidad de imprimirlos.

Se deberá promover el uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos en el entorno natural.

Se deberá tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en las conductas personales y profesionales.

Se incorpora una perspectiva de género en la docencia de esta asignatura (se utilizará un lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se fomentará la intervención en clase de estudiantes, tanto hombres como mujeres, etc.).

Se trabajará para identificar y modificar los prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y promover valores de respeto e igualdad.

Se deberán detectar las situaciones de discriminación por razón de sexo y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

Se facilitará la plena integración del alumnado que, por razones físicas, sensoriales, psicológicas o socioculturales, tenga dificultades para acceder a la vida universitaria de forma adecuada, igualitaria y beneficiosa.