



Programa de la asignatura -9822001814 – Serious Games, Edutainment y Gamificación -

CÓDIGO

9822001814

TÍTULO

Serious Games, Edutainment y Gamificación

CARÁCTER

Optativa

CRÉDITOS ECTS

6

LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE

Español

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El estudiante será capaz de:

- Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.
- Conocer las aplicaciones de las mecánicas de juego en sectores no lúdicos.
- Desarrollar un criterio de evaluación de productos audiovisuales interactivos.
- Entender las interrelaciones existentes entre los diferentes medios clásicos, audiovisuales e interactivos y su potencial narrativo complementario entre los géneros.
- Conocimiento y aplicación del diseño experimental de videojuegos en sectores ajenos al entretenimiento.

CONTENIDOS

Análisis de videjuegos no lúdicos. Análisis de las posibilidades educativas del medio interactivo. Diseño de mecánicas jugables aplicadas a la resolución de conflictos, gestión de equipos humanos, proyectos empresariales y campañas de comunicación.

OBSERVACIONES

El alumno elegirá hasta 18 ECTS entre todas las asignaturas ofertadas en los tres módulos optativos.

En este módulo optativo el alumno adquirirá las siguientes competencias específicas:

- Conocer y ser capaz de desarrollar los diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos, así como de hacer adaptaciones para trasladar un trabajo de un medio a otro.
- Establecer los mecanismos adecuados para adaptar contenidos a las diferentes plataformas transmedia.
- Conocer y aplicar los fundamentos de la percepción visual y sus implicaciones en la comunicación.

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.

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.

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 videojuego.
- ⇒ CE33: Capacidad para aplicar las técnicas de juego a un entorno específico, no necesariamente lúdico, en el ámbito de los productos interactivos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

		ECTS	Nº de horas	% presencial
1	Lecciones Magistrales	5	125	100
2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	10	250	44
3	Exposición de trabajos	0	0	0
4	Trabajo en grupo de carácter integrador	0	0	0
5	Investigaciones y Proyectos	0	0	0
6	Trabajo autónomo	10	250	0
7	Actividades en talleres y/o laboratorios	0	0	0
8	Tutoría, seguimiento académico y evaluación	5	125	100
9	Prácticas profesionales	0	0	0
	Total	30	750	

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Problemas

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

		Min.	Máx.
1	Pruebas de conocimiento	70	80
2	Proyectos	0	0
3	Entrega de y/o presentación de trabajos	20	30

4	Evaluación por tribunal	0	0
5	Prácticas profesionales	0	0

FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

20/06/2017