

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos
-------------	--

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Planificación de Aplicaciones del Videojuego en el Campo de la Salud
-------------	--

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	4691
---------	------

Periodo docente:	Octavo semestre
------------------	-----------------

Materia:	Bases de Conocimiento Tecnológico
----------	-----------------------------------

Módulo:	Conocimiento de Sistemas Jugables y Planificación de Estrategias de Juego
---------	---

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Borja Barinaga López	barinagaborja@gmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Planificación de Aplicaciones del Videojuego en el Campo de la Salud pretende ofrecer una panorámica profunda del creciente sector del diseño de aplicaciones especializadas en el emergente campo de la salud.

Los alumnos explorarán las bases teóricas de las disciplinas de las ciencias de la salud así como los principales nichos de negocio para el desarrollo de propuestas técnicas y aplicaciones especializadas.

Adicionalmente, desde una vocación y enfoque práctico, desarrollarán sus propios diseño de concepto, prototipo y producto (valiéndose de los saber multidisciplinares necesarios para el óptimo diseño de aplicaciones centradas en salud).

OBJETIVO

La elaboración de un proyecto de app autónomo, creativo y científico del alumno, tiene como finalidad reunir en una app todo lo aprendido a lo largo de la experiencia académica del Grado en Creación y Narración de Videojuegos (aplicando debidamente los aprendizajes, saberes y herramientas provenientes de muy diversos campos), y combinarlos con las herramientas, inquietudes y problemáticas propias de las ciencias de la salud.

Los fines específicos de la asignatura son:

Las aplicaciones desarrolladas tienen una orientación fundamentalmente práctica, consistente en la gestión y desarrollo de una propuesta innovadora en los ámbitos de las ciencias de la salud. El desarrollo de apps alberga un importante componente de trabajo autónomo y de madurez personal, pues se trata de que el alumno sea capaz de diseñar, gestionar, desarrollar y promocionar una propuesta cercana al mundo profesional al que se pretende incorporar (manteniendo los estándares de profesionalidad y sistematicidad de la industria y campo científico del ámbito del diseño de apps y salud).

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios conocimientos previos más allá de la formación previa de grado en Creación y Narración de Videojuegos.

CONTENIDOS

- 1.- Introducción a la planificación y gestión de aplicaciones del videojuego en el campo de la salud. Objetivos, procesos, aplicaciones e innovación.
- 2.- Diseño y conceptualización de aplicaciones para nuevos dispositivos de interacción hombre-máquina en ciencias de la salud y videojuegos. Definición de proyectos y parámetros, seleccionando y configurando los equipos de expertos y métricas necesarias.
- 3.- Investigación y desarrollo en el ámbito videolúdico aplicado al campo de la salud. Generación y adaptación de contenidos y soluciones multimedia propias y externas. Integración de los elementos en ciencias y servicios sociosanitarios.
- 4.- Interacción, experiencia e interfaz de usuario. Diseño y desarrollo inclusivo y accesible.
- 5.- Implementación de los procesos de evaluación, testeo y equilibrado del prototipo, control de calidad y documentación del proyecto multimedia interactivo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTÓNOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos de que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de

especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS: El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

MÉTODO DEL CASO: Adquisición de aprendizaje mediante el análisis de casos o situaciones reales de gestión. Esta técnica de aprendizaje activa, centrada en la investigación del estudiante sobre un problema real y específico, ayuda al alumno a adquirir la base para un estudio inductivo.

SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL: que incluye entrevistas, grupos de discusión, auto informes e informes de seguimiento tutorial.

INVESTIGACIÓN: Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

ROLEPLAYING Y GAMIFICACIÓN: Todas las sesiones se encuentran gamificadas mediante la implementan juegos de roleplaying (metodología didáctica) para lograr un mayor compromiso, participación, mejora de habilidades en el aula.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
CLASE EXPOSITIVA/PARTICIPATIVA 33h ACTIVIDADES PRÁCTICAS, TALLERES Y SEMINARIOS APLICADOS 20h EVALUACIÓN 3h TUTORÍAS 4h	TRABAJOS EN GRUPO 30h TRABAJOS INDIVIDUALES 30h ESTUDIO AUTÓNOMO Y PREPARACIÓN SESIONES 30h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

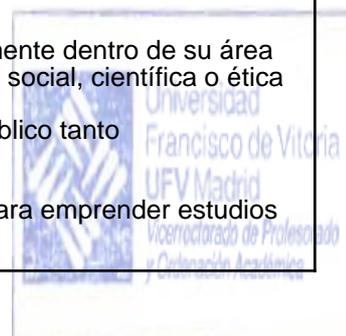
Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes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

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía



Competencias generales

Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos.

Competencias específicas

Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.

Capacidad para entender y aplicar los principios de programación para comprender el proceso tecnológico que entraña la producción de un videojuego.

Capacidad para comprender y dominar diferentes editores gráficos de videojuegos para poder realizar prototipos funcionales y aplicar las labores de testeo.

Capacidad para definir automatismos con apariencia de inteligencia para personajes no jugadores controlados por la máquina.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Define y soluciona problemas de diseño

Realiza diseños, prototipos y modelos de solución (testeo y equilibrado) optimizados en el campo de ciencias de la salud, originales y socialmente comprometidos, inclusivos y responsables.

Justifica el valor que aporta el diseño

Aplica metodologías y herramientas propias del campo del diseño de apps para optimizar los desarrollos, investigar sobre aplicaciones en salud y audiencias (experiencia de usuario, patrones de interacción...) y promocionar sus productos digitales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CONVOCATORIA ORDINARIA

Trabajos y ejercicios individuales: 40%

Evaluación continua del trabajo individual en Laboratorio: 10%

Examen Final Tutorizado: 30%

Examen Presencial: 20%

Se señala que la evaluación se realiza de manera continua guiando el aprendizaje de cada alumno en el aula o de forma remota, realizando puestas en común con el objetivo de promover la discusión y participación entre los alumnos; y con el objetivo, también, de reflexionar sobre las bases que rigen la crítica artística.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Examen Final Tutorizado: 80%

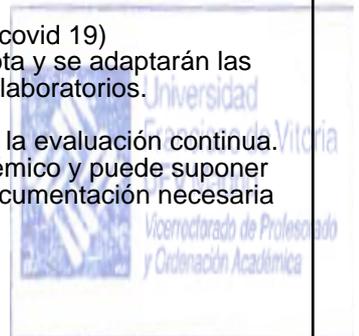
Examen Presencial: 20%

CAMBIOS EN CASO DE NO SER POSIBLE LA PRESENCIALIDAD TOTAL O PARCIAL (covid 19)

Los porcentajes de evaluación se mantendrán, pero el seguimiento se hará de forma remota y se adaptarán las exigencias a los recursos de los que disponga el alumno en el caso de no disponer de los laboratorios.

Aviso: La acumulación de faltas de inasistencia injustificadas puede suponer la pérdida de la evaluación continua.

Aviso: Cualquier intento de plagio supone una infracción muy grave según el código académico y puede suponer una expulsión. Todos los trabajos entregados deben ser originales y se debe aportar la documentación necesaria que lo certifique.



BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Barry, Nathan. (2012). The App Design Handbook. Nathan Barry edition.

Lienhard, Kenny R. y Legner, Christine. (2016). Principles in the Design of Mobile Medical Apps: Guidance for Those who Care. University of Lausanne, Faculty of Business and Economics (HEC), Department of Information Systems, Lausanne, Switzerland.

Hartson, R. y Pyla, P. (2012). The UX Book-Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. Boston: Elsevier.

Cuello, Javier E. y Vittone, José E. (2014). Designing Mobile Apps. Edición de Cuello y Vittone.

Complementaria

Maxwell, H. (2009). The Game Production Handbook. Boston: Jones & Bartlett Publishers

