

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:	Serious Games		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	4693
Periodo docente:	Octavo semestre		
Materia:	Educación		
Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Belén Mainer Blanco	b.mainer@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El objetivo fundamental de esta asignatura es que el alumno pueda aplicar sus conocimientos de diseño, programación y arte en la creación de videojuegos cuyo objetivo no es únicamente lúdico.

Adquirir competencias relacionadas con el potencial del juego para la adquisición de habilidades y aprendizajes pertenecientes a ámbitos fuera de lo lúdico.

OBJETIVO

Entender el potencial del juego para adquirir habilidades, destrezas y competencias técnicas en variados campos profesionales del saber.

Obtener los conocimientos y las destrezas necesarias entender el valor del juego, desde una perspectiva investigadora, terapéutica y de transmisión de valores.

Crear juegos que aspiren a finalidades "serias" (no meramente ociosas o lúdicas) como aprendizajes, entrenamientos, simulaciones, evaluaciones...

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado.

CONTENIDOS

1. Introducción al lenguaje de los Serious games
2. Estructura y procesos de la preproducción
3. Diseño iterativo con temas complejos
4. Testeo por capas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA.
TRABAJO AUTÓNOMO.
TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS.
SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL.
INVESTIGACIÓN

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: 40
EVALUACIÓN: 4
CLASES PRÁCTICAS: 6
SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES,
CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: 10
60h

TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO: 25
ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO: 50
TRABAJO VIRTUAL EN RED: 15
90h

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

Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable.

Competencias específicas

Capacidad para aprovechar las posibilidades educativas del videojuego como medio de aprendizaje de contenidos y adquisición de destrezas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno planifica los procesos de creación de un sirius game dentro del marco de una estructura multidepartamental

El alumno maneja correctamente las herramientas de diseño, arte y programación

El alumno es capaz de transmitir un mensaje complejo más allá del meramente lúdico

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 50%

Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 45%

Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 5%

En caso de que la docencia sea completamente en remoto: Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test y proyecto final: 50%- 70% Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 30%- 50%

“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

BALL, Howard G. Telegames Teach More Than You Think. Audiovisual Instruction. 1978.

Gee, J.P. (2003). What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy. Nueva York: Palgrave Macmillan.

Clarck, C (1987). Serious Games. University Press of America

Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., Wiemeyer, J. (Eds.) (2016). Serious Games. Foundations, Concepts and Practice. Springer

BATESON, Gregory. Pasos para una ecología de la mente. Barcelona. Gedisa. 1972.

CALLOIS, Roger (1958). Teoría de los juegos. Seix Barral.

Complementaria

-AARSETH, Espen. 2001. "Computer Game Studies, Year One". Disponible en:

<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

-AARSETH, Espen. 2003. "A multidimensional typology of games". Disponible en:

<http://www.digra.org/dl/db/05163.52481>

-AARSETH, Espen. 2003. "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". Disponible en:

<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>

-AGUIRRE, Joaquin. "Ciberspacio y comunicación: Nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI". Revista Espéculo. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero27/cibercom.html>

-JUUL, Jesper. 2001. "Games Telling stories? A brief note on games and narratives, in Game Studies". The International Journal of Computer Game Research. Disponible en: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Domínguez, A, et al. (2013) "Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes." Computers & Education 63: 380-392.

Sheldon, L. (2012). The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Boston: Course Technology

Bergeron, B (2009). Developing Serious Games (Game Development).

DE KERCKHOVE, Derrick. Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la Web. Barcelona. Gedisa. 1997.

ELKONIN, Daniil B. Psicología del juego. Madrid. Editorial Aprendizaje Visor. 1980.

GAGNÉ, Robert. Las condiciones del aprendizaje. Madrid. Aguilar. 1970.

GEE, James Paul. 2003. "What videogames have to teach us about learning and literacy". Editorial Palgrave Macmillan.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid. Alianza Editorial. 1972.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press. 2006.

----- Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración. Barcelona. Editorial Paidós Comunicación. 2009.

LACASA, Pilar. Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales. Editorial Morata. 2011.

MOTT, Tony. 1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir. Grijalbo. 2011

MURRAY, Janet. (1999) "Hamlet en la Holocubierta". Barcelona. Paidós Ibérica.

PAJARES Tosca, Susana; EGENFELDT-NIELSON, Simon; HEIDE Smith, Jonas. 2008. "Understanding Videogames". Editorial Routledge.

PÉREZ LATORRE, Pérez Latorre, Óliver. El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego. Editorial Laertes. 2012

RHEINGLOD, Howard (2004). "Multitudes inteligentes: la próxima revolución social". Barcelona. Gedisa.

RYAN, Marie-Laure (2004). "La narración como realidad virtual. La inmersión u la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos". Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica.