



GUÍA DOCENTE
GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES

Coordinación: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Año académico 2020-21

Información general de la asignatura

Denominación	GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES			
Código	102187			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	2	1	
Coordinación	GIL IRANZO, ROSA MARÍA			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas y lecturas. A las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente a las clases prácticas. El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales.			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Castellano/Catalán/Inglés			
Distribución de créditos	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rosamaria.gil@udl.cat	3	
TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ	merce.teixido@udl.cat	6	

Objetivos académicos de la asignatura

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- Conocer la aplicación de los principios de diseño junto a las mecánicas del juego: elementos, mecánicas y dinámicas
- Conocer las metodologías Player Centred Design (PCD)
- Conocer la psicología de la motivación humana
- Saber utilizar Serious Games
- Diferenciar entre juegos serios, juegos y gamificación
- *Gamificar* la UX
- Conocer las consideraciones éticas y legales de la gamificación
- Identificar y analizar los aspectos relacionados con el análisis y diseño de pequeñas aplicaciones hipermedia.

Competencias

Competencias básicas y transversales:

- 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
- CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y comunicación.

Competencias generales:

- CG2. Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital
- CG3. Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño
- CG5. Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad
- CG6. Entender, comprender, saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales

Competencias específicas:

- CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia
- CE10. Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño

Contenidos fundamentales de la asignatura

Gamificación Teoría. 2. *The 8 Core Drives of Gamification*
 Gamificación Teoría. *Applied Gamification*
 Gamificación Teoría. *Phases*
 Gamificación Teoría. 3. *Gamer personality. From Bartle to Yu-kai Chou*
 Gamificación Teoría. 3.2. *Level III*
 Gamificación Teoría. 3.3. *Core Drive 1: Epic Meaning & Calling*
 Gamificación Teoría. 3.4. *Core Drive 2: Development & Accomplishment*
 Gamificación Teoría. 3.5. *The Third Core Drive - Empowerment of Creativity & Feedback*
 Gamificación Teoría. 4. *Game design*
 Gamificación Teoría. 4.2.4. *Characters in Games*

Ejes metodológicos de la asignatura

Cada semana el estudiante asiste a 2 horas virtuales (debido al covid) en Grupo Grande y 2 horas presenciales en Grupo Mediano. Las sesiones en Grupo Mediano se imparten en la aula / laboratorio.

Metodologías docentes:

1. Clases magistrales
2. Prácticas
3. Lecturas
4. Trabajo en grupo
5. Casos

Plan de desarrollo de la asignatura

22/9/20	9:00	Gamificación Teoría. 1. THE BASICS. Grupos. Tipos de juegos
25/9/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
25/9/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
2/10/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
2/10/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
6/10/20	9:00	Gamificación Teoría. 2. The 8 Core Drives of Gamification
9/10/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
9/10/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
16/10/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
16/10/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
20/10/20	9:00	Gamificación Teoría. Applied Gamification
23/10/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
23/10/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
27/10/20	9:00	Gamificación Teoría. Phases
30/10/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
30/10/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
3/11/20	9:00	Gamificación Teoría. 3. Gamer personality. From Bartle to Yu-kai Chou
6/11/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
6/11/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
10/11/20	9:00	Gamificación Teoría. 3.2. Level III
13/11/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
13/11/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
		PRIMER PARCIAL
24/11/20	9:00	Gamificación Teoría. 3.3. Core Drive 1: Epic Meaning & Calling
27/11/20	11:10	Gamificación Práctica. G2

27/11/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
1/12/20	9:00	Gamificación Teoría. 3.4. Core Drive 2: Development & Accomplishment
4/12/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
4/12/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
11/12/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
11/12/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
15/12/20	9:00	Gamificación Teoría. 3.5. The Third Core Drive - Empowerment of Creativity & Feedback
18/12/20	11:10	Gamificación Práctica. G2
18/12/20	13:10	Gamificación Práctica. G1
22/12/20	9:00	Gamificación Teoría. 4. Game design
8/1/21	11:10	Gamificación Práctica. G2
8/1/21	13:10	Gamificación Práctica. G1
12/1/21	9:00	Gamificación Teoría. 4.2.4. Characters in Games
15/1/21	11:10	Gamificación Práctica. G2
15/1/21	13:10	Gamificación Práctica. G1
27/1/21		EXAMEN PARCIAL
		TUTORIAS

Sistema de evaluación

Gamificación Teoría. 1. THE BASICS. Grupos. Tipos de juegos	
Gamificación Práctica. G2	1. ENTREGABLE: 20% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Práctica. G2	
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. 2. The 8 Core Drives of Gamification	
Gamificación Práctica. G2	2. ENTREGABLE: 20% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Práctica. G2	
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. Applied Gamification	
Gamificación Práctica. G2	3. ENTREGABLE: 10% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. Phases	
Gamificación Práctica. G2	4. ENTREGABLE: 10% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. 3. Gamer personality. From Bartle to Yu-kai Chou	
Gamificación Práctica. G2	5. ENTREGABLE: 10% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. 3.2. Level III	
Gamificación Práctica. G2	6. ENTREGABLE: 10% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
PRIMER PARCIAL	7. ENTREGABLE: 20% NOTA
Gamificación Teoría. 3.3. Core Drive 1: Epic Meaning & Calling	
Gamificación Práctica. G2	8. ENTREGABLE: 20% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. 3.4. Core Drive 2: Development & Accomplishment	
Gamificación Práctica. G2	9. ENTREGABLE: 20% NOTA

Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Práctica. G2	
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. 3.5. The Third Core Drive - Empowerment of Creativity & Feedback	
Gamificación Práctica. G2	10. ENTREGABLE: 20% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. 4. Game design	
Gamificación Práctica. G2	11. ENTREGABLE: 10% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
Gamificación Teoría. 4.2.4. Characters in Games	
Gamificación Práctica. G2	12. ENTREGABLE: 10% NOTA
Gamificación Práctica. G1	
EXAMEN PARCIAL	13. ENTREGABLE: 20% NOTA
TUTORIAS	

Bibliografía y recursos de información

Encontrareis todos los enlaces en los apuntes del campus virtual, también podéis visitar:

Bibliografía básica

<https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

<https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification>

Bibliografía adicional

<https://www.gamedesigning.org/game-design-books/>