Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES

Coordinación: GIL IRANZO, ROSA MARIA

Año académico 2022-23

GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES 2022-23

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 MARIA
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Durante el curso se combinaran las clases magistrales con las clases prácticas y lecturas. A las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicaran 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

GAMIFICACIÓN Y SERIOUS GAMES 2022-23

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
GIL IRANZO, ROSA MARIA	rosamaria.gil@udl.cat	9	

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.
- CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional

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 Teoria. 1. THE BASICS. Grupos. Tipos de juegos

Gamificación Teoria. 2. *The 8 Core Drives of Gamification*

Gamificación Teoria. *Applied Gamification*

Gamificación Teoria. *Phases*

Gamificación Teoria. *3. Gamer personality. From Bartle to Yu-kai Chou*

Gamificación Teoria. *3.2. Level III*

Gamificación Teoria. *3.3. Core Drive 1: Epic Meaning & Calling*

Gamificación Teoria. *3.4. Core Drive 2: Development & Accomplishment*

Gamificación Teoria. *3.5. The Third Core Drive - Empowerment of Creativity & Feedback*

Gamificación Teoria. *4. Game design. MDA model. Document*

Gamificación Teoria. *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

LAB0 - SENSES

LAB1 - BIOLOGY

LAB2 - STORIES

LAB3 - STORYTELLING, STORYBOARDS

LAB4- FUN

LAB5 - TENSION

LAB6 - LOOPS

LAB7 - DECISION

LAB8 - EXTENSIONS

LAB9 - CASES

Sistema de evaluación

Nº	Sistemas de evaluación	Grupo (G)/Personal (P)	Ponderación
P1	Actividad de narrativas	G	20%
P2	Examen parcial	P	20%
P3	Aplicación gamificada	G	20%
P4	Examen final	P	20%
P5	Rúbrica de profesionalidad	P	20%

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/