



## **GUÍA DOCENTE**

### **DISEÑO DE JUEGOS SERIOS**

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS  
INTERACTIVOS**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2025-2026***

<b>Denominación de la asignatura:</b>	<b>Diseño de Juegos Serios</b>
Titulación:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Diseño avanzado
Curso:	4
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OP
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	David Rodríguez-Osorio Álvarez/david.rodriguez@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo Diseño especializado dentro de la materia de Diseño avanzado.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la profundización de los aspectos esenciales y básicos del diseño. Centrándose en el desarrollo de estos, de manera más compleja, y aplicados a casos más específicos. La adquisición de las competencias se garantiza por medio de las actividades formativas

y metodologías docentes asociadas a la materia.

### Descripción de la asignatura

Debido a su carácter específico la asignatura Diseño de juegos serios está muy relacionada con aquellas en las que se desarrollen aspectos muy formales del desarrollo de productos interactivos, como son: "Introducción al diseño de juegos" y "Diseño de videojuegos".

Esta asignatura desarrolla un importante aspecto dentro de las nuevas tendencias que imperan ya en el desarrollo de productos interactivos, como son los juegos serios.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

CB1 - 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

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

#### ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

CE11 - Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE13 - Aplicar los conocimientos básicas sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

### **Resultados de aprendizaje**

Crear puzzles, obstáculos e hitos para la creación de una experiencia rica de usuario

Aplicar los conocimientos de diseño a la elaboración de juegos serios y casuales y de géneros innovadores

Diseñar videojuegos para la adquisición de conocimientos y habilidades alineadas con el currículum escolar de las distintas etapas educativas.

Analizar las posibilidades educativas de los videojuegos de entretenimiento

### **CONTENIDO**

- Definición de videojuegos serios
- Planteamiento de videojuegos serios
- Desarrollo y análisis pormenorizado de videojuegos por géneros
- Planteamiento de elementos de crítica razonada en productos interactivos

### **TEMARIO**

1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN
  1. ¿Qué es la Gamificación? – Gamificación, Juegos Serios, Game-Based Learning, Ludificación y otros.
  2. Historia de la Gamificación
  3. Fórmulas, formatos y frameworks
  4. Géneros idóneos por temática
2. PSICOLOGÍA Y APRENDIZAJE
  1. Neurociencia aplicada a la Gamificación: ¿por qué funciona?

2. Motivación y malas prácticas en Gamificación: PBLs, exploitationware, etc
3. Aprendizaje y diversión
3. DISEÑO DE PRODUCTOS GAMIFICADOS
  1. Gamificación para motivar
  2. Gamificación para concienciar
  3. Gamificación para practicar
  4. Gamificación para persuadir
  5. Gamificación para aprender
  6. Gamificación para evaluar
4. EL SECTOR DE LOS JUEGOS SERIOS
  1. El sector y sus actores

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	19	19
<i>Seminarios y talleres</i>	3	3
<i>Clases Prácticas</i>	6	6
<i>Tutorías</i>	2	2
<i>Actividades de evaluación</i>	3	3
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	5	0
<i>Estudio y trabajo autónomo, individual</i>	39	0

### Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

## DESARROLLO TEMPORAL

1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN: 4 semanas
2. PSICOLOGÍA Y APRENDIZAJE: 3 semanas
3. DISEÑO DE PRODUCTOS GAMIFICADOS: 6 semanas
4. EL SECTOR DE LOS JUEGOS SERIOS: 2 semanas

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	35	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

- Imprescindible tener al menos un 5 en la prueba objetiva
- CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: El alumno deberá realizar un examen, además de realizar una nueva propuesta de juego serio.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Actionable Gamification – Yu-Kai Chou

Reality is Broken – Jane McGonigal.

Bibliografía recomendada

MOOC Learning How to Learn – Coursera

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### Tipología del aula

Equipo de proyección y pizarra

### Materiales:

Ordenador personal

### Software:

Office