



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: PSICOLOGÍA

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 2º SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Carlos Díaz Rodríguez

Presentación de la asignatura:

Esta asignatura se explora cómo los principios psicológicos impactan en el diseño de videojuegos, cubriendo áreas como percepción, motivación, aprendizaje y creación de personajes. Con enfoque práctico, incluye estudios de casos y proyectos para preparar a los estudiantes para aplicar la psicología de manera efectiva en la creación de experiencias de juego atractivas y éticas.

Al finalizar, los estudiantes tendrán una comprensión sólida de cómo la psicología influye en el diseño de videojuegos, mejorando su capacidad para crear experiencias envolventes.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO3	Adquirir los fundamentos introductorios de los principales enfoques en el estudio del comportamiento y la actividad mental.
Habilidades (COM)	C3	Aplicar los procesos involucrados en el desarrollo conceptual del diseño de un videojuego para una plataforma concreta, incluyendo los principios estructurales, estéticos y formales que caracterizan una experiencia de juego satisfactoria.
Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.

Contenido de la Asignatura*

Tema 1: Fundamentos de la Psicología

1.1 Definición y Objetivos de la Psicología



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

1.2 Principales Corrientes Psicológicas

1.3 Métodos de Investigación en Psicología

Tema 2: Psicología Cognitiva y Percepción

2.1 Procesos Cognitivos en la Creación de Videojuegos

2.2 Percepción Visual y Auditiva en el Diseño de Videojuegos

2.3 Memoria y Aprendizaje en la Experiencia del Usuario

Tema 3: Psicología del Desarrollo

3.1 Desarrollo Cognitivo y Emocional en Jugadores

3.2 Ciclos de Vida y Preferencias en Videojuegos

3.3 Diseño Inclusivo y Accesibilidad en Videojuegos

Tema 4: Psicología Social y Comunitaria

4.1 Interacción Social en Entornos Virtuales

4.2 Impacto de los Videojuegos en la Conducta Social

4.3 Construcción de Comunidades Virtuales en Videojuegos

Tema 5: Psicología Aplicada al Diseño de Personajes

5.1 Creación de Personajes Atractivos y Memorables

5.2 Análisis Psicológico en la Construcción de Narrativas

5.3 Arquetipos y Estereotipos en Personajes de Videojuegos

Tema 6: Psicología de la Motivación y la Adicción

6.1 Teorías de la Motivación y su Aplicación en Videojuegos

6.2 Estrategias para Prevenir la Adicción a los Videojuegos

6.3 Gamificación y Motivación en la Experiencia del Usuario

Tema 7: Psicología del Rendimiento y la Experiencia del Usuario (UX)

7.1 Factores Psicológicos en el Rendimiento del Jugador

7.2 Diseño de Interfaz y Experiencia del Usuario en Videojuegos

7.3 Retroalimentación Psicológica y Recompensas en Videojuegos

Tema 8: Psicología del Aprendizaje y la Gamificación

8.1 Principios del Aprendizaje Aplicados al Diseño de Videojuegos

8.2 Gamificación en la Educación y el Entretenimiento

8.3 Retos y Éxitos en la Integración de Elementos Educativos en Videojuegos

Tema 9: Psicología de la Inmersión y la Realidad Virtual

9.1 Impacto Psicológico de la Realidad Virtual en Videojuegos

9.2 Diseño para la Inmersión Emocional y Cognitiva

9.3 Ética en la Creación de Experiencias Inmersivas

Tema 10: Evaluación Psicológica de Videojuegos

10.1 Métodos de Evaluación de la Experiencia del Usuario

10.2 Investigación Psicológica en Videojuegos



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

10.3 Ética en la Investigación y Evaluación de Videojuegos

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	0
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	100



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	50	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.

- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Madigan, J. (2017). La Psicología de los Videojuegos. Un modelo de investigación. BenBella Books.
- Heller, E. (2007). Psicología del Color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Ediciones Siruela.
- Zanzi, M. (2019). Psicología & Gamers: Dinámicas de la Personalidad en Jugadores de Videojuegos de Rol Online. Editorial Académica Española

Bibliografía Complementaria

- Summers, T. (2016). Understanding Video Game Music. Cambridge University Press.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann.
- McGonigal, J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Books.
- Sylvester, T. (2013). Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly Media.
- Kaczmarek, T. (2018). The Player's Journey: Your Ultimate Guide to Creating an Unforgettable Game. Packt Publishing.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- The Psychology of Video Games Blog. <https://www.psychologyofgames.com/>
- Extra Credits - Game Design and Development YouTube Channel. <https://www.youtube.com/user/ExtraCreditz>
- The International Journal of Computer Game Research. <http://gamestudies.org/>
- The Entertainment Software Association (ESA). <https://www.theesa.com/>
- Gamasutra - The Art & Business of Making Games. <https://www.gamasutra.com/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.