Guía Docente
Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: El juego: creación y contexto

Titulación: MÁSTER UNIVERSITARIO EN JUEGO, GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA APLICADOS A LA EDUCACIÓN

Carácter: BÁSICA

Créditos ECTS: 9 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: ANUAL

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Koldo Gallostra, Peio Corral, Oriol Ripoll, Víctor G. Muñiz

Presentación de la asignatura:

Una de las formas más efectivas y creativas de involucrar a los estudiantes usando el juego como herramienta es que el profesorado diseñe sus propios juegos. A lo largo de la asignatura, se descubrirán los principios fundamentales del diseño de juegos, desde la teoría hasta la práctica. Se sumergirán en el estudio de referentes históricos y metodológicos que han moldeado diversas modalidades de juegos a lo largo del tiempo, proporcionando una comprensión profunda de la evolución y las aplicaciones de los juegos en diferentes contextos.

Los contenidos cubren una amplia gama de temas, desde los principios básicos del game design hasta las herramientas y recursos necesarios para prototipar juegos. Se hará un énfasis especial en la historia, usos y procesos de juegos de mesa, juegos de rol, juegos de grupo y videojuegos, explorando cómo estos han evolucionado y su relevancia en la actualidad.

En las clases no presenciales, se abordarán temas como los fundamentos del game design, la creación de juegos de mesa, la aplicación de la inteligencia artificial en procesos creativos, los contextos del juego tradicional, y el uso de videojuegos en entornos de aprendizaje.

En las sesiones presenciales, los estudiantes tendrán la oportunidad de participar activamente en la creación de juegos, profundizando en juegos de mesa, juegos de rol, de misterio y de grupo. Esto permitirá a los estudiantes aplicar lo aprendido y experimentar de primera mano el proceso de diseño y desarrollo de juegos.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Conocimientos o contenidos (CON)	CO1	Adquirir los conocimientos teóricos y prácticos sobre narrativa a los proyectos de aprendizaje basados en juegos o gamificación en el contexto educativo.
Competencias (COM)	C2	Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.
Habilidades y destrezas (H)	H2	Desarrollar la capacidad de trabajo y aprendizaje autónomo.
	H3	Comunicar de forma clara y sin ambigüedades, oral o por escrito, los conocimientos adquiridos a cualquier tipo de audiencias.
	H4	Disponer de los recursos y las habilidades de aprendizaje que le permitan continuar profundizando de forma autónoma en los temas relacionados con juego, gamificación y tecnología.

Contenido de la Asignatura

En esta asignatura se estudiarán los siguientes contenidos:

- Principios del game design
- Codiseño de juegos: de la teoría a la práctica
- Juegos de mesa, de rol, de grupo, de misterio, tradicionales y videojuegos: historia, usos y procesos.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudios de caso
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	10	20
AF2: Clase prácticas	75	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	15	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	110	0
AF6: Pruebas de evaluación	5	100
Total	225	

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	10	20
SE2 Evaluación de trabajos	30	50
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	40	60

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 90%[1] a las clases presenciales no podrá presentarse a la 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 continué 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

[1] Se permite definir otro % pero no inferior al 80%.

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.
- Las faltas orto-tipográficas serán evaluadas negativamente hasta un máximo de 3/examen.
- 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.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Fullerton, T. (2018). *Game Design workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. A K PETERS.
- Schell, J. (2019). *The art of game design: A Book of Lenses*. A K PETERS.
- Koster, R. (2013). *A theory of fun for game design*. Oreilly & Associates Incorporated.

Bibliografía Complementaria

- Baur, W., Greenwood, E., & Cook, M. (2012). *Complete Kobold Guide to game design*. Open Design LLC.
- Selinker, M., Howell, D., & Tidball, J. (2012). *Kobold Guide to board game design*. Open Design LLC.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados[2]

- Stanford Alumni. (2014, October 9). *Developing a Growth Mindset with Carol Dweck* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=hiiEeMN7vbQ

[2] Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.