



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: PSICOLOGÍA.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: 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)	CO7	Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.

Contenido de la Asignatura*

Tema 1: Fundamentos de la Psicología.

1.1 Definición y Objetivos de la Psicología.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.

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)



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
Total	150	



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.	45	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 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.

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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.
- 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.