



Datos Generales

Asignatura: INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Sin determinar.

Aula(s): 1.1, 2.9.

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)¹

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

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

		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.
- 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)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

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.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	50	0

² Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).

AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
Total	150	--

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

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

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/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 estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la 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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas 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/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Equipos informáticos
Programas Software

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 Recomendados³

- 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/>

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

- The Entertainment Software Association (ESA). <https://www.thesa.com/>
- Gamasutra - The Art & Business of Making Games. <https://www.gamasutra.com/>