



Datos Generales

Asignatura: Creación y Diseño de Juegos Aplicados (Serious Games).

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

Carácter: OPTATIVA.

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 4º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: ISABELA NARDI

Aula(s): 1.1

Presentación de la asignatura:

Estudio de los fundamentos, metodologías y aplicaciones de los juegos serios o aplicados (serious games), con enfoque en el desarrollo de experiencias interactivas orientadas a la educación, la salud, la formación, la concienciación y el impacto social. Análisis de casos, diseño centrado en el usuario, mecánicas persuasivas y evaluación de la eficacia, con el desarrollo de prototipos de juegos con un propósito específico más allá del entretenimiento.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO5	Construir los elementos que configuran la narración audiovisual interactiva, distinguiendo los recursos narrativos característicos de los distintos géneros y formatos en su contexto histórico.
	CO13	Aplicar herramientas profesionales de prototipado y creación de niveles en videojuegos y principales motores de desarrollo de videojuego (como Unity o Unreal).
Competencias (COM)	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.
	C4	Diseñar y construir aplicaciones multimedia y de entretenimiento interactivo que utilicen técnicas de los sistemas en red e inteligentes.

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.

Habilidades y Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.
	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- Introducción a los Juegos Serios y tipologías
- Fundamentos de Diseño para Juegos Serios
- Engagement, metodologías y procesos de creación de Juegos Aplicados
- Tecnologías y Plataformas aplicadas a los Juegos Serios
- Evaluación de eficacia e impacto en el público

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.	18	100

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).

AF2: Clase prácticas.	32	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	25	50
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	3	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	70	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	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	5
SE2 Evaluación de trabajos.	10	35
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	50	70

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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.

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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
Aula Informatizada
Software Unity 3D

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (2024). Serious games: Foundations, concepts and practice (2.^a ed.). Springer.
- Sandí Delgado, J. C., & Bazán, P. A. (2021). Diseño de juegos serios: Análisis de metodologías. e-Ciencias de la Información. <https://doi.org/10.15517/eci.v11i2.45505>
- Simos, C., Tzagkourni, E., & G. Bardis, N. (2026). Game-based learning for critical infrastructure training: Designing serious games for decision-making skills. Open Access Research Journal of Science and Technology, 16(2), 182–193. <https://doi.org/10.53022/oarjst.2026.16.2.0045>

Bibliografía Complementaria

- Sandi Delgado, J. C., & Bazan, P. A. (2021). Diseño de juegos serios: Análisis de metodologías. E-Ciencias de la Información, 11(2), 80–106. <https://doi.org/10.15517/eci.v11i2.45505>
- López Gómez, S., & Fernández Lanza, S. (2023). Un estudio empírico sobre juegos serios para el cambio social. ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa, 12, 117–125. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9018221>



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

- Tambo Minga, A. M. (2025). Juegos serios y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 9579–9597. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18618
- Souza, R. C. de, Ribeiro, G. M., & Oliveira, R. R. de. (2025). Rock Hunters:: Um Jogo Apoiado por Software no Ensino de Rochas. *Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica*, 3(25), e16484. <https://doi.org/10.15628/rbept.2025.16484>

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

- Yuan, Y., Fu, K., Venter, B. P., & Hainey, T. (2019). Ethics as a game? Towards a framework for game design. *Sociology Mind*, 09(03), 135–150. <https://doi.org/10.4236/sm.2019.93010>
- Unity Learn. (2024). Serious Games Development. <https://learn.unity.com/>

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