



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Koldo Gallostra, Iñaki Ibargoyen, Peio Corral, Oriol Ripoll, Albert García

Aula(s): Campus virtual para las sesiones no presenciales. Zoom para las videoconferencias en las sesiones síncronas o tutorías. Aulas ARETOA 2-1/ CRAI 2 GELA para las presenciales.

Presentación de la asignatura:

La asignatura proporciona los fundamentos y herramientas para comprender, analizar y crear experiencias de juego en formatos diversos. El alumnado explorará los principios del game design, los juegos de mesa, los juegos de rol, los videojuegos y los juegos de misterio, atendiendo a sus reglas, mecánicas, narrativas, componentes y formas de interacción. La materia combina el estudio de referentes y contextos de uso con el diseño, el prototipado, el testeo y la revisión de propuestas propias.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

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.

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.



Contenido de la Asignatura*

Esta asignatura explora los procesos de creación y análisis de diferentes tipos de juegos, atendiendo a las relaciones entre reglas, mecánicas, narrativas, componentes, estética y experiencia de las personas jugadoras. Combina los fundamentos del game design con una aproximación histórica, cultural, educativa y profesional a los juegos de mesa, los juegos de rol, los videojuegos y las experiencias de misterio.

Los temas tratados en las diferentes clases son:

Clases no presenciales

1.1 - Principios del game design. Esta clase presenta los fundamentos del diseño de juegos como una práctica centrada en crear experiencias significativas para personas concretas. El alumnado analizará cómo se articulan todos los componentes básicos que dan forma a una propuesta lúdica. También se abordarán la creatividad, el análisis de referentes, el diseño de experiencias equilibradas, el interés, el retorno al jugador y la construcción de niveles o momentos de juego.

1.2 - El proceso de crear un juego de mesa. Esta clase aborda el diseño de juegos de mesa como un proceso de creación de experiencias significativas. El alumnado analizará los elementos que conforman un juego y su relación con la experiencia de las personas jugadoras. También se trabajarán la accesibilidad, la usabilidad, la interacción, las emociones y el equilibrio entre desafío y aprendizaje. La sesión incluirá el diseño iterativo, la creación de prototipos y el playtesting como herramientas para observar las partidas y revisar las decisiones de diseño.

1.3 - Juegos de mesa- historia, usos y aplicaciones. Esta clase propone un recorrido por la evolución de los juegos de mesa, desde los juegos tradicionales hasta formatos contemporáneos. El alumnado analizará cómo las mecánicas, los materiales y las formas de interacción construyen experiencias de estrategia, azar, cooperación, competición y comunicación. A partir de ejemplos y casos de uso, se explorará su potencial educativo, así como los criterios necesarios para seleccionar, adaptar o diseñar juegos vinculados con objetivos de aprendizaje concretos.

1.4 - Juegos de rol- historia, usos y aplicaciones. Esta clase explora los juegos de rol como experiencias de narrativa compartida, interpretación y toma de decisiones. El alumnado conocerá formatos como el rol de mesa, los juegos de rol en vivo, el rol digital y los juegos de rol por texto, así como algunas de sus principales temáticas, desde la fantasía y la ciencia ficción hasta el terror y los contextos históricos. También se abordarán las claves para diseñar y facilitar una partida o

campaña: la creación de mundos, personajes y conflictos, la elección de sistemas y mecánicas, la preparación de sesiones y el papel de quien dirige la experiencia.

1.5 - Videojuegos: historia, usos y procesos. Esta clase presenta los videojuegos como medios culturales y narrativos que pueden emplearse para aprender y comunicar. El alumnado recorrerá algunos hitos de su evolución y analizará diferentes géneros, mecánicas y formas de participación, con atención a sus posibilidades educativas y a los criterios necesarios para integrarlos con sentido en contextos de enseñanza y aprendizaje. También se abordarán las fases básicas de creación de un videojuego.

1.6 - Juegos de misterio y de grupo: historia, usos y aplicaciones. Esta clase explora los juegos de misterio como experiencias de observación, formulación de hipótesis, interpretación de pistas y construcción compartida de explicaciones. El alumnado conocerá la estructura de las historias detectivescas y analizará tres formas de jugar con el misterio: la deducción, la contradicción y la investigación. A partir de juegos de mesa, experiencias narrativas, propuestas digitales y dinámicas grupales, se abordará cómo diseñar misterios en el aula.

Clases presenciales

1.7 - Creación de juegos. Esta clase práctica permite aplicar los conocimientos teóricos sobre creación de juegos mediante el diseño y prototipado virtual de una propuesta propia con PlayingCards. La clase también abordará cómo dar y recibir feedback durante las pruebas para identificar aspectos mejorables e iterar el diseño.

1.8 - Juegos de mesa: análisis y transformación. Esta clase práctica propone analizar juegos de mesa existentes para comprender cómo se articula la experiencia de juego. El alumnado identificará elementos para adaptar un juego a un contexto de aprendizaje concreto, procurando que sean coherentes con los objetivos pedagógicos.

1.9 - Escape Room y experiencias de aprendizaje. Clase práctica en la que se aplicarán los contenidos trabajados en la sesión sobre escape rooms de la asignatura de juego aplicado para diseñar una experiencia educativa propia. El alumnado elaborará un primer prototipo que podrá ponerse a prueba y revisarse. Se prestará especial atención a la coherencia entre los aprendizajes previstos y las acciones que exige resolver cada enigma, así como al testeo y al análisis final, elementos fundamentales para que la experiencia trascienda la mera actividad lúdica.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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	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	

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).

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

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.

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

El máster se dirige a profesorado que desarrolla su práctica en contextos con recursos materiales y tecnológicos limitados. Por ello, se priorizan herramientas gratuitas (o con versiones gratuitas suficientes), de acceso sencillo y con una curva de aprendizaje asequible tanto para el profesorado como para su alumnado. Su selección busca facilitar una aplicación realista en el aula, sin requerir conocimientos avanzados de tecnología o programación.

El campus virtual constituye el eje de los recursos empleados y articula la comunicación, el seguimiento y las actividades de enseñanza y aprendizaje. Las demás herramientas se incorporan como recursos prácticos para explorar, aplicar y concretar los contenidos del máster, siempre en función de su aportación pedagógica y de su viabilidad en los contextos profesionales del alumnado.

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Campus virtual
Zoom para las tutorías y las clases virtuales síncronas
Aulas para las clases presenciales
Cuenta de Steam
Juegos de diferentes tipos (sin material, de rol, de mesa, videojuegos)



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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 Recomendados³

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

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