

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS DIDÁCTICOS		
<b>Identificador:</b>	31394		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
<b>Módulo:</b>	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
<b>Tipo:</b>	OPTATIVA		
<b>Curso:</b>	4	<b>Periodo lectivo:</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	0	<b>Trabajo Autónomo:</b>	0
<b>Idioma Principal:</b>		<b>Idioma Secundario:</b>	
<b>Profesor:</b>		<b>Correo electrónico:</b>	

## PRESENTACIÓN:

La asignatura profundizará en la historia de los videojuegos didácticos, en la importancia que tienen en el mercado y en las futuras aplicaciones del futuro. Peculiaridades del diseño y desarrollo de videojuegos y sistemas multimedia para la educación. Teorías del aprendizaje y su aplicación a videojuegos y sistemas multimedia. Adaptación a las edades y estadios de desarrollo cognitivo y social. Elementos fundamentales de los videojuegos didácticos.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G03	Capacidad para conseguir resultados comunes mediante el trabajo en equipo en un contexto de integración, colaboración y potenciación de la discusión crítica.
	G04	Capacidad para hacer un razonamiento crítico de la información, datos y líneas de actuación y su aplicación en temas relevantes de índole social, científico o ético.
	G05	Habilidad para comunicar en lengua castellana e inglesa temas profesionales en forma oral y escrita.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E09	Capacidad para conocer y dominar las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
	E23	Capacidad para utilizar procesos creativos en el diseño y desarrollo de videojuegos.
	E30	Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
	E34	Capacidad para crear y analizar juegos en sus elementos fundamentales y desarrollar la comprensión de cuáles son las claves que determinan su funcionamiento y desarrollo.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Conocer los principales juegos didácticos a lo largo de la historia
	R02	Entender la importancia y utilidad de estos videojuegos en el mercado y especialmente en determinado sectores
	R03	Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia adaptados a diferentes edades y etapas de desarrollo cognitivo y social.
	R04	Diseñar y desarrollar videojuegos y sistemas multimedia orientados a la adquisición de competencias, conocimientos y habilidades alineadas con el currículum escolar de las distintas etapas educativas, incluyendo los basados en web
	R05	Analizar y potenciar las posibilidades educativas de los videojuegos de entretenimiento.

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

### Contenidos de la materia:

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

## BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

### Bibliografía recomendada:

**Bibliografía básica:**

**Páginas web recomendadas:**

\* Guía Docente sujeta a modificaciones