

Guía docente

804242 - GAM - Gamificación

Última modificación: 03/01/2021

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano, Inglés

PROFESORADO

Profesorado responsable: Del Castillo Figueruelo, Arantzasu

Otros: Del Castillo Figueruelo, Arantzasu
Montserrat Ribes, Roger

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEVJ 4. Identificar y emplear mecánicas y dinámicas de juego en entornos no lúdicos con la finalidad de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la fidelidad en sectores muy diversos como la educación, el marketing, la empresa y la salud o el deporte.

Transversales:

04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.

06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Los contenidos teóricos son introducidos por parte del profesor en clases de carácter participativo y dinámico. Los estudiantes intervienen mediante la realización de actividades, búsquedas de información y planteando dudas sobre los contenidos estudiados.

Los contenidos teóricos se consolidan mediante la realización de dos trabajos prácticos, denominados desafíos, que tienen un gran peso dentro de la asignatura. Estos se realizan durante las clases y, especialmente, de manera autónoma a partir de las orientaciones proporcionadas por el profesor. Las clases presenciales se aprovechan como espacio de coworking donde los equipos de trabajo reciben feedback tanto del profesor como del resto de compañeros.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Mostrar comprensión del concepto gamificación y de técnicas de gamificación que se aplican en diferentes sectores y, ser capaz de diseñar un proceso de gamificación de un entorno concreto.
- Identificar y emplear mecánicas y dinámicas de juego en entornos no lúdicos con la finalidad de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la fidelidad en sectores muy diversos como la educación, el marketing, la empresa y la salud o el deporte
- Comprender conceptos y métodos de la psicología relacionados con el diseño.
- Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
- Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
- Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
- Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	18,0	12.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Gamificación. Conceptos básicos.

Descripción:

Interpretación y definiciones, historia, usos y casos de ejemplo reales.

Dedicación: 10h 40m

Grupo grande/Teoría: 0h 40m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 6h

Psicología de la Motivación y Gamificación.

Descripción:

Descripción de los aspectos más relevantes de las teorías psicológicas sobre la motivación que sirven de base a la gamificación.

Actividades vinculadas:

Desafío 1

Dedicación: 10h 40m

Grupo grande/Teoría: 0h 40m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 6h



Diseñando el entorno Gamificado y decisiones de diseño.

Descripción:

Proceso de diseño, definición de objetivos y comportamientos. Tipos de jugadores y sus ciclos de actividad. Trucos para obtener mayor engagement. Decisiones de diseño, balance y validación de nuestra gamificación. Diseño según colectivos específicos. Recursos creativos disponibles.

Actividades vinculadas:

Desafío 1 y 2

Dedicación: 11h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 6h

Diseño Centrado en el Jugador.

Descripción:

Presentación de la aproximación al diseño centrado en el jugador, historia, principios y aplicaciones.

Dedicación: 11h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 6h

Elementos del juego.

Descripción:

Técnicas de Game Thinking, pensar como Game Designer, aplicación de reglas de diseño, medir las emociones y los factores de diversión. Descomposición, jerarquización y pirámide de elementos. Desarrollo del triángulo PBL y limitaciones del mismo. Deconstruyendo la experiencia memorable. Recursos creativos disponibles.

Dedicación: 11h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 6h

Teoría de Maslow.

Descripción:

Bases teòriques de la teoria de Maslow. Anàlisi de la seva aplicació en disseny.

Dedicación: 3h

Grupo grande/Teoría: 1h

Aprendizaje autónomo: 2h



Gamificación en contexto.

Descripción:

Las 4 áreas de ludificación de la cultura y dónde ubicar la gamificación en todo el contexto actual.

Actividades vinculadas:

Desafío 2

Dedicación: 11h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 6h

Teoría del Flow.

Descripción:

Teoría del Flow. Análisis de su aplicación en gamificación.

Actividades vinculadas:

Desafío 1

Dedicación: 10h 40m

Grupo grande/Teoría: 0h 40m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 6h

Economías Virtuales y Metajuegos.

Descripción:

Introducción a las economías virtuales más extendidas. Revisión de los principales modelos de monetización existentes. Integración de virtual goods y virtual currencies con nuestra experiencia gamificada y el metajuego.

Actividades vinculadas:

Desafío 2

Dedicación: 11h 20m

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h 40m

Actividades dirigidas: 2h 40m

Aprendizaje autónomo: 6h

Teoría de la Autodeterminación.

Descripción:

Teoría de la Autodeterminación. Análisis de su aplicación en gamificación.

Actividades vinculadas:

Desafío 1

Dedicación: 15h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 10h

KPIs: métricas y análisis de la gamificación.

Descripción:

Introducción a los principales KPIs, métodos de medición e implementación en la gamificación para validar su rendimiento en un contexto de negocio.

Actividades vinculadas:

Desafío 2

Dedicación: 15h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 10h

Condicionamiento Operante.

Descripción:

Condicionamiento operante. Análisis de su aplicación en gamificación. Aspectos éticos.

Actividades vinculadas:

Desafío 1

Dedicación: 15h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 10h

Teoría Social Cognitiva.

Descripción:

Análisis de la aplicación de la teoría social cognitiva al campo de la gamificación, específicamente, en el establecimiento de objetivos.

Actividades vinculadas:

Prácticas construcción y deconstrucción.

Dedicación: 14h 40m

Grupo grande/Teoría: 0h 40m

Grupo mediano/Prácticas: 1h

Actividades dirigidas: 3h

Aprendizaje autónomo: 10h

ACTIVIDADES

Desafío 1. Investigación inicial de dos proyectos gamificados

Descripción:

La gamificación es una metodología que puede aplicarse a una gran variedad de contextos para el logro de diferentes objetivos. Para este desafío el equipo de trabajo debe decidir el área temática (salud, educación, fitness, negocios, etc.) sobre la cual investigará la existencia de proyectos gamificados. Una vez hecho esto, buscará 1 ejemplo de proyecto gamificado dentro del área elegida. A continuación deberá realizar un análisis del proyecto, abarcando los puntos siguientes puntos o apartados:

- Objetivos del proyecto
- Usuario(s) objetivo(s)
- Elementos de juego utilizados
- User flow de las principales tareas
- Pros y contras

Objetivos específicos:

Desarrollar la capacidad de análisis de una experiencia gamificada aplicada a una APP con objetivos principalmente de negocio que implementa diversos de elementos y estrategias de gamificación. El ejercicio pretende familiarizar al alumno con la identificación y reconocimiento de las estructuras que componen un proceso de gamificación, con los factores motivacionales de base y de cómo éstos influyen en el diseño completo de una aplicación.

Material:

- Apuntes de la asignatura.

Herramientas:

- TRELLO

Papers:

- From Game Design Elements to Gamefulness Defining "Gamification" (Sebastian Deterding; Dan Dixon; Rilla Khaled; Lennart Nacke)
- Behavioral game design by John Hopson (Gamasutra)
- The Player Experience of Need Satisfaction by Scott Rigby and Richard Ryan (PENS)
- Motivation during Videogame Play: Analysing Player Experience in terms of Cognitive Action

Entregable:

La práctica está dividida en 3 sub-entregas, las cuales son condición necesaria para que la entrega final pueda ser evaluada. Toda la práctica supone un 20% de la nota final de la asignatura.

La entrega final debe comprender la totalidad de las entregas anteriores revisadas y mejoradas por el alumno a lo largo de las revisiones obtenidas presencialmente o a través del aula virtual en las sesiones prácticas de clase con el profesor.

Dedicación: 20h 50m

Grupo grande/Teoría: 5h

Aprendizaje autónomo: 15h 50m



Desafío 2: Construcción de un proyecto gamificado.

Descripción:

A partir del briefing de un cliente específico el alumno deberá hacer una propuesta de gamificación y documentar y diseñar un prototipo interactivo que presente las principales dinámicas del metajuego y la gamificación. La propuesta deberá implementar de forma coherente un metajuego que favorezca la retención y fidelización de sus jugadores. Dicho metajuego tendrá que incorporar mecánicas de gamificación correctamente interrelacionadas tanto con la microeconomía virtual como con la experiencia principal del videojuego.

Objetivos específicos:

Ser capaz de abstraer los elementos clave de la experiencia de un videojuego y combinar técnicas de gamificación que cooperen con el metajuego del videojuego. Comprender las dependencias existentes del metajuego, la gamificación y el game design.

Material:

Herramientas:

- Game Design Lenses Card Deck by Jesse Schell
- SCVNGRs Secret Game Mechanics Playdeck by Zynga
- TRELLO

Webs:

- Deconstructor for fun BLOG by Michail Katkoff.

Entregable:

Plan de gamificación, esquema de metajuego con 'core-loop' y dependencias con el modelo de negocio del videojuego. Prototipo navegable del metajuego y su gamificación.

Dedicación: 20h 50m

Grupo grande/Teoría: 5h

Grupo mediano/Prácticas: 15h 50m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Prácticas:

Desafío 1: Investigación inicial de un proyecto gamificado, con una ponderación del 20% de la nota final de la asignatura.

Desafío 2: Construcción de un proyecto gamificado, con una ponderación del 20% de la nota final de la asignatura.

Examen Parcial:

1 examen parcial con una ponderación del 25% de la nota final de la asignatura.

Examen Final:

1 examen final con una ponderación del 25% de la nota final de la asignatura.

Participación y actitud de aprendizaje, con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura.

Los estudiantes que hayan suspendido en la evaluación continua se pueden presentar en re-evaluación, independientemente de la calificación que hayan obtenido (no hay nota mínima para poder acceder, siempre y cuando la nota sea diferente a NP). La calificación obtenida en la re-evaluación sustituye, en caso de ser superior, al conjunto de las obtenidas en los exámenes parcial y final. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de re- evaluación, no podrá ser superior a 5.



BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Pink, Daniel H. Drive: the surprising truth about what motivates us. Riverhead Books, 2011. ISBN 9781594484803.
- Zichermann, G.; Cunningham, C. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, 2011. ISBN 9781449397678.
- Rigby, S.; Ryan, R. Glued to games: how to video games draw us in and hold us spellbound. Praeger, 2011. ISBN 9780313362248.
- Werbach, Kevin; Hunter, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012. ISBN 9781613630235.
- Zichermann, G.; Linder, J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges and contests. Wiley, 2010. ISBN 9780470562239.
- Koster, Raph. A theory of fun for game design. 2nd ed. O'Reilly Media, 2013. ISBN 9781449363215.
- Burke, Brian. Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things. Bibliomotion, 2014.
- Zichermann, Gabe. Mastering gamification.
- Marín, I.; Hierro, E. Gamificación. Empresa Activa, 2013. ISBN 9788496627833.