

804242 - GAM - Gamificación

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

Profesorado

Responsable: Del Castillo Figueruelo, Arantzazu
Otros: Del Castillo Figueruelo, Arantzazu
Montserrat Ribes, Roger

Competencias de la titulación a las cuales 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

Exposición por parte del profesor de los nuevos contenidos y de los materiales que aporta para el estudio o realización de las prácticas. En esta parte de la clase los estudiantes pueden participar, normalmente planteando preguntas sobre los contenidos impartidos por el profesor y tomando apuntes.

Clase participativa en la que los estudiantes intervienen activamente en el desarrollo planteando dudas en relación con los contenidos estudiados y haciendo junto con el profesor la revisión de las prácticas.

Desarrollo de las prácticas durante las clases y también de manera autónoma a partir de las orientaciones proporcionadas por el profesor. A lo largo del curso se desarrollaran 2 prácticas.

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.
- 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

804242 - GAM - Gamificación

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

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	30h	20.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	12h	8.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804242 - GAM - Gamificación

Contenidos

<p>Gamificación. Conceptos básicos.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Interpretación y definiciones, historia, usos y casos de ejemplo reales.</p>	
<p>Psicología de la Motivación y Gamificación.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Descripción de los aspectos más relevantes de las teorías psicológicas sobre la motivación que sirven de base a la gamificación.</p>	
<p>Entendiendo el concepto de Juego.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Gamificación en contexto, diferencias y división de áreas entre serious games, juguetes, gameful design y playful design. Diferenciación con respecto a los videojuegos. Visión filosófica de un juego y aplicaciones en contextos de negocio. Tipos de jugadores y juegos en contexto.</p>	
<p>Diseño Centrado en el Jugador.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Presentación de la aproximación al diseño centrado en el jugador, historia, principios y aplicaciones.</p>	

804242 - GAM - Gamificación

<p>Elementos del juego.</p>	<p>Dedicación: 9h 20m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 1h 20m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>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.</p>	
<p>Aproximaciones teóricas y marcos de trabajo</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Presentación de tres aproximaciones formales alternativas para el análisis de las experiencias gamificadas y los videojuegos. Comparación de los diferentes marcos de trabajo.</p>	
<p>Diseñando el entorno Gamificado y decisiones de diseño.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>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.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2</p>	

804242 - GAM - Gamificación

<p>Teoría de la Autodeterminación.</p>	<p>Dedicación: 14h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción: Teoría de la Autodeterminación. Análisis de su aplicación en gamificación.</p> <p>Actividades vinculadas: Práctica deconstrucción y construcción</p>	
<p>Economías Virtuales y Metajuegos.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>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.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas construcción y deconstrucción.</p>	
<p>Condicionamiento Operante.</p>	<p>Dedicación: 9h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Condicionamiento operante. Análisis de su aplicación en gamificación. Aspectos éticos.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas construcción y deconstrucción</p>	

804242 - GAM - Gamificación

<p>Gamificación en el trabajo y según sectores.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Aplicación de gamificación en empresas según su sector. Mejorar la motivación en el trabajo. Dinámicas de juego versus dinámicas de trabajo. Comprendiendo el concepto de playbor.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas construcción y deconstrucción.</p>	
<p>Teoría Social Cognitiva.</p>	<p>Dedicación: 8h 40m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Teoría Social Cognitiva y gamificación.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas construcción y deconstrucción.</p>	
<p>Buenas prácticas, riesgos legales y malas prácticas.</p>	<p>Dedicación: 3h 50m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 0h 20m Grupo mediano/Prácticas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Casos de ejemplo con buenas prácticas de gamificación aplicadas, peligros que podemos encontrar y ejemplos de malas prácticas aplicadas.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas construcción y deconstrucción.</p>	

804242 - GAM - Gamificación

<p>Teoría del Flow.</p>	<p>Dedicación: 7h 40m Grupo grande/Teoría: 0h 40m Grupo mediano/Prácticas: 1h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Teoría del Flow. Análisis de su aplicación en gamificación.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas construcción y deconstrucción.</p>	
<p>KPIs: métricas y análisis de la gamificación.</p>	<p>Dedicación: 3h 50m Grupo grande/Teoría: 0h 20m Grupo mediano/Prácticas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Introducción a los principales KPIs, métodos de medición e implementación en la gamificación para validar su rendimiento en un contexto de negocio.</p>	

804242 - GAM - Gamificación

Planificación de actividades

<p>Práctica deconstrucción de un proyecto gamificado.</p>	<p>Dedicación: 13h Grupo grande/Teoría: 5h Aprendizaje autónomo: 8h</p>
<p>Descripción: Identificar los objetivos de negocio y del usuario de un proyecto gamificado que se deconstruye y analiza. Comprender y empatizar con el público objetivo al que va dirigido el proyecto elaborando diversos perfiles detallados del mismo justificando formalmente cada decisión. Identificar todos los elementos de juego aplicados en el proyecto, componentes, mecánicas y dinámicas. Representar visualmente y esquemáticamente el flujo de pantallas (screenflow) completo del proyecto ubicando de manera concreta los elementos de juego y su influencia dentro del screenflow. Elaborar una memoria siguiendo el framework de las 6Ds sobre el proyecto gamificado. Elaborar un análisis completo de los puntos fuertes y los puntos débiles del proyecto gamificado. Elaborar una propuesta formal de mejora que garantice los objetivos de negocio y de usuario. Defender presencialmente con el apoyo de una presentación visual toda la memoria.</p> <p>Material de soporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apuntes de la asignatura. <p>Herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gamification Canvas Model de Sergio Jimenez. - TRELLO <p>Papers:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Documento de análisis de una app Gamificada estructurado con pantallas adjuntas relativas al análisis.</p> <p>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, sus dependencias a nivel de negocio y como influyen en el diseño completo de una aplicación.</p>	

<p>Práctica Construcción de un proyecto gamificado.</p>	<p>Dedicación: 13h Grupo grande/Teoría: 5h Grupo mediano/Prácticas: 8h</p>
<p>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.</p>	

804242 - GAM - Gamificación

Material de soporte:

Herramientas:

- Game Design Lenses Card Deck by Jesse Schell
- SCVNGR?s Secret Game Mechanics Playdeck by Zynga
- TRELLO

Webs:

- Deconstructor for fun BLOG by Michail Katkoff.

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

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.

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.

Sistema de calificación

Prácticas:

Práctica deconstrucción, con una ponderación del 15% de la nota final de la asignatura.

Práctica construcción, con una ponderación del 15% de la nota final de la asignatura.

Exámenes tipo test:

Nota media de los tests, con una ponderación del 10% 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 la evaluación continua, excepto la correspondiente a participación y actitud de aprendizaje. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de re-evaluación, no podrá ser superior a 5.

804242 - GAM - Gamificación

Bibliografía

Básica:

Werbach, Kevin; Hunter, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012. ISBN 9781613630235.

Burke, Brian. Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things. Bibliomotion, 2014.

Zichermann, Gabe. Mastering gamification.

Zichermann, G.; Linder, J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges and contests. Wiley, 2010. ISBN 9780470562239.

Zichermann, G.; Cunningham, C. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, 2011. ISBN 9781449397678.

Marín, I.; Hierro, E. Gamificación. Empresa Activa, 2013. ISBN 9788496627833.

Koster, Raph. A theory of fun for game design. 2nd ed. O'Reilly Media, 2013. ISBN 9781449363215.

Rigby, S.; Ryan, R. Glued to games: how to video games draw us in and hold us spellbound. Praeger, 2011. ISBN 9780313362248.

Pink, Daniel H. Drive: the surprising truth about what motivates us. Riverhead Books, 2011. ISBN 9781594484803.