

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: 2018
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: Fábregas Ruesgas, Juan José
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.

Estudio de casos. El profesor presenta un caso. Los casos hacen una descripción del problema y aportan datos. Los estudiantes analizan el caso de estudio, reflexionan y debaten sobre el mismo y presentan soluciones.

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

804242 - GAM - Gamificación

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

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: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Interpretación y definiciones, historia, usos y casos de ejemplo reales.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2</p>	
<p>Psicología de la Motivación y Gamificación.</p>	<p>Dedicación: 3h 30m Grupo grande/Teoría: 1h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 1h 30m</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>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2.</p>	
<p>Entendiendo el concepto de Juego.</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 1h Actividades dirigidas: 1h</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>Condicionamiento Operante.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Condicionamiento operante. Análisis de su aplicación en gamificación. Aspectos éticos.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2. Estudio de Caso 1.</p>	

804242 - GAM - Gamificación

Elementos del juego.	<p>Dedicación: 7h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</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>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2.</p>	
Teoría de la Autodeterminación.	<p>Dedicación: 5h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Teoría de la Autodeterminación. Análisis de su aplicación en gamificación.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2. Estudio de Caso 3.</p>	
Diseñando el entorno Gamificado y decisiones de diseño.	<p>Dedicación: 7h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</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 Social Cognitiva.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Teoría Social Cognitiva y gamificación.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2. Estudio de Caso 1.</p>	
<p>Gamificación en el trabajo y según sectores.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</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 1 y 2.</p>	
<p>Teoría del Flow.</p>	<p>Dedicación: 7h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Teoría del Flow. Análisis de su aplicación en gamificación.</p> <p>Actividades vinculadas: Prácticas 1 y 2. Estudio de Caso 4.</p>	
<p>Análisis práctico de una App Gamificada.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Análisis de una app altamente gamificada realizando identificación de objetivos de negocio, público objetivo, motivadores del público objetivo, deconstrucción de elementos y como optimizar la gamificación.</p> <p>Actividades vinculadas: Práctica 1.</p>	

804242 - GAM - Gamificación

<p>Economías Virtuales y Metajuegos.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</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 1 y 2.</p>	
<p>Buenas prácticas, riesgos legales y malas prácticas.</p>	<p>Dedicación: 2h 30m Grupo grande/Teoría: 1h Aprendizaje autónomo: 1h 30m</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 1 y 2.</p>	
<p>KPIs: métricas y análisis de la gamificación.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Actividades dirigidas: 1h 30m Aprendizaje autónomo: 1h 30m</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 1.</p>	<p>Dedicación: 13h 45m Actividades dirigidas: 5h 30m Aprendizaje autónomo: 8h 15m</p>
<p>Descripción: Identifica los objetivos de negocio de la organización que ha implementado técnicas de gamificación en alguna de las apps sugeridas en la práctica. Justifica y razona los principales comportamientos que la organización pretende modificar en los usuarios de su app gamificada y porque se ha optado por utilizar técnicas de gamificación. Analiza el player journey en la experiencia gamificada, justifica su estructura, etapas, ciclos de actividad del usuario, progresión completa y flow. Justifica las principales estrategias implementadas en los motivadores, emociones y tipo de diversión que ofrece a los usuarios de la app. Deconstruye y clasifica por componentes, mecánicas y dinámicas toda el proceso de gamificación y analiza las dependencias funcionales con la app. Razona que estrategias SDL o PENS se han llevado a cabo en toda la experiencia gamificada.</p> <p>Material de soporte: - Apuntes de la asignatura. Herramientas: - Gamification Canvas Model de Sergio Jimenez. 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</p> <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 2.</p>	<p>Dedicación: 13h 45m Actividades dirigidas: 5h 30m Aprendizaje autónomo: 8h 15m</p>
<p>Descripción: Basándonos en un contexto de videojuego causal para móvil con un modelo de negocio principalmente freemium se deberá documentar y diseñar un prototipo interactivo que presente las principales dinámicas del metajuego y la gamificación. El videojuego casual 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

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 con el modelo de negocio freemium de un videojuego casual para móviles.

Estudio de Caso 1 a 4

Dedicación: 22h 30m

Actividades dirigidas: 9h

Aprendizaje autónomo: 13h 30m

Sistema de calificación

Prácticas.

Práctica 1, con una ponderación del 10% de la nota final de la asignatura.

Práctica 2, con una ponderación del 10% 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.

Estudio de Casos.

· 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.