

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE  
DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**PSICOLOGÍA DEL JUEGO**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:				<b>Grado en Diseño de Productos Interactivos</b>	
Facultad:				<b>Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)</b>	
Departamento/Instituto:				<b>Diseño Conceptual e Ideación</b>	
Materia:				<b>Interacción hombre-máquina</b>	
Denominación de la asignatura:				<b>Psicología del Juego</b>	
Código:				<b>52009</b>	
Curso:				<b>Segundo</b>	
Semestre:				<b>Primero</b>	
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):				<b>Básica</b>	
Créditos ECTS:				<b>6</b>	
Modalidad/es de enseñanza:				<b>Presencial</b>	
Lengua vehicular:				<b>Castellano</b>	
Equipo docente:				<b>Dr. Carlos González Tardón – Dr Enrique Morales Corral</b>	
Profesor/a:				<b>Dr. Carlos González Tardón – Dr Enrique Morales Corral</b>	
Grupos:				<b>2º DPIN</b>	
Despacho:				<b>Sala de Profesores</b>	
Teléfono:		Ext.		E-mail:	
91 640 28 11		113		<a href="mailto:Carlos.gonzalez@live.u-tad.com">Carlos.gonzalez@live.u-tad.com</a> <a href="mailto:enrique.morales@u-tad.com">enrique.morales@u-tad.com</a>	
Página web: <a href="http://www.u-tad.com">www.u-tad.com</a>					

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No son requeridos.
<b>Aconsejables:</b>
Haber cursado la asignatura de “Historia del Juego”.

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.</b>
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación, y dentro de éste a la materia Interacción hombre-máquina.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.</b>
Esta asignatura tiene vínculos con las demás del grado ya que los programas que se realizarán durante el trayecto de este grado están desarrollados para el uso y disfrute de un usuario y por lo tanto cualquier conocimiento que se tenga sobre la psicología del usuario será muy útil en su desarrollo.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
La Psicología del Juego es una parte importante de cualquier desarrollo de productos interactivos, en especial del videojuego. Existen muy pocos profesionales preparados o con conocimiento mínimos sobre el tema y estos son buscados por parte de las empresas. Conocer el perfil del usuario-comprador y cómo satisfacerlo es de vital importancia. Además la asignatura cuenta con un profesor que trabaja para la industria desde este campo por lo que su conocimiento sobre la salida laboral está actualizado. El objetivo no es tanto dotar de conocimientos teóricos sino de herramientas para desarrollos prácticos.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.</li> <li>• CG6 - Manifestar motivación por la calidad.</li> <li>• CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>• CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.</li> <li>• CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.</li> <li>• CG18 - Gestionar adecuadamente la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa.</li> <li>• Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional</li> <li>• Trabajar en equipo</li> <li>• Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> <li>• Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.</li> </ul>
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.</li> <li>• CE3 - Aplicar los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva de acuerdo al modelo de interacción que se quiere lograr.</li> </ul> <p>CE8 - Evaluar las implicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incorporar los fundamentos psicológicos de la persona al diseño del juego</li> <li>• Construir un sistema en el cual las acciones de los jugadores tengan sentido en el contexto del juego</li> <li>• Definir una estructura de reglas con la intención de producir una experiencia de juego satisfactoria</li> <li>• Evaluar los componentes de usabilidad en un juego</li> </ul>

<p>éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos</li> <li>• CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y su implicaciones filosóficas.</li> </ul>	
--	--

## 5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesos psicológicos básicos</li> <li>• Teoría cognitiva y modelos mentales.</li> <li>• Alteraciones del proceso perceptivo. La respuesta perceptiva.</li> <li>• Percepción en la realidad física.</li> <li>• Percepción en la realidad social.</li> <li>• Impacto psicológico de los juegos en los individuos y en los grupos</li> <li>• Manipulación de respuestas emocionales en los videojuegos</li> <li>• Juego, violencia y adicción</li> </ul>
---

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Procesos psicológicos básicos	Semanas 1-2
Teoría cognitiva y modelos mentales.	Semanas 3-4
Alteraciones del proceso perceptivo. La respuesta perceptiva.	Semanas 5-6
Percepción en la realidad física.	Semanas 7-8
Percepción en la realidad social.	Semanas 9-10
Impacto psicológico de los juegos en los individuos y en los grupos	Semanas 11-12

Manipulación de respuestas emocionales en los videojuegos	Semanas 13
Juego, violencia y adicción	Semanas 14-15

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	23	0	23
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
	Aprendizaje basado en problemas	15	0	15
Clases prácticas	Aprendizaje orientado a proyectos	0	8	8
Prácticas externas	Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Tutorías	Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	15	15
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	75	75
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje basado en problemas	0	75	75
	Aprendizaje orientado a proyectos	53	98	150

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	40%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### **Bibliografía básica**

Rozenzweig, M. R. & Leiman, A. I. (1993) *Psicología Fisiológica*. Madrid: McGraw-Hill.  
Reeve, J. (2002) *Motivación y Emoción*. Madrid: Alianza.  
Shaffer, D. R. (2000) *Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Madrid: Thompson.

### **Bibliografía recomendada**

Heller, E. (2005). *Psicología del Color*. Barcelona: Gustavo Gili  
Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata  
Pearce, C. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT Press.  
Schmidt-Atzert, L. (1985). *Psicología de las emociones*. Barcelona: Herder.  
Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós.

## **10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **TIPOLOGÍA DEL AULA:**

La asignada, sin necesidades especiales. Puntualmente tal vez pueda ser necesaria otras con ordenadores pero será pedido con anterioridad.

### **MATERIALES:**

Folios de Colores  
Post-It de Colores  
Ceras de Colores  
Rotuladores Gordos  
Tizas  
Tijeras  
Pegamento

### **SOFTWARE:**

No