

**Ficha Técnica:** Gamificación  
Curso 2024/2025

## Asignatura

Nombre Asignatura	Gamificación
Código	100522051
Créditos ECTS	6.0

## Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual (Plan 2022)
Carácter	OPTATIVA
Curso	4

## Datos Generales

### ➤ PROFESORADO

A definir.

### ➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

No se necesitan.

### ➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

Profundizar en esta técnica de motivación y aprendizaje, que aplica las mecánicas de los juegos al ámbito de la empresa, con el objetivo principal de incrementar la motivación en la realización o utilización de productos, aplicaciones o servicios, tras convertirlos en elementos más divertidos, dinámicos y atractivos para el beneficiario, usuario o consumidor.

### ➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

Ser capaces de aplicar las técnicas de gamificación a casos prácticos que se planteen en su futuro trabajo.

### ➤ COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Básicas:

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

#### Generales:

CG1 Identificar las distintas dimensiones del ser humano (libertad, historicidad, sociabilidad, vulnerabilidad, dignidad etc.) para diseñar las interacciones comunicativas en función de los intereses de la persona.

CG2 Analizar la evolución de los medios audiovisuales a la luz de los principales cambios sociales.

CG3 Valorar el hecho comunicativo en sus diversos aspectos: social, económico y empresarial, legal, deontológico y tecnológico.

CG4. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo orientadas a evaluar, optimizar y confrontar criterios en la toma de decisiones responsable y en la resolución de situaciones complejas.

CG5. Idear, planificar, poner en marcha y gestionar proyectos compartidos en el ámbito de la comunicación.

CG6. Identificar, analizar y relacionar adecuadamente cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro o visual) como base para la elaboración de relatos.

CG7. Aplicar los fundamentos de la retórica, la argumentación y las técnicas comunicativas orientadas a la persuasión.

CG8. Dominar el entorno digital, estructura y métricas, desarrollando la capacidad de establecer campañas de comunicación integradas.

CG9. Identificar públicos de interés, establecer investigaciones que permitan determinar sus características y preferencias para adecuar las campañas de comunicación a las mismas.

CG10 Actuar de conformidad a los principios deontológicos y jurídicos.

#### Transversales:

CT1. Desarrollar el pensamiento crítico propio del espíritu universitario, así como la capacidad de analizar, argumentar e interpretar datos relevantes y complejos para poder integrarlos de manera sólida y solvente en la toma de decisiones.

CT2. Utilizar con rigor y precisión el lenguaje oral y escrito, siendo capaz de transmitir información a un público tanto especializado como no especializado, teniendo en cuenta los diferentes contextos.

CT3. Desarrollar las actitudes necesarias para el trabajo cooperativo y la participación en equipos, incorporando aquellos valores que representan el esfuerzo,

la generosidad y el respeto, junto con el compromiso para realizar un trabajo de calidad, que tiene la búsqueda de la verdad como horizonte.

CT4 - Aplicar los conocimientos a la práctica. Saber utilizar los conocimientos adquiridos en la consecución de un objetivo concreto, por ejemplo, la resolución de un ejercicio o la discusión de un caso práctico.

CT5 - Desarrollar una conciencia de la inviolabilidad de los Derechos Humanos, basada en el respeto a la dignidad de la persona que fomenta la responsabilidad social, la solidaridad, la sostenibilidad ambiental, la no discriminación y la búsqueda del bien común como servicio a la sociedad.

#### Específicas:

CE1. Comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual y, en consecuencia, los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia.

CE2. Analizar de manera crítica y constructiva los diferentes planteamientos filosóficos y antropológicos que se encuentran en la base de las diferentes producciones audiovisuales.

CE3. Dominar los conceptos necesarios para definir la naturaleza de la imagen y los procesos de percepción y representación audiovisual, así como la metodología para realizar un análisis integral de cualquier tipología icónica. CE4. Utilizar de modo teórico-práctico los modelos de las estructuras organizativas e institucionales en el campo de la comunicación visual y sonora, así como su evolución y gestión a lo largo del tiempo.

CE5. Identificar y desarrollar los procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas audiovisuales para aprovechar las oportunidades del mercado: producción, distribución y exhibición.

CE6. Aplicar las técnicas y modelos de los procesos de producción, distribución y exhibición audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, tecnológicos, humanos y económicos hasta su comercialización.

CE7. Utilizar las tecnologías propias de los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo y soportes multimedia, sonido, iluminación, imagen digital, etc.).

CE8. Comprender los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del

guion atendiendo a diferentes medios, formatos, tecnologías y soportes de producción, así como el trabajo del dialoguista o el adaptador de obras literarias.

CE9. Fomentar el desarrollo de la creatividad, para aplicarla a la innovación de ideas en los diferentes campos de la producción audiovisual.

CE10. Manejar las técnicas y modelos teóricos de los formatos y géneros audiovisuales, así como de los modelos de programación y evaluación de resultados.

CE11. Comprender el espacio sonoro, su estructura física y los procesos de audición y escucha; de las representaciones acústicas del espacio, así como los elementos constitutivos de diseño y la ambientación sonora.

CE12. Crear y dirigir producciones audiovisuales de todo tipo.

CE13. Utilizar las técnicas de edición y postproducción, desde la concepción y diseño hasta su aplicación.

CE14. Comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.

CE15. Comprender con actitud constructiva los componentes que configuran la deontología profesional: los Derechos humanos, Libertad de expresión y el Derecho a la información.

## ➤ **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

El contenido se desarrolla según los siguientes temas:

Tema 1: Concepto de gamificación: definición e implicaciones.

Tema 2: Principios del game design aplicado a la creación de propuestas gamificadas.

Tema 3: Aplicación de la gamificación en contextos: ejemplos y modelos.

Tema 4: Experiencias actuales de gamificación

**➤ ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Af1 Clase magistral	26 horas (100% de presencialidad)
Af2 Clase práctica	32 horas (100% de presencialidad)
Af3 Trabajos (individuales o grupales)	42 horas (60% de presencialidad)
Af4 Tutorías (individuales o grupales)	22 horas (100% de presencialidad)
Af5 Estudio independiente del alumno	24 horas (0% de presencialidad)
Af6 Pruebas de evaluación	4 horas (100% de presencialidad)

**➤ CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN****CONVOCATORIA ORDINARIA**

1. Asistencia, participación y proactividad: 10 % de la nota final.
2. Trabajos, ejercicios e informes sobre temas relacionados con la asignatura, realizados en horario de clase o fuera de él: 40 % de la nota.
3. Examen final de evaluación: 50 % de la nota.

**CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

En caso de haber suspendido la asignatura, al alumno se le guardará la nota de asistencia, participación y proactividad (10%) y de los trabajos, ejercicios e informes (40%). El resto de la nota corresponderá a un examen escrito (50% de la nota). En el caso de necesitar recuperar trabajos y/o ejercicios deberán ponerse en contacto con la profesora antes de que comience el período de la convocatoria extraordinaria, teniendo en cuenta que algunos de ellos no serán recuperables.

**ALUMNOS EN 2ª MATRÍCULA Y SUCESIVAS, O QUE ESTÉN EXENTOS DE ASISTENCIA:**

Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura en cursos anteriores deberán volver a cursarla al completo, siguiendo los criterios de evaluación incluidos en esta Guía Docente.

Los alumnos exentos de asistencia se examinarán realizando los trabajos, ejercicios

e informes que se realicen en clase y según el mismo calendario que los demás salvo que el profesor decida otra cosa teniendo en cuenta las circunstancias del alumno, y serán evaluados como sigue: Proactividad e interés manifiestos 10 % de la nota; Evaluación de trabajos, ejercicios e informes 40 % de la nota; Examen final de evaluación escrita 50 % de la nota.

#### **NO PRESENTADO:**

La calificación No Presentado no consume convocatoria. En cualquier caso, cuando un estudiante haya sido evaluado de un conjunto de pruebas previstas en la guía docente que abarquen el 30% de la ponderación de la calificación, ya no será posible calificar como no presentada (NP) su asignatura. En este caso, la calificación final que obtendría será la correspondiente a la media ponderada de su evaluación continua.

#### **TRATAMIENTO DE LA REDACCIÓN Y LAS FALTAS DE ORTOGRAFÍA**

- a. Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva.
- b. La ortografía será juzgada en su totalidad: letras, tildes y signos de puntuación.
- c. Hechas estas consideraciones generales, se establecen las normas siguientes:
  - Por cada falta de ortografía, incluidas las tildes, se deducirá medio punto de la calificación del ejercicio.
  - Cuando se repita la misma falta de ortografía, se contará como una sola.
  - Cuando se cometan 3 faltas de ortografía o más en el conjunto de la prueba, o se detecten graves problemas de expresión o de redacción, el trabajo o examen en cuestión será considerado suspenso (entre 0 y 4 puntos, según la gravedad de los errores ortográficos) quedando a criterio del profesor si esta nota puede posteriormente ser recuperada, así como los requisitos necesarios para que esto ocurra.

#### **➤ BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS**

Bibliografía Básica

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In Proceedings of the 15th International

Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 915).  
New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

● Sheldon, L. (2020). The multiplayer classroom: Designing Coursework as a Game. CRC Press.

● Puentedura, R. R. (2015). SAMR: A Brief Introduction.  
[http://hippasus.com/rrpweblog/archives/2015/10/SAMR\\_ABriefIntro.pdf](http://hippasus.com/rrpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf).

#### Bibliografía Complementaria

● Cornellà Canals, P., & Estebanell, M. (2017). GaMoodlification: Moodle al servicio de a gamificación del aprendizaje. Actas Del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE17). Santa Cruz de Tenerife

### ➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

1. Los horarios podrán ser consultados en tiempo real en: Horarios
2. El calendario de exámenes podrá ser consultado en el siguiente link sobre el general para Grados del curso 2024-25. Calendario Académico
3. Tutorías: el profesor publicará el horario de tutorías en el campus virtual de la asignatura, con independencia de que el alumno pueda solicitar por correo electrónico a la dirección del profesor las tutorías necesarias.

### ➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

Esta guía docente se ha realizado siguiendo los criterios de la Memoria Verificada del Grado.