

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	Contenido teórico	Actividades (4 puntos)	Eventos (2 puntos)	Trabajo final (6 puntos)
Semana 1 23/11/2015 – 27/11/2015	Tema 1. Introducción 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es la experiencia de usuario? 1.3. Experiencia de usuario y psicología 1.4. Conclusiones 1.5. Referencias bibliográficas		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales (0,1 punto cada una) Test Tema 1 (0,2 puntos)	Trabajo final de la asignatura Este trabajo tendrá un valor de 6 puntos sobre la nota final de la asignatura, que se sumará a la puntuación obtenida en las dos columnas de la izquierda (evaluación continua). Ten en cuenta que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).
Semana 2 30/11/2015 – 04/12/2015	Tema 2. Diseñando experiencias: más allá de la interfaz 2.1 ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Cómo vemos			
Semana 3 07/12/2015 – 11/12/2015	Tema 2. Diseñando experiencias: más allá de la interfaz (continuación) 2.3. Cómo recordamos 2.4. Dirigiendo la atención			
Semana 4 14/12/2015 – 18/12/2015	Tema 2. Diseñando experiencias: más allá de la interfaz (continuación) 2.5. <i>Feedback</i>	Trabajo: Analizando experiencias (2 puntos)	Test Tema 2 (0,2 puntos)	
Semana 5 28/12/2015 – 01/01/2016	Repaso			
Semana 6 04/01/2016 – 08/01/2016	Tema 3. Diseñando comportamientos: motivación y emociones 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Creando experiencias			
Semana 7 11/01/2016 – 15/01/2016	Tema 3. Diseñando comportamientos: motivación y emociones (continuación) 3.3. Emoción y motivación 3.4. Emociones y videojuegos			
Semana 8 18/01/2016 – 22/01/2016	Tema 3. Diseñando comportamientos: motivación y emociones (continuación) 3.5. Inmersión 3.6. Referencias bibliográficas		Test Tema 3 (0,2 puntos)	
Semana 9 25/01/2016 – 29/01/2016	Tema 4. Diseñando juegos sociales y creando comunidades 4.1 ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. ¿Qué es un juego de social?			

	Contenido teórico	Actividades (4 puntos)	Eventos (2 puntos)	Trabajo final (6 puntos)
Semana 10 01/02/2016 – 05/02/2016	Tema 4. Diseñando juegos sociales y creando comunidades (continuación) 4.3. Psicología social en los videojuegos 4.4. Conclusiones 4.5. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Análisis y mejora de un juego social (2 puntos)	Test Tema 4 (0,2 puntos)	
Semana 11 08/02/2016 – 12/02/2016	Repaso			
Semana 12 15/02/2016 – 19/02/2016	Tema 5. Diseño persuasivo: influencia y toma de decisiones. Monetización 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Introducción 5.3. Qué es la persuasión y su aplicación en videojuegos			
Semana 13 22/02/2016 – 26/02/2016	Tema 5. Diseño persuasivo: influencia y toma de decisiones. Monetización (continuación) 5.4. Influenciando a los jugadores. Técnicas de influencia en juegos <i>free-to-play</i>			
Semana 14 29/02/2016 – 04/03/2016	Tema 5. Diseño persuasivo: influencia y toma de decisiones. Monetización (continuación) 5.5. Toma de decisiones y estrategias de monetización		Foro de debate: ¿Dónde está el límite en los juegos <i>free-to-play</i> ? ¿Qué juegos considerarías que tienen una buena o una excesiva monetización? ¿Por qué? (0,8 puntos) Test Tema 5 (0,2 puntos)	
Semana 15 07/03/2016 – 11/03/2016	Repaso			
Semana 16 14/03/2016 – 18/03/2016	Entrega de trabajo final de la asignatura			