

## Asignatura

---

### Diseño de juegos y simulaciones educativos

---

#### **1. Videojuegos y educación**

Alumnos, profesores, aprendizaje y motivación  
Videojuegos y simulaciones con elementos de juego  
Discusión de perspectivas: ¿se puede aprender jugando?  
Retos y obstáculos

#### **2. Uso de videojuegos y simulaciones en el campo educativo**

Reutilización de juegos existentes  
Diseño específico de juegos y simulaciones  
Uso de patrones pre-establecidos

#### **3. Desarrollo de videojuegos educativos**

La dificultad de la programación de videojuegos  
Lenguajes y motores específicos para juegos  
Herramientas de autoría

#### **4. Diseño de videojuegos educativos (20-30%)**

La disciplina del diseño de videojuegos  
Teoría de la diversión  
Perspectivas de diseño  
Elementos de diseño  
Equilibrio de diversión y contenido educativo  
Diseño y contenido educativo

#### **5. Videojuegos y simulaciones en e-learning (20-30%)**

Las características del medio online  
Perspectiva tecnológica  
Los juegos como parte del diseño instruccional  
Juegos y simulaciones en entornos de aprendizaje adaptativo  
Relación con los estándares y especificaciones vigentes