

## Programación semanal

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

	Temas	Prácticas (4,5 puntos)	Eventos (1,5 puntos)
Semana 1	<b>Tema 1. Videjuegos y aprendizaje</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Aprendizaje, motivación y videojuegos 1.3. Videjuegos y simulaciones con elementos de juego 1.4. Perspectivas: ¿Se puede aprender jugando?		Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales, a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,1 cada una)  Test Tema 1 (0,1 puntos)
Semana 2	<b>TEMA 2. Uso de videojuegos y simulaciones en el campo educativo</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Aprendizaje basado en juegos 2.3. Reutilización de juegos comerciales 2.4. Diseño específico de juegos educativos 2.5. Problemas y obstáculos	Práctica: Estudio de un juego comercial o educativo (0,5 puntos)	Foro-Debate: ¿A qué podemos jugar? (0,5 puntos) Test Tema 2 (0,1 puntos)
Semana 3	<b>Tema 3: Diseño de videojuegos y simulaciones con elementos de juego</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. La disciplina del diseño de videojuegos 3.3. Elementos de diseño 3.4. Elementos de diseño y aprendizaje	Práctica: Propuesta de un juego educativo (0,75 puntos)	Foro-debate: Crítica de juegos educativos (0,3 puntos)
Semana 4	<b>Tema 3: Diseño de videojuegos y simulaciones con elementos de juego (continuación)</b> 3.5. Géneros y aprendizaje 3.6. Juegos de aventuras y aprendizaje		Test Tema 3 (0,1 puntos)
Semana 5	<b>Tema 4. Desarrollo de videojuegos y simulaciones educativas</b> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. La dificultad de programar videojuegos 4.3. Lenguajes y motores específicos para videojuegos 4.4. Herramientas de autoría 4.5. Otros enfoques alternativos		Test Tema 4 (0,1 puntos)
Semana 6	<b>Tema 5. Videjuegos y simulaciones en e-learning</b> 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Las características del medio online 5.3. Modelos de integración	Trabajo final: Propuesta de un juego educativo (2,5 puntos) Prototipo de un juego educativo (opcional) (0,75 puntos)	
Semana 7	<b>Tema 5. Videjuegos y simulaciones en e-learning (continuación)</b> 5.4. Juegos, evaluación y adaptación 5.5. Retos técnicos y de investigación		Test tema 5 (0,1 puntos)
Semana 8	Semana de exámenes		