

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades**. Recuerda 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).

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 1	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 a lo largo de la asignatura (0,1 puntos cada una) Test - Tema 1 (0.2 puntos)	Trabajo final: Evaluación psicológica de los videojuegos (6.0 puntos)
Semana 2	Tema 2. Diseñando experiencias: más allá de la interfaz 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Cómo vemos			
Semana 3	Tema 2. Diseñando experiencias: más allá de la interfaz (continuación) 2.3. Cómo recordamos 2.4. Dirigiendo la atención			
Semana 4	Tema 2. Diseñando experiencias: más allá de la interfaz (continuación) 2.5. <i>Feedback</i>	Trabajo: Analizando experiencias (4.0 puntos)	Test - Tema 2 (0.2 puntos)	
Semana 5	Tema 3. Diseñando comportamientos: motivación y emociones 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Creando experiencias			
Semana 6	Tema 3. Diseñando comportamientos: motivación y emociones (continuación) 3.3. Emoción y motivación 3.4. Emociones y videojuegos			
Semana 7	Tema 3. Diseñando comportamientos: motivación y emociones (continuación) 3.5. Inmersión 3.6. Referencias bibliográficas			

	Contenido teórico	Actividades (4.0 puntos)	Eventos (2.0 puntos)	Trabajo Final (6.0 puntos)
Semana 8	Tema 4. Diseñando juegos sociales y creando comunidades 4.1 ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. ¿Qué es un juego de social?		Test - Tema 3 (0.2 puntos)	
Semana 9	Tema 4. Diseñando juegos sociales y creando comunidades (continuación) 4.3. Psicología social en los videojuegos 4.4. Conclusiones 4.5. Referencias bibliográficas			
Semana 10	Tema 5. Diseño persuasivo: influencia y toma de decisiones. Monetización 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Introducción		Foro: ¿Dónde está el límite en los juegos free-to-play? ¿Qué juegos consideráis que tienen una buena o una excesiva monetización? ¿Por qué? (0.8 puntos) Test - Tema 4 (0.2 puntos)	
Semana 11	Tema 5. Diseño persuasivo: influencia y toma de decisiones. Monetización 5.3. Qué es la persuasión y su aplicación en videojuegos			
Semana 12	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 13	Tema 5. Diseño persuasivo: influencia y toma de decisiones. Monetización (continuación) 5.5. Toma de decisiones y estrategias de monetización			
Semana 14	Semana de repaso			
Semana 15	Elaboración del trabajo final de la asignatura			
Semana 16	Entrega de trabajo final de la asignatura			