

CURSO DE FORMACIÓN EN LÍNEA

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS MEDIANTE RPG MAKER® COMO MATERIAL DOCENTE PARA LA SIMULACIÓN VIRTUAL DE CASOS PRÁCTICOS

Coordinador		¿Participa como formador? Sí	
Nombre y apellidos: Antonio Jesús Marín Paz		Correo electrónico: antoniojesus.marin@uca.es	
Centro: Facultad de Enfermería		Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz	
Categoría profesional: Profesor Sustituto Interino		Área de conocimiento: Enfermería	

Formadora			
Nombre y apellidos: Verónica Pérez Cabezas		Correo electrónico: veronicaperez.cabezas@uca.es	
Centro: Facultad de Enfermería y Fisioterapia		Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz	
Categoría profesional: Profesora Ayudante Doctora		Área de conocimiento: Fisioterapia	

Formadora			
Nombre y apellidos: Gloria González Medina		Correo electrónico: gloriagonzalez.medina@uca.es	
Centro: Facultad de Enfermería y Fisioterapia		Universidad / Empresa: Universidad de Cádiz	
Categoría profesional: Profesora Sustituta Interina		Área de conocimiento: Fisioterapia	

Receptores de la formación**Perfil del PDI al que recomienda esta formación:**

Todo PDI con actividad docente e interesado en creación de material docente virtual mediante videojuegos. Está especialmente dirigido al PDI con docencia en aquellos

Grados en el que sus casos prácticos y prácticas curriculares impliquen interacción con personas y desarrollo en escenarios físicos diferentes (Grados sociosanitarios, jurídicos, empresariales, ingenierías...), aunque puede ser de interés y adaptable para otros Grados de las ramas científicas.

Requisitos previos que deben cumplir los receptores para poder acceder a esta formación:

Manejo *intermedio o avanzado* de equipos informáticos y software. No son necesarios conocimientos de lenguajes de programación para este curso.

Requisitos técnicos de la formación:

Para la realización del curso es imprescindible usar un PC (sobremesa o portátil) con sistema operativo Windows 8 o superior.

No obstante, si el discente dispone de una licencia de usuario de RPG Maker® MV o MZ, se podrá utilizar los sistemas operativos GNU/Linux Ubuntu y derivados (solo MV) y Mac OSX 10.13 o superior.

El PC debe contar como mínimo un procesador de 2 núcleos y 2 GB de RAM (por ejemplo, cualquier portátil con más de 10,1” debería servir).

Planificación

Duración del curso en días naturales:

25 (Comienza el día 17 de mayo y finaliza el 10 de junio de 2022)

Horas estimadas de trabajo:

25

Beneficios para la docencia, para la investigación y/o para la gestión

Creación de materiales docentes digitales mediante gamificación utilizando videojuegos, consistente en la creación de simulaciones virtuales de casos prácticos y prácticas curriculares, albergando la posibilidad de que los estudiantes se sientan identificados con los personajes de los videojuegos y puedan aplicar sus conocimientos en las diversas situaciones que se les planteen.

Tutorías¹

Herramientas que empleará para asesorar a los estudiantes:

¹ Los profesores se comprometen a prestar un servicio ágil y riguroso, respondiendo adecuadamente a los temas planteados por los estudiantes, como máximo, dentro de las 48 horas siguientes al momento en que el estudiante envía su mensaje, pudiéndose extender este plazo hasta 72 horas en el caso de festivos y fines de semana.

Se utilizarán los recursos foro, correo electrónico y tutorías virtuales.

En cuanto a los dos primeros recursos, se podrán emplear en cualquier momento durante la duración del curso. El recurso foro podrá ser utilizado también como medio de aprendizaje colaborativo y de debate.

Para las posibles tutorías virtuales, se utilizará Google Meet. Se establecerán horarios en el cronograma para la celebración de las mismas.

La asistencia a las tutorías no es obligatoria.

Competencias que se desarrollan en el curso

Planificación y Gestión de la Docencia.

Metodológicas.

Innovación.

Objetivos

Aprender a generar material docente digital sobre simulaciones de casos prácticos y prácticas curriculares mediante videojuegos.

Saber utilizar el software RPG Maker[®], especialmente en aquellas opciones más útiles para la enseñanza.

Planificar escenarios donde se desarrollará el caso práctico, así como el guion de la historia.

Desarrollar estrategias de evaluación y aprendizaje mediante la utilización de simulaciones creadas con RPG Maker[®].

Contenidos

Tema 1. Características básicas de los videojuegos

1.1. Introducción.

1.2. Características de los videojuegos (gráficos, escenarios, mecánicas jugables, historia/narrativa, conexión protagonista/jugador/estudiante, diversión, duración, rejugabilidad, verosimilitud, música/sonido y diégesis.

Tema 2. El software RPG Maker[®].

2.1. Versiones y descarga.

2.2. Características de la interfaz.

2.3. Funciones básicas.

Tema 3. Elaboración de la simulación mediante RPG Maker[®].

- 3.1. Creación del proyecto de videojuego.
- 3.2. Recursos y archivos a utilizar en el videojuego.
- 3.3. Creación de los escenarios y sus niveles de altura. Creación de los personajes.
- 3.4. Creación de los diálogos.
- 3.5. Eventos frecuentes: el hilo narrativo, interruptores y variables, procesos automáticos y paralelos, toque del jugador o del evento, teletransporte.
- 3.6. Otras opciones a considerar en el videojuego.
- 3.7. Testeado del videojuego.
- 3.8. Despliegue del videojuego.

Tema 4. Aplicaciones del videojuego en el ámbito docente.

Formato de los contenidos

Se emplean documentos en PDF y videotutoriales; así como archivos generados en RPG Maker[®] y recursos multimedia para los mismos. Asimismo, se usarán diversas herramientas de la plataforma de aprendizaje virtual.

Formato de las tareas propuestas

Cuestionario de autoevaluación para cada tema.

Actividad final de realización de un videojuego sencillo como material docente utilizando RPG Maker[®].

Metodología

Aprendizaje tradicional.

Aprendizaje basado en proyectos.

Aprendizaje basado en casos.

Enseñanza recíproca.

Escenarios basados en proyectos.

Gamificación.

Evaluación

La calificación (APTO / NO APTO) se obtendrá a partir de la evaluación de tareas diseñadas para evidenciar que se han alcanzado los objetivos generales y específicos, siendo condición necesaria adicional, superar la totalidad de los cuestionarios autoevaluables en la fecha establecida en el calendario.

La evaluación en este curso se concibe como una herramienta que informa periódicamente al estudiante sobre su aprendizaje. Aquellas tareas del curso que no se superen llevarán asociadas un breve informe del profesor que describa los errores detectados y la manera de solventarlos. La retroalimentación del profesor asociada a cada tarea será lo más inmediata posible con objeto de propiciar el aprendizaje a través de una nueva oportunidad para rehacer la tarea.

Relación de tareas y sistema de evaluación:

Cuestionario de autoevaluación en cada tema. Se considerarán superados si se obtienen el 50% de la puntuación como mínimo en cada uno.

Actividad final sobre la realización de un videojuego mediante RPG Maker®, incorporando muchos de los elementos abordados en los contenidos del curso. Se considerará superado si cumple con los requisitos mínimos establecidos y es funcional para su implantación en el alumnado.

Calendario: MAYO - JUNIO - Itinerario recomendado

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	17 INICIO DEL CURSO - Aperturas de los Temas 1 y 2 (se recomiendan 4h de estudio). - Apertura de los cuestionarios de autoevaluación 1 y 2.	18	19	20	21	22
23 - Apertura del Tema 3 (se recomiendan 8h de estudio). - Apertura del cuestionario de autoevaluación 3. - Apertura de la actividad final.	24	25	26 - Tutoría virtual (12:00-13:00).	27 - Apertura del Tema 4 (se recomiendan 2 horas de estudio). - Apertura del cuestionario de autoevaluación 4.	28	29
30	31	1	2 - Tutoría virtual (11:00-12:00).	3	4	5
6 - Seguimiento con retroalimentación al alumnado en cuanto al cumplimiento de los plazos.	7 - Tutoría virtual (12:00-13:00).	8	9	10 - Límite para la realización de los cuestionarios y la actividad final. FIN DEL CURSO		

Referencias

- Bell, K. *Game on!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. Johns Hopkins University Press. 2018.
- Blanié, A, Amorim, M-A, Benhamou, D. Comparative value of a simulation by gaming and a traditional teaching method to improve clinical reasoning skills necessary to detect patient deterioration: a randomized study in nursing students. *BMC Med Educ*. 2020, 20, 53.
- Choi, E, Shin, S-H, Ryu, J-K, Jung, K-I, Kim, S-Y, Park, M-H. Commercial video games and cognitive functions: video game genres and modulating factors of cognitive enhancement. *Behav Brain Funct*. 2020, 16, 2.
- Kalmpourtzis, G. *Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*. Taylor & Francis Group. 2019.
- Koivisto, JM, Haavisto, E, Niemi, H, Haho, P, Nylund, S, Multisilta, J. Design principles for simulation games for learning clinical reasoning: A design-based research approach. *Nurse Educ Today*. 2018, 60, 114–120.
- Márquez-Hernández, VV, Garrido-Molina, JM, Gutiérrez-Puertas, L, García-Viola, A, Aguilera-Manrique, G, Granados-Gámez, G. How to measure gamification experiences in nursing? Adaptation and validation of the Gameful Experience Scale [GAMEX]. *Nurse Educ Today*. 2019, 81, 34–38.
- Moore, ME. *Basics of Game Design*. Taylor & Francis Group. 2011.
- Oei AC, Patterson MD. Are videogame training gains specific or general? *Front Syst Neurosci*. 2014, 8, 1-9.
- Perez, D. *Make a 2D RPG in a weekend with RPG Maker MV*, 2nd edition. APress. 2015.
- Perez, D. *Begginig RPG Maker MV*, 2nd edition. APress. 2016.
- Rogers, S. *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*, 2nd edition. Wiley. 2014.
- RPG Maker®. <https://www.rpgmakerweb.com/>. Último acceso el 22 de agosto de 2020.
- Santorum González, M. *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*. Universidad Complutense de Madrid. 2017.
- Saving from Addiction. <http://www.ocioconsentido.com/index.php/videojuego/>. Último acceso el 22 de agosto de 2020.
- Simulación virtual de visita domiciliaria en enfermería: "Mi primera visita domiciliaria". <http://hdl.handle.net/10498/23395>. Último acceso el 22 de agosto de 2020.
- Starks K. Cognitive behavioral game design: a unified model for designing serious games. *Front Psychol*. 2014, 5, 28.