

FECHA: 18/12/2024  
ID TÍTULO: 4317678

## EVALUACIÓN SOBRE LA PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DE PLAN DE ESTUDIOS

Denominación del Título	<b>Máster Universitario en Ludificación, Aprendizaje basado en Juegos y Juegos Serios: Docencia y Formación Continua</b>
Mención o especialidades	
Universidad solicitante	<b>Universidad Rey Juan Carlos</b>
Centro/s	<b>Facultad de Artes y Humanidades. Campus de Madrid</b>
Rama de Conocimiento	<b>Ciencias Sociales y Jurídicas</b>
Ámbito de Conocimiento	<b>Industrias Culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual</b>
Informe Final/Provisional	<b>Final</b>
Iteración nº	
Comisión de evaluación	<b>Ciencias Sociales y Jurídicas 1</b>

La Fundación para el Conocimiento Madri+d ha elaborado un **informe favorable**.

El presente informe únicamente recoge la evaluación de los aspectos señalados en la solicitud de modificaciones presentadas a través de la sede electrónica del Ministerio de Educación y Formación Profesional, no considerándose evaluados aquellos aspectos que la Universidad haya modificado en la memoria y no hayan sido señalados en el formulario de modificación.

### SOLICITUD DE MODIFICACIÓN

#### 0 - Descripción general

Descripción del cambio:

Se proponen modificaciones que tienen como objetivo fundamental adaptar la memoria a los requerimientos dispuestos en el Real Decreto 822/2021. El 10

de febrero de 2023, el Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos acordó el cambio de adscripción gradual de los másteres universitarios de la Escuela de Másteres Oficiales a las diferentes facultades y escuelas de la Universidad. Este acuerdo buscaba un mayor alineamiento entre los estudios de grado y postgrado para aumentar el número de estudiantes que continúan estudios de postgrado en la universidad. Así mismo, el acuerdo facilita el mejor encaje de estos estudios en cada uno de los ámbitos de conocimiento, así como la inclusión de toda la oferta de grado y postgrado en los centros, de cara a los procesos de acreditación institucional. Además, favorece el normal encaje de toda la docencia dentro del Plan de Ordenación Docente de los diferentes departamentos de la Universidad. Por todo esto, el Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos acordó, con fecha 26 de mayo de 2023, la adscripción del Máster en Ludificación a la Facultad de Artes y Humanidades.

Como modificación sustancial se modifica la asignatura de Prácticas Externas de obligatoria a optativa y se cambian algunas de las asignaturas detalladas en el apartado 4.1

**1.1-1.3 - Denominación, ámbito, menciones/especialidades y otros datos básicos**

Descripción del cambio:

Se añade el ámbito de conocimiento como adaptación al RD822/2021 y se indica que no hay mención dual.

**1.4-1.9 - Universidades, centros, modalidades, créditos, idiomas y plazas**

Descripción del cambio:

Se incluye el cambio de adscripción del M.U. en Ludificación a la Facultad de Artes y Humanidades, según Acuerdo del 26 de mayo de 2023 del Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Al dotar al máster de una doble orientación, es necesario que la asignatura Prácticas Externas se convierta en optativa, a fin de que los alumnos que elijan la orientación investigadora puedan cursar la asignatura alternativa de introducción a la investigación en vez de las mencionadas prácticas, asociadas a la orientación profesional, aumentando así los créditos obligatorios de 42 a 48.

**1.10 - Justificación del interés del título**

Descripción del cambio:

Se actualiza la justificación del interés del título. El tiempo transcurrido desde la presentación de la primera memoria (2019) hacía imperativo actualizar la redacción del apartado, sus datos y sus enlaces (muchos de los cuales habían dejado de estar disponibles), así como incorporar la experiencia y datos de los dos cursos previos del título.

#### **1.11-1.13 - Objetivos formativos, estructuras curriculares específicas y de innovación docente**

Descripción del cambio:

Se ha actualizado el contenido del epígrafe, en particular añadiendo algunas metodologías activas específicas como es el uso invertido de juegos. Se incluyen los principales objetivos formativos de la titulación.

#### **1.14 - Perfiles fundamentales de egreso y profesiones reguladas**

Descripción del cambio:

Se indica el perfil de egreso

### **2 - Resultados del proceso de formación y aprendizaje**

Descripción del cambio:

Los resultados de aprendizaje (Conocimientos, Habilidades y Competencias) han sido incorporados *ex novo* en el presente Modifica, ya que la memoria verificada carecía de los mismos por haberse aprobado bajo la norma previa, siendo ahora obligatoria su inclusión para adaptar el título a la normativa vigente.

#### **3.1 - Requisitos de acceso y criterios de admisión**

Descripción del cambio:

Se actualizan los requisitos de acceso y criterios de admisión. Se detallan los complementos formativos. La necesidad de ajustar el número de créditos ECTS de complementos formativos a la normativa vigente requiere reestructurar estos, lo que en este caso se hace integrando los complementos de carácter didáctico en una asignatura transversal sobre la materia, que, al evitar redundancias entre las existentes previamente, permite cubrir los contenidos de la materia para aquellos alumnos que lo necesiten para lograr el aprovechamiento académico del título

#### **3.2 - Criterios de transferencia y reconocimiento de créditos**

Descripción del cambio:

Se actualiza la normativa del reconocimiento académico de créditos según el RD 822/2021

### **3.3 - Movilidad de los estudiantes propios y de acogida**

Descripción del cambio:

Se detalla el procedimiento para la organización de la movilidad de los estudiantes propios y de acogida

### **4.1 - Estructura básica de las enseñanzas**

Descripción del cambio:

Se elimina la estructura de materia, dejando únicamente la estructura de asignatura.

Se ha dividido la asignatura de "Juegos Serios, wargames y advergames en docencia", ajustando tanto su nombre como sus contenidos. Al reestructurar los resultados formativos y la estructura de asignaturas del título, los contenidos relacionados con Wargames se han reunido en una asignatura propia (Wargames y juegos de negociación) y los relacionados con advergames en la parte consagrada a empresa de la asignatura "Características, Ventajas y problemática del uso de herramientas lúdicas en educación y empresas", lo cual permite racionalizar la distribución de contenidos entre las asignaturas y dedicar una mayor profundidad a los juegos serios, elemento clave del máster, todo lo cual exige tanto el ajuste en el nombre de la asignatura (que pasa a ser "Juegos serios", como de sus contenidos, que pasan a estar centrados únicamente en juegos serios.

Se ha dividido en dos la asignatura, manteniéndose la asignatura existente como "Juegos de rol" y creándose la asignatura "Juegos narrativos" como una asignatura independiente de 3 ECTS. A fin de poder profundizar más en toda una tipología de juegos (los juegos narrativos, que incluyen juegos narrativos de tablero, juegos de investigación, storytelling y librojuegos, por citar algunas modalidades), se dotaría de entidad propia a esta materia, manteniendo la asignatura original con el contenido centrado en juegos de rol, lo que, a su vez, permitirá también profundizar los contenidos sobre este ámbito

Se crea la asignatura obligatoria "Características, ventajas y problemática del uso de herramientas lúdicas en educación y empresas". Dada la necesidad de ajustar el plan de estudios a la normativa vigente, reduciendo el número de optativas existente, y permitiendo la doble orientación del mismo, las tres asignaturas optativas existentes previamente, que compartían muchos de los resultados de aprendizaje y de los contenidos, se fusionan en una única

asignatura obligatoria, de contenido transversal, que permite impartir los resultados de aprendizaje asociados a las optativas previas racionalizando la estructura del título al evitar solapamientos de contenidos. Se eliminan así pues las asignaturas: Características, ventajas y problemáticas específica de la ludificación en educación infantil y primaria / Características, ventajas y problemáticas específicas de la ludificación en educación secundaria / Características, ventajas y problemáticas específicas de la ludificación en educación superior y formación continua

Se crea la asignatura optativa "Introducción a la investigación en temáticas lúdicas: generación de conocimiento, transferencia y divulgación". Al dotar al máster de una doble orientación, se convierte en imperativo incorporar una asignatura de introducción a la investigación, como optativa a las Prácticas Externas propias de la orientación profesional. Con la incorporación de esta asignatura se satisface esa necesidad.

Prácticas Académicas Externas pasa de ser obligatoria a Optativa.

Procesos y herramientas conexos a la ludificación: aplicaciones, redes sociales, ABP (Aprendizaje basado en proyectos) y PBL (Aprendizaje basado en problemas) y Proyecto de ludificación se suprimen del plan de estudios.

Se ha variado en la mayor parte de las asignaturas el número de horas de actividades síncronas, para ajustarlo a la fórmula recomendada, según la cual el número de horas de actividades síncronas para una asignatura de un máster on-line es equivalente a cuatro veces el número de créditos de dicha asignatura, lo cual se traduce, para el presente título, en 24 horas de actividades síncronas por cada 6 ECTS.

Se ha ampliado el arco de evaluación posible en la mayor parte de las asignaturas. La ponderación vigente hasta el momento ha demostrado ser demasiado rígida, y la mayor parte de los docentes del título han manifestado que, a su juicio, permitir una mayor flexibilidad en la ponderación de los sistemas de evaluación, dentro siempre de lo razonable, redundaría en beneficio de los procesos docentes, motivo este por el que ha incluido la presente modificación.

#### **4.2 - Actividades y metodologías docentes**

Descripción del cambio:

La reorganización de las AF se ha realizado para eliminar aquellas suprimidas en virtud de la reforma de asignaturas y para respetar la numeración correlativa entre las mismas.

Se actualizan las metodologías docentes

#### **4.3 - Sistemas de evaluación**

Descripción del cambio:

Se modifican los sistemas de evaluación.

#### **5 - Personal académico y de apoyo a la docencia**

Descripción del cambio:

Se actualiza el profesorado del título.

#### **6 - Recursos materiales e infraestructurales, prácticas y servicios**

Descripción del cambio:

Se actualizan los recursos materiales propios de la titulación y se indican los convenios para las prácticas académicas externas

#### **7.1 - Cronograma de implantación**

Descripción del cambio:

Se indica el cronograma de implantación.

#### **7.2 - Procedimiento de adaptación**

Descripción del cambio:

Dado que se modifica el plan de estudios, es necesario incluir un procedimiento de adaptación de asignaturas, de tal forma que cada asignatura del plan antiguo tenga su correlación en el plan modificado.

#### **8.2 - Información pública**

Descripción del cambio:

Se detallan los medios para la información pública

#### **9.1 - Responsable del título**

Descripción del cambio:

Se actualiza el responsable del título

**9.2 - Representante legal**

Descripción del cambio:

Se actualiza el representante legal.

Fdo. Federico Morán

