

PROGRAMA DEL CURSO

Diseño de videojuegos centrado en el usuario

20/07/2026 - 21/07/2026

Hotel Dorma Victoria Palace. Sala Mirador

Código	74201	Área	Sociales	Horas	12	Créditos	0
--------	-------	------	----------	-------	----	----------	---

Dirección	Sergio Gutiérrez Manjón
-----------	-------------------------

Secretario/a	Gema Bonales Daimiel
--------------	----------------------

PERVÍD GEN Z
(PR17/24-31893)

**CURSOS 2026
DE VERANO**

Universidad Complutense de Madrid

San Lorenzo de El Escorial





OBJETIVOS

El diseño de videojuegos, especialmente en el contexto de los juegos como servicio, plantea hoy un doble reto: crear experiencias atractivas y sostenibles, evitando al mismo tiempo prácticas que puedan derivar en usos problemáticos. Este curso analiza el equilibrio entre rentabilidad y bienestar, ofreciendo herramientas para un diseño ético integral. Se abordará desde la detección de patrones oscuros y el uso responsable de los datos, hasta el diseño de comunidades saludables y la representación diversa, promoviendo una visión crítica y multidisciplinaria que combine creatividad, ética y una comprensión profunda del impacto psicológico en el jugador.

Dirigido a estudiantes y profesionales de diseño de videojuegos, publicidad, comunicación y psicología, así como a personas interesadas en la intersección entre tecnología, comportamiento y cultura, este curso busca impulsar una formación que combine creatividad, ética y comprensión profunda del jugador, contribuyendo al desarrollo de una industria más consciente y orientada al bienestar.



PROGRAMACIÓN

Lunes 20 de julio

10:00 h. Inauguración.

Salvador Gómez García. Subdirector de Cursos de Verano UCM.

10:30 h. Más allá de las cajas de botín. Analizando el impacto de los patrones oscuros en la juventud española.

Joan Arnedo. Profesor en Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

12:30 h. Diseño responsable. Buenas prácticas para experiencias de juego centradas en el usuario.

Michael Santorum. Game narrative director en The Narratorists.

16:00 h. Mesa redonda. Ética y experiencia. ¿Dónde trazamos la línea?

Joan Arnedo. Profesor en Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Michael Santorum. Game narrative director en The Narratorists.

Teresa De La Hera. Profesora en Erasmus University Rotterdam.

Martes 21 de julio

10:30 h. Cuando el juego deja de ser un juego. Indicadores psicológicos del uso problemático de videojuegos.

Mónica Bernaldo de Quirós Aragón. Profesora de la Universidad Complutense de Madrid.

12:30 h. Marcas en juego. Ética y sostenibilidad en la publicidad in game.

Emilio Hurtado Ruíz. A1M Entertainment y top voice gaming en LinkedIn.

16:00 h. Mesa redonda. El doble filo del videojuego. Riesgos y oportunidades.

Mónica Bernaldo de Quirós Aragón. Profesora de la Universidad Complutense de Madrid.

Emilio Hurtado Ruíz. A1M Entertainment y top voice gaming en LinkedIn.

Josefa Ros Velasco. Profesora ayudante doctora en la Facultad de Filosofía. Especialista en estudios de aburrimiento.

Laura Lobato Escudero. Directora del Observatorio de la Juventud (INJUVE).

17:15 h. Clausura.

Sira Rego. Ministra de Infancia y Juventud.



cursos
COMPLUTENSE
verano
San Lorenzo de El Escorial