

DADES GENERALS

Curs acadèmic	Curs 2024/2025
Tipus de curs	Microcredencial Universitari
Nombre de crèdits	3,00 Crèdits ECTS
Matrícula	30 euros (importe preu públic pendent d'aprovació pel Consell Social Universitat de València.)
Requisits d'accés	No hi ha restricció respecte a l'àrea acadèmica o laboral de procedència, però es recomana els següents tipus de perfils o relacionats: <ul style="list-style-type: none">- Alumnes universitaris de grau o llicenciatura en curs o finalitzada- Estudiants de Formació Professional Mitjana o Superior (FP)- Població general i col·lectius representatius de l'àmbit educatiu i sanitari- Representants i membres d'organitzacions no governamentals- Orientadors acadèmics i personal docent
Modalitat	On-line
Lloc d'impartició	AULA VIRTUAL
Horari	A distància a través de l'Aula Virtual de ADEIT
Direcció	
Organitzador	0
Direcció	Mariano Chóliz Montañés Catedrático/a de Universidad. Departament de Psicologia Bàsica. Universitat de València Francesc Josep Verdú i Asensi Psicòlego. Jefe de Sección. Dirección General de Salud Pública y Adicciones. Generalitat Valenciana
Terminis	
Preinscripció al curs	Fins a 11/03/25
Data inici	Març 25
Data fi	Abril 25
Més informació	
Telèfon	961 603 000
E-mail	informacio@adeituv.es

PROGRAMA

Introducció als Videojocs

- 1.1. Característiques del joc virtual
 - 1.1.1. Similituds amb el joc tradicional
 - 1.1.2. Per què juguem? Videojocs i motivació
 - 1.1.3. Aspectes positius i negatius de la pràctica de videojocs
- 1.2. Context actual del gaming
 - 1.2.1. Prevalença nacional i internacional del joc virtual
 - 1.2.2. Impacte socioeconòmic de la indústria del videojoc
 - 1.2.3. Els videojocs com a problema de salut pública

Addicció als Videojocs

- 2.1. Introducció a les addiccions conductuals
- 2.2. Característiques addictives dels videojocs
- 2.3. Diagnòstic de l'addicció als videojocs
- 2.4. Instruments d'avaluació de l'addicció als videojocs

Prevenició d'addicció als Videojocs

- 3.1. Índexs de prevalença de l'addicció als videojocs
- 3.2. Pautes de prevenició de l'addicció als videojocs
 - 3.2.1. Programes de prevenició escolar
 - 3.2.2. Aplicació d'un programa de prevenició escolar universal de l'addicció a videojocs: El cas de Gamer
- 3.3. Instruments d'avaluació de l'addicció als videojocs
- 3.4. Perspectives i pautes de tractament psicològic de l'addicció als videojocs

PROFESSORAT

Lydia Cervera Ortiz

Investigador/a no Doctor/a UV A1. Departamento de Psicología Básica. Universitat de València

Mariano Chóliz Montañés

Catedrático/a de Universidad. Departament de Psicologia Bàsica. Universitat de València

Amparo Lucía Luján Barrera

Investigador/a no Doctor/a UV A1. Departamento de Psicología Básica. Universitat de València

Francesc Josep Verdú i Asensi

Psicólogo. Jefe de Sección. Dirección General de Salud Pública y Adicciones. Generalitat Valenciana

OBJECTIUS

Les sortides professionals que té el curs són:

El perfil d'ingrés d'aquest curs és d'ampli espectre. Els alumnes que poden aprofitar els continguts desenvolupats en el present curs s'inclouen des d'aquelles persones la motivació de les quals es basa a ampliar els seus coneixements sobre l'addicció a videojocs sense una base prèvia (com per exemple, docents, figures parentals o amb menors al seu càrrec, persones amb prospecció a ingressar en estudis relacionats amb la temàtica) fins a estudiants i/o professionals amb una base teòrica relacionada amb la salut mental (com a psicòlegs clínics, psiquiatres, tècnics forenses, treballadors socials, educadors socials, etc.)

El contingut i estructura del curs està dissenyat per a focalitzar des d'aspectes més generals fins a aspectes més específics, mitjançant una progressió basada en la bastimentada dels continguts que ensenyen a identificar i actuar sobre la problemàtica. De la mateixa manera, donada la naturalesa i tipologia del present curs, aquest té una naturalesa elemental i bàsica, per la qual cosa busca generar un coneixement integrat sobre els aspectes més fonamentals de l'addicció als videojocs, i que al seu torn, permeten aprofundir en l'experiència de l'alumne. Aquest plantejament permet identificar a l'alumne en la seua experiència i aplicar els coneixements adquirits durant el present curs.

A partir de l'estudi de l'estat de la qüestió del trastorn addictiu que resulta l'addicció als videojocs, el present curs pretén, a partir de l'evidència científica contrastada i de qualitat, dotar als estudiants coneixements sobre:

1. L'actual paper dels videojocs en la societat actual i la seua influència psicosocial, sociocultural i socioeconòmica
2. Els videojocs com a objecte d'estudi des d'una perspectiva àmplia i transversal
3. Els efectes negatius dels videojocs (i pràctiques relacionades amb els mateixos) i saber diferenciar els videojocs i les seues característiques més problemàtiques
4. L'addicció als videojocs com a trastorn del comportament, en relació a la seua fonamentació i delimitació teòrica, els criteris diagnòstics segons els principals manuals diagnòstics, i els instruments i mètodes de detecció i diagnòstic
5. La incidència de l'addicció als videojocs en diferents nivells poblacionals; la seua repercussió com a problema personal, familiar i social; i els factors que potencien/diminueixen el risc de desenvolupar addicció.
6. Com abordar l'addicció als videojocs des d'una perspectiva personal (entorn familiar) i professional (sanitària); descripció dels tractaments, recursos i tècniques d'actuació.

METODOLOGÍA