

## DADES GENERALS

<b>Curs acadèmic</b>	Curs 2024/2025
<b>Tipus de curs</b>	Microcredencial Universitari
<b>Nombre de crèdits</b>	3,00 Crèdits ECTS
<b>Matrícula</b>	30 euros (importe preu públic pendent d'aprovació pel Consell Social Universitat de València.)
<b>Requisits d'accés</b>	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"> <li>- Alumnes universitaris de grau o llicenciatura en curs o finalitzada</li> <li>- Estudiants de Formació Professional Mitjana o Superior (FP)</li> <li>- Població general i col·lectius representatius de l'àmbit educatiu i sanitari</li> <li>- Representants i membres d'organitzacions no governamentals</li> <li>- Orientadors acadèmics i personal docent</li> </ul>
<b>Modalitat</b>	On-line
<b>Lloc d'impartició</b>	AULA VIRTUAL
<b>Horari</b>	A distància a través de l'Aula Virtual de ADEIT
<b>Direcció</b>	
<b>Organitzador</b>	0
<b>Direcció</b>	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
<b>Terminis</b>	
<b>Preinscripció al curs</b>	Fins a 11/03/25
<b>Data inici</b>	Març 25
<b>Data fi</b>	Abril 25
<b>Més informació</b>	
<b>Telèfon</b>	961 603 000
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:informacio@adeituv.es">informacio@adeituv.es</a>

## 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

## Prevenió d'addicció als Videojocs

- 3.1. Índexs de prevalença de l'addicció als videojocs
- 3.2. Pautes de prevenió de l'addicció als videojocs
  - 3.2.1. Programes de prevenió escolar
  - 3.2.2. Aplicació d'un programa de prevenió 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