

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

107123 - EXPERIÈNCIA D'USUARI

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Alfons Palacios González
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Adso Fernández Baena <afernandezb@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català

Competències que es treballen

Específica

- V1. Demostrar coneixements de la història dels videojocs i analitzar els videojocs referents amb arguments fonamentats en base a criteris d'avaluació contextualitzats en el marc històric i cultural.
- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membres més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

El curs introdueix l'estudiant als conceptes fonamentals de l'experiència d'usuari i a la investigació i realització d'estudis de recerca d'usuari.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura, l'estudiant ha de ser capaç de:

- Justificar conceptualment les mesures preses en el disseny o la correcció d'interfícies d'usuari.
- Conèixer els principals mètodes de recerca de games user research.
- Entendre els conceptes més importants de psicologia utilitzats a User Experience.

- Aplicar la metodologia empírica corresponent per avaluar la usabilitat d'interfícies així com de l'impacte (positiu o negatiu) de canvis en el seu disseny.
- Aplicar els mètodes de Disseny Centrat en l'Usuari per al disseny d'interfícies.
- Aplicar les tècniques de funcionament en equips de treball en usabilitat.
- Realitzar informes de projecte per a entitats.

Metodologia de treball

- Tots els conceptes teòrics de l'assignatura s'exposaran a les classes de teoria. En aquests casos, a més de la part teòrica, també es resoldran exercicis i problemes pràctics relacionats amb el temari teòric.
- A decisió del professor, se li podrà demanar als estudiants resoldre problemes plantejats a classe tant de forma individual com en grups. Aquestes activitats ajudaran a l'estudiant i serviran com a instrument d'autoavaluació.
- Els conceptes més pràctics així com l'aplicació pràctica dels conceptes teòrics explicats a les sessions de teoria de l'assignatura es treballaran de forma més intensiva en els grups petits de laboratori.
- Sempre que es consideri adient, el professor posarà a disposició dels estudiants activitats totalment opcionals que complementin les obligatòries i que permetin a l'estudiant preparar-se per les mateixes

Continguts

Lliçó 1: Què és l'experiència d'usuari

Lliçó 2: Conceptes fonamentals de psicologia

Lliçó 3: Usabilitat i interfícies

Lliçó 4: Mètodes: playtesting i think-aloud

Lliçó 5: Mètodes: focus groups, qüestionaris i biometria

Lliçó 6: Mètodes: anàlisi de dades sobre el comportament de l'usuari

Activitats d'aprenentatge

Es realitzaran dues pràctiques compostes de diferents activitats que comprendran:

- Conceptes de psicologia i mètodes de recerca
- Conceptes principals d'usabilitat, interfícies i disseny centrat en l'usuari

PRÀCTIQUES: COM ES REALITZEN I S'AVALUEN

Les pràctiques es fan preferiblement en parelles.

Rubrica per valorar les pràctiques: cinc criteris: a) originalitat/objectiu, b) estructura formal, c) qualitat escriptura i concisió, d) referències teòriques i e) adequació en la longitud.

Sistema d'avaluació

La qualificació de l'assignatura es realitzarà segons:

- T1: Nota del primer examen
- T2: Nota del segon examen
- P1: Nota de la primera pràctica
- P2: Nota de la segona pràctica
- As: Percentatge d'assistència

notaTeoria = T1 0.3 + T2 0.3; T1, T2 ? [1,10]

notaPràctica = (P1 + P2) 0.4

Normes de realització de les activitats

Per a cadascuna de les activitats que es duguin a terme, el professor informará de les condicions particulars de les mateixes als estudiants. Les activitats individuals pressuposen el compromís de l'estudiant a realitzar-les de tal manera. Es consideraran suspeses totes aquelles activitats en què l'estudiant no s'ajusti a aquest compromís, independentment del seu paper en el mateix. Igualment, les activitats que s'hagin de realitzar en grup pressuposen el compromís per part dels estudiants que l'integren de realitzar-les en el si del grup. Es consideraran suspeses totes aquelles activitats en què el grup no hagi respectat aquest compromís, independentment del seu paper en el mateix. En les activitats realitzades en grup, el professor podrà, d'acord amb la informació que disposi, personalitzar la qualificació per a cada un dels integrants del grup.

Qualsevol activitat no lliurada a temps es qualificarà amb zero punts.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Lightbown, D. (2015). Designing the user experience of game development tools. CRC Press.
- Fox, B. (2005). Game interface design. Course Technology PTR,.
- Oxland, K. (2004). Gameplay and design. Pearson Education.