

---

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

### 107133 - PSICOLOGIA DE L'USUARI

---

#### Informació general

---

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Alfons Palacios González
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Crèdits: 6
- Professorat:
  - Carlos González Tardón [<cgonzalez@tecnocampus.cat>](mailto:cgonzalez@tecnocampus.cat)

#### Idiomes d'impartició

---

- Castellà

L'assignatura s'imparteix en castellà, però tant les aportacions a classe com els treballs es poden fer en català com en castellà.

#### Competències que es treballen

---

##### Específica

- 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

---

La Psicologia de l'Usuari és una part important de qualsevol desenvolupament de productes interactius, especialment del videojoc. Hi ha molt pocs professionals preparats o amb coneixement mínims sobre el tema i aquests són buscats per part de les empreses. Conèixer el perfil de l'usuari-comprador i com satisfer-lo és de vital importància.

#### Resultats d'aprenentatge

---

A l'acabar l'assignatura, l'alumne serà capaç de:

- Descriure la tipologia del jugador per al qual es dissenya el joc.
- Descriure les característiques psicològiques dels usuaris
- Analitzar, definir i defensar un conjunt d'idees, regles i objectius per a jocs de diferents característiques mitjançant tècniques de disseny com fòrums de debat, documentació, investigació personal, etc.

- Dissenyar i modificar l'experiència de joc tenint en compte les característiques psicològiques de l'usuari.
- Analitzar i comprendre els paràmetres i variables que influeixen en escenes de jugabilitat i així entendre els factors que creen una experiència de joc satisfactòria per a l'usuari en els diferents tipus de videojocs.

## Metodologia de treball

Formats de classe:

**Classe magistral:** El professor i varis experts realitzaran classes magistrals.

**Capsulas de vídeo:** Per explicar determinats conceptes i veure exemples gràfics, es poden visionar:

- Documentals
- Anuncis
- Tràilers

**Casos d'estudi:** S'estudiaran casos de la indústria.

**Sessions de Joc:** A l'aula, professor i alumnes faran sessions de jocs amb els comentar, debatre i analitzar els conceptes de cada tema.

**Debates y fòrums:** Els alumnes hauran de dialogar de forma ordenada i debatre diferents aspectes de l'impacte de factors psicològics en l'experiència de joc.

**Resolució de problemes:** Els alumnes tindran a la seva disposició rondes de preguntes, dubtes i problemes després de cada tema.

## Continguts

1: Introducció i història de la psicologia aplicada al desenvolupament de jocs.	Dedicació: 13,5h	Grup gran: 7h Activitats: 1,5h Ap. autònom: 5h
Descripció	1. L'experiència psicològica de jugar 2. ¿Què és la Psicologia? 3. Història de la Psicologia	
Activitats vinculades	Activitat 2: Investigació Activitat 3: Intermedia	
2: Desenvolupament Humà: etapes de desenvolupament i tipus de joc predominant.	Dedicació: 13,5h	Grup gran: 7h Activitats: 1,5h Ap. autònom: 5h
Descripció	2.1. Teories del desenvolupament 2.2. Etapes del desenvolupament	
Activitats vinculades	Activitat 1: Gestió de Joc i Modificació Activitat 2: Investigació Activitat 3: Intermedia Activitat 4: Final	
3: Cognició humana: intel·ligència, resolució de problemes, memòria i impacte en el disseny	Dedicació: 13,5h	Grup gran: 7h Activitats: 1,5h Ap. autònom: 5h
Descripció	3.1. Intel·ligència 3.2. Memòria	

Activitats vinculades	1: Gestió de joc i modificació. 3. Intermedia 4: Final
-----------------------	--

4: Percepció humana: propiocepció i visió.	Dedicació: 13,5h	Grup gran: 7h Activitats: 1,5h Ap. autònom: 5h
Descripció	4.1. Motricitat 4.2. Visió	
Activitats vinculades	1: Gestió de joc i modificació. 4: Final	

5: Atenció i motivació: accesibilitat i acció motivada per a la gestió del flux de l'experiència.	Dedicació: 13,5h	Grup gran: 7h Activitats: 1,5h Ap. autònom: 5h
Descripció	5.1. Atenció i accesibilitat 5.2. Acció motivada 5.3. Adicció	
Activitats vinculades	1: Gestió de joc i modificació. 4: Final	

6: Individu i societat: Personalitat i identitat.	Dedicació: 12,5h	Grup gran: 6h Activitats dirigides: 1,5h Ap. autònom: 5h
Descripció	6.1. Personalitat i Identitat 6.2. Violència	
Activitats vinculades	1: Gestió de joc i modificació 4: Final	

## Activitats d'aprenentatge

Activitat 1: Gestió de Joc-Modificació de Videojocs	Dedicació: 21h	Grup gran: 6h Ap. autònom: 15h
---	----------------	-----------------------------------

Descripció general	<p>Realitzar una activitat de joc per als companys de classe en grups de 4 persones (en grups de 5).</p> <p>Primer és necessari realitzar el joc d'interior clàssic i després proposar una sèrie de modificacions en les que han de predir els resultats.</p> <p>A la segon part de la classe s'han de proposar 2 videojocs gratuïts de navegador que es considerin relacionats amb el joc clàssic escollit o amb les modificacions.</p> <p>A posteriori, s'ha de realitzar un comentari crític per escrit. Es descriu el joc, les modificacions i l'elecció dels videojocs, així com el que han après en la seva realització, afegint fotografies de l'acció.</p> <p>Les característiques del document han de ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre 300 i 500 paraules</li> <li>• Ha de contenir els enllaços dels videojocs usats.</li> <li>• En format .doc o .docx</li> </ul> <p>El documento s'ha de lliurar en el termini del curs.</p>
Material de suport	<p>Enunciat de l'activitat.</p> <p>Material après a classe.</p> <p>Jocs jugats fora de classe.</p> <p>Videojocs en navegador.</p> <p>Revistes i blogs especialitzats.</p>
Entregable	<p>Lliurar el projecte a través de la intranet.</p> <p>Cada grup d'alumnes ha de fer una activitat diferent.</p> <p>L'activitat compta un 15% de la nota final.</p>
Objetius específics	<p>Al finalitzar la activitat l'estudiant serà capaç de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar allo après en els temes de l'assignatura</li> <li>• Augmentar els coneixements al posar en pràctica els conceptes</li> <li>• Predir els efectes de modificar les regles d'un joc clàssic.</li> </ul>

Activitat 2: Investigació	Dedicació: 16h	Grup gran: 1h Ap. autònom: 15h
Descripció general	<p>Realitzar un procés d'investigació sobre un tema treballat a classe i l'entrega d'un informe analitzant els resultats.</p> <p>Treball individual realitzat fora de classe.</p>	
Material de suport	<p>Enunciat de l'activitat.</p> <p>Material de classe.</p> <p>Entrevistes a persones fora de classe.</p>	
Entregable	<p>Entregar la investigació digital a través de la intranet. Tots els alumnes treballen el mateix tema, però es permetrà que l'enfocament sigui escollit per cada alumne.</p> <p>El resultat de l'activitat s'incorporarà en l'avaluació de l'assignatura amb un valor del 15% de la nota final.</p>	
Objetius específics	<p>Al finalitzar l'activitat l'estudiant ha de ser capaç de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar el que s'ha après a classe.</li> <li>• Augmentar els coneixements al posar en pràctica l'anàlisi metòdic de dades sobre els usuaris.</li> </ul>	

Activitat 3: Intermedia	Dedicació: 13h	Grup gran: 3h Ap. autònom: 10h
Descripció general	Prova escrita individual d'aplicació pràctica d'un problema dels tres primers temes de l'assignatura (0,1 i 2). Treball individual realitzat a classe.	
Material de suport	Enunciat de l'activitat. Material après a classe. Videojocs jugats fora de classe.	
Entregable	El resultat de l'activitat compta un 15% de la nota final.	
Objetius específics	Al finalitzar l'activitat l'estudiant serà capaç de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar els conceptes de classe de manera pràctica.</li> <li>• Donat un problema, definir les variables psicològiques implicades en la seva resolució.</li> <li>• Analitzar tipologies d'usuaris de videojocs.</li> <li>• Aplicar la seva experiència en videojocs en un possible problema del món real que es poden trobar com a dissenyadors.</li> </ul>	

Activitat 4: Final	Dedicació: 19h	Grup gran: 9h Ap. autònom: 11h
Descripció general	Activitat final de curs en la qual es posen en pràctiques tots els coneixements apresos a classe. Treball grupal a classe.	
Material de suport	Enunciat de l'activitat. Material après a classe. Jocs jugats fora de classe.	
Entregable	L'activitat compta un 15% de la nota final.	
Objetius específics	Al finalitzar l'activitat, l'estudiant serà capaç de: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar el que s'ha après a classe.</li> <li>• Aplicar els coneixements d'anàlisi i disseny de jocs</li> <li>• Augmentar els coneixements al posar en pràctica els seus coneixements com a dissenyador de jocs.</li> </ul>	

## Sistema d'avaluació

La nota es calcula:

- A1. Gestió de joc-modificació: 15%
- A2. Investigació: 15%
- A3. Intermedia: 15%
- A4. Final: 15%
- Assistència: 20%
- Participació: 20%

Per a l'assistència, l'alumne obté +1 punt per arribar amb menys de 5 minuts de retard, entre 5 i 15 minuts un 0.5 punts i 0 en cas que es retardi més de 15 minuts.

Per a la participació, l'alumne ha de realitzar aportacions a classe de forma coherent amb l'assignatura. Per això, obtindrà +1. Si no participa, obté -1.

Una activitat no entregada o entregada amb retard és un 0.

Si es suspen l'assignatura o es falta més del 20% a les classes sense justificació, la recuperació es fa mitjançant un examen escrit de recuperació, en el període establert pel Cap d'Estudis. L'examen de recuperació compta el 100% de la nota, ja que en aquest cas no es té en compte l'avaluació contínua.

## Recursos

---

### Bàsics

#### Bibliografies

- Reeve, J. (2002) Motivación y Emoción. Madrid: Alianza.
- Rozenzweig, M. R. & Leiman, A. I. (1993) Psicología Fisiológica. Madrid: McGraw-Hill.
- Shaffer, D. R. (2000) Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia. Madrid: Thompson.

### Complementaris

#### Bibliografies

- Heller, E. (2005). Psicología del Color. Barcelona: Gustavo Gili
- Lacasa, P. (2011). Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Madrid: Morata
- Pearce, C. (2009). Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. Cambridge: MIT Press.
- Schmidt-Atzert, L. (1985). Psicología de las emociones. Barcelona: Herder.
- Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla. Barcelona: Paidós.