

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

### 107123 - EXPERIÈNCIA D'USUARI

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Enric Sesa Nogueras
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Adso Fernández Baena <[afernandezb@tecnocampus.cat](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

#### 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

L'assignatura d'Experiència d'usuari tracta sobre el disseny i l'anàlisi de l'experiència que té un jugador en un videojoc en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballen els conceptes bàsics de l'experiència d'usuari i com aquests s'apliquen en videojocs, coneixent quins aspectes dels videojocs són els més rellevants en l'experiència dels jugadors, i com els podem analitzar tant amb mètodes quantitius com qualitius. L'assignatura consta de sessions teòriques i sessions pràctiques. Per assolir els coneixements de l'assignatura s'avalua l'anàlisi i el disseny d'experiències amb pràctiques de laboratori, i per un altre els coneixements teòrics de manera individual.

#### Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

- E1.6. Avaluar els punts forts i dèbils d'un videojoc de manera raonada i exemplificada.
- E3.4. Dissenyar l'interfície d'usuari segons els criteris d'usabilitat i experiència d'usuari.

## Metodologia de treball

---

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, càpsules de vídeo, debats i fòrums, aprenentatge col·laboratiu i laboratori amb grup reduït.

## Continguts

---

Tema 1: Video Games UX

- 1.1 UX Introduction
- 1.2 Loops

Tema 2: Game Feel

- 2.1 Interfaces
- 2.2 Input and Response
- 2.3 HUD and Menus
- 2.4 Usability, Heuristics & Accessibility

Tema 3: The gamer's brain

- 3.1 Perception, Memory, Attention
- 3.2 Discovery, Learning, Immersion
- 3.3 Motivation, Emotion, Flow

Tema 4: Game User Research

- 4.1 GUR Introduction
- 4.2 Qualitative methods
- 4.3 Playtesting

## Activitats d'aprenentatge

---

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu (relacionades amb totes les competències comunes):

- A1. Pràctiques de laboratori:** UX Report - Loops 15% (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)
- A2. Pràctiques de laboratori:** UX Report - Interface Game Feel 15% (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)
- A3. Pràctiques de laboratori:** UX Report - Cognitive Process 15% (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)
- A4. Treball en grup:** Focus Group + Interviews 20% (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)
- A5. Examen final** 35% (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

**Criteris generals de les activitats:**

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informará de les dates i format del lliurament de l'activitat.

## Sistema d'avaluació

---

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

- A1. Pràctiques de laboratori:** UX Report - Core Game Loop 15%

**A2. Pràctiques de laboratori:** UX Report - Interface Game Feel 15%

**A3. Pràctiques de laboratori:** UX Report - Cognitive Process 15%

**A4. Treball en grup:** Focus Group + Interviews 20%

**A5. Examen final** 35%

Nota final = A1 0,15 + A2 0,15 + A3 0,15 + A4 0,2 + A5 0,35

**Consideracions:**

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

## Recursos

---

### Bàsics

#### Audiovisuals

- Adams, E. (2014). Fundamentals of game design. Pearson Education.
- Fullerton, T. (2018). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. AK Peters/CRC Press.
- Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.
- Schell, J. (2019). The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press.

#### Bibliografies

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Eds.). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press.
- Swink, S. (2008). Game feel: a game designer's guide to virtual sensation. CRC Press. ISO 690