

DOBLE GRADO EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN/GRADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

107133 - PSICOLOGÍA DEL USUARIO

Información general

- Tipo de asignatura : Básica
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curso: Primero
- Trimestre: Tercero
- Créditos: 6
- Profesorado:
 - Carlos González Tardón <cgonzalez@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Castellano

La impartición se realizará en castellano, pero tanto las aportaciones en clase como los trabajos se pueden realizar en castellano o catalán.

Los materiales podrán proporcionarse tanto en catalán como en castellano o inglés.

Competencias que se trabajan

Específica

- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.

Transversal

- T2_ Que los estudiantes tengan capacidad para trabajar como miembro de un equipo interdisciplinario ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles

Descripción

La Psicología del Usuario es una parte importante de cualquier desarrollo de productos interactivos, en especial del videojuego. Existen muy pocos profesionales preparados o con conocimiento mínimos sobre el tema y estos están muy buscados por parte de las empresas. Conocer el perfil del usuario-comprador y cómo satisfacerlo es de vital importancia. Para evaluar los conocimientos se realizarán trabajos individuales y grupales y un examen escrito.

Esta asignatura dispone de recursos metodológicos y digitales para hacer posible su continuidad en modalidad no presencial en caso de ser necesario por motivos relacionado con el Covid-19. De esta forma se asegura la consecución de los mismos conocimientos y competencias que se especifican en este plan docente.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la asignatura, el estudiante será capaz de:

- E2.1 Diseñar mecánicas y reglas de juegos que en su conjunto se denomina jugabilidad.
- E3.2 Describir las características psicológicas de los usuarios
- E3.3 Diseñar y modificar la experiencia de juego teniendo en cuenta las características psicológicas del usuario

Metodología de trabajo

Clase magistral, Debates y foros, Aprendizaje colaborativo, Resolución de problemas y Aprendizaje basado en preguntas

Contenidos

TEMA 1: Introducción e historia de la psicología

- 1.1 La experiencia psicológica de jugar
- 1.2 ¿Qué es la psicología?
- 1.3 Historia de la psicología

TEMA 2: Desarrollo humano

- 2.1. Teorías del desarrollo
- 2.2. Etapas del desarrollo
- 2.3 Género

TEMA 3: Cognición y percepción humana

- 3.1. Inteligencia
- 3.2. Memoria
- 3.3. Percepción

TEMA 4: Individuo y sociedad

- 4.1. Personalidad
- 4.2. Violencia
- 4.3. Adicción

Actividades de aprendizaje

Con el objetivo de recoger evidencias de la consecución de los resultados de aprendizaje esperados, se realizarán las siguientes actividades de carácter evaluativo (relacionados con todas las competencias comunes):

A.1: Trabajo en grupo: Descripción de Juego y de videojuegos (Evidencia del resultado de aprendizaje E2.1 y E3.3)

Analitzar una activitat de joc i proposar 2 videojocs que es considerin relacionats amb el joc clàssic escollit.

A posteriori, s'ha de realitzar un comentari crític per escrit.

Analizar una actividad de juego y proponer 2 videojuegos que se consideren relacionado con el juego clásico escogido.

A posteriori se debe realizar un comentario crítico por escrito.

A.2: Ejercicio en casa: Investigación (Evidencia del resultado de aprendizaje E3.2)

Realizar un proceso de investigación sobre un tema trabajado en clase y entrega de un informe analizando los resultados.

A.3: Examen Parcial (Evidencia del resultado de aprendizaje E3.1 y E3.2)

Prueba escrita individual de aplicación práctica (resolución de un problema) de los conceptos teóricos y prácticos.

A.4: Ejercicios en clase y Trabajo Individual: Aprendizaje basado en preguntas (Evidencia del resultado de aprendizaje Todas)

Durante todas las clases se realizarán diversas actividades evaluativas en forma de preguntas para fomentar la participación y la asistencia.

A.5: Examen Final (Evidencia del resultado de aprendizaje Todas)

Examen final de curso en la que se integran todos los conocimientos aprendidos en clase y puestos en práctica.

Criterios generales de las actividades:

-El profesor presentará un enunciado por cada actividad y los criterios de evaluación.

-El profesor informará de las fechas y formato de entrega de la actividad.

- actividad.

Sistema de evaluación

La nota de cada alumno se calculará en base a los siguientes porcentajes:

- A1: 15%
- A2: 15%
- A3: 15%
- A4: 40%
- A5: 15%

Nota final = $A1 \cdot 0,15 + A2 \cdot 0,15 + A3 \cdot 0,15 + A4 \cdot 0,4 + A5 \cdot 0,15$

Consideraciones:

Una actividad no entregada o entregada con retraso cuenta como un 0. Las notas de las actividades tendrán en cuenta el correcto seguimiento de los requisitos, la ortografía y la limpieza a la hora de transmitir la información.

En caso de plagio, se suspenderá la asignatura sin posibilidad de recuperación.

Recuperación:

La recuperación se realiza por medio de un examen escrito u oral en el que entrarán los contenidos indicados en la bibliografía básica, en el período establecido por el Jefe de Estudios. Este examen escrito cuenta el 100% de la nota.

Recursos

Básicos

Bibliografías

- 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.

Complementarios

Bibliografías

- 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.