

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 : Adso Fernández Baena
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Adso Fernández Baena [<afernandezb@tecnocampus.cat>](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat)

Idiomes d'impartició

- Castellà
- Català

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 per un costat l'anàlisi i el disseny de l'experiència de l'usuari amb pràctiques de laboratori i un treball en grup, i per un altre els coneixements teòrics de manera individual amb l'examen final.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

El Tecnocampus posarà a l'abast del professorat i l'alumnat les eines digitals necessàries per poder dur a terme l'assignatura, així com guies i recomanacions que facilitin l'adaptació a la modalitat no presencial.

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.

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: Introducció a l'eXperiència d'Usuari (UX)

- 1.1 Introducció
- 1.2 Definició d'UX
- 1.3 Rols dins UX

Tema 2: Game Feel

- 2.1 Definició de Game Feel
- 2.2 Experiències a partir del Game Feel
- 2.3 Tipus de Game Feel

Tema 3: Procés cognitiu

- 3.1 Percepció, memòria i atenció
- 3.2 Motivació i emoció
- 3.3 Aprenentatge
 - 3.3.1 *Interacion Loops*
 - 3.3.2 Principis d'aprenentatge
 - 3.3.3 *Onboarding*

Tema 4: Interacció Ordinador-Persona (HCI)

- 4.1 Introducció
- 4.2 Usabilitat i Accessibilitat
- 4.3 Controls
- 4.4 Pantalles

Tema 5: Games User Research

- 5.1 Mètode científic
- 5.2 *Playtesting*
- 5.3 Enquestes i entrevistes

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. Pràctica de laboratori - Parelles: Game Feel (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)

L'estudiant haurà d'escollir un videojoc comercial i fer una anàlisi del Game Feel d'aquest indicant el control en temps real, l'espai simulat i el polit.

A2. Pràctica de laboratori - Parelles: Interacció (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)

L'estudiant haurà d'escollir un videojoc comercial i fer una anàlisi de la interacció jugador-videojoc indicant diversos *Interaction Loops*.

A3. Pràctica de laboratori - Parelles: Controls (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)

L'estudiant haurà d'escollir un videojoc comercial i fer una anàlisi dels seus controls indicant l'entrada, la sortida i el mapeig.

A4. Pràctica de laboratori - Parelles: Pantalles (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)

L'estudiant haurà d'escollir un videojoc comercial i fer una anàlisi de les pantalles especificant les característiques del HUD i dels menús realitzant *wireframes* i *UI maps*.

A5. Treball en grup: Playtesting d'onboarding (Evidència del resultat d'aprenentatge E1.6)

Els grups escullen un videojoc, dissenyen un *playtesting* de l'onboarding del videojoc escollit, i el duen a terme. Els membres de cada grup fan tant d'investigadors, dissenyant el *playtesting*, com de *playtesters*.

A6. Examen final (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Críteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els críteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informarà 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. Pràctica de laboratori - Parelles: Game Feel 10%

A2. Pràctica de laboratori - Parelles: Interacció 10%

A3. Pràctica de laboratori - Parelles: Controls 10%

A4. Pràctica de laboratori - Parelles: Pantalles 10%

A5. Treball en grup: Playtesting d'onboarding 25%

A6. Examen final 35%

Nota final = A1 0,1 + A2 0,1 + A3 0,1 + A4 0,1 + A5 0,25 + A6 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 plagiat en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagiat, 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.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A6.
- Les activitats A1, A2, A3, A4 i A5 es podran recuperar amb una nota màxima de 5.

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