

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

107133 - PSICOLOGIA DE L'USUARI

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- 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 o en castellà.

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

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 coneixements 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. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua amb treballs individuals i grupals i un examen escrit.

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, l'estudiant serà capaç de:

- E2.1 Dissenyar mecàniques i regles de jocs que en el seu conjunt es denomina jugabilitat.
- E3.2 Descriure les característiques psicològiques dels usuaris
- E3.3 Dissenyar i modificar l'experiència de joc tenint en compte les característiques psicològiques de l'usuari

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, Debats i fòrums, Aprenentatge col.laboratiu, Resolució de problemes i Aprenentatge basat en preguntes.

Continguts

TEMA 1: Introducció i història de la psicologia

- 1.1 L'experiència psicològica de jugar
- 1.2 Què és la Psicologia?
- 1.3 Història de la Psicologia

TEMA 2: Desenvolupament humà

- 2.1. Teories del desenvolupament
- 2.2. Etapes del desenvolupament
- 2.3 Gènere

TEMA 3: Cognició i percepció humana

- 3.1. Intel·ligència
- 3.2. Memòria
- 3.3. Percepció

TEMA 4: Individu i societat

- 4.1. Personalitat
- 4.2. Violència
- 4.3. Adicció

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):

A 1: Treball en grup: Anàlisi dels aspectes psicològics d'un joc tradicional i la seva aplicació a el disseny de videojocs (Evidència del resultat d'aprenentatge E2.1 i E3.3)

Analitzar una activitat de joc i proposar 1 videojocs que es considerin relacionats amb el joc clàssic escollit.

Després s'ha de realitzar un comentari crític per escrit relacionant-lo amb la psicologia.

A.2: Exercici a classe: Preguntes teòriques a classe sobre el contingut de l'assignatura (Evidència del resultat d'aprenentatge Totes)

Durant tota les classes es realitzaran diverses activitats avaluatives en forma de preguntes per fomentar la participació i l'assistència.

A.3: Examen Final: Preguntes de Desenvolupament (Evidència del resultat d'aprenentatge Totes)

Examen final de curs, s'integren tots els coneixements apresos a classe i posats en pràctica.

Criteris generals de les activitats:

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

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà en base als següents percentatges:

- A1: 40%
- A2: 20%
- A3: 40%

$$\text{Nota final} = A1 \cdot 0,4 + A2 \cdot 0,2 + A3 \cdot 0,4$$

Consideracions:

Una activitat no entregada o entregada amb retràs és un 0. Les notes de les activitats tindran en compte el correcte seguiment dels requisits, la ortografia i la claredat a l'hora de transmetre la informació.

En cas de plagi, se suspendrà l'assignatura sense possibilitat de recuperació.

Recuperació:

La recuperació es realitzarà per mitjà d'un examen escrit o oral en el que hi entrarà tots els continguts indicats a la bibliografia bàsica dins del període establert pel Cap d'Estudis. Aquest examen comptarà un 100% de la nota

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.