

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106133 - 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

- E2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.

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.

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 informarà 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%

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.

Per aprovar l'assignatura és necessari que l'activitat d'aprenentatge A.3, com a mínim, obtingui una nota mínima de 5.

En cas de plagi, se suspèn 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.