

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

107133 - PSICOLOGIA DE L'USUARI

Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Carlos González Tardón cgonzalez@tecnocampus.cat

Llengües de docència

- 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.

Presentació de l'assignatura

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.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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 membre 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

No definides

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

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Sistema d'avaluació i qualificació

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