

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

### 107133 - PSICOLOGIA DE L'USUARI

#### Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Primer
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
  - Noemi Blanch De La Cueva [<nblanch@tecnocampus.cat>](mailto:nblanch@tecnocampus.cat)

#### Llengües de docència

- Català

L'assignatura s'imparteix en català, 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. Cal conèixer la demografia i com pensen, aprenen i es motiven de les persones que juguen. A més cal tenir una visió global de com els videojocs impacten a les persones, tant a nivell positiu com negatiu, desenvolupant així consciència crítica a l'hora de dissenyar jocs.

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.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Bàsica

- B1\_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B3\_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica
- B4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat

## Específica

- V2. Dissenyar les mecàniques, regles, estructura i narrativa de videojocs seguint els criteris de jugabilitat i balanceig per oferir la millor experiència de joc possible.
- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.

No definides

## Continguts

---

1. Introducció i història de la psicologia
  1. L'experiència psicològica de jugar
  2. Què és la Psicologia?
  3. Història de la Psicologia
2. Cognició i percepció humana
  1. Atenció
  2. Percepció
  3. Memòria
  4. Intel·ligència
  5. Presa de decisions
3. Teories Bàsiques de Psicologia
  1. Teories d'Aprenentatge
  2. Psicologia Social
4. Aspectes Individuals
  1. Teories de personalitat
  2. Motivacions bàsiques
  3. Emocions
  4. Gènere i Videojocs
  5. Perfil de Gamers
5. Anàlisi Crítica dels Videojocs a la societat actual
  1. Beneficis dels videojocs a nivell personal i social
  2. Riscos dels videojocs a nivell personal i social

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 05 - Igualtat de gènere
-

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

**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 els aspectes psicològics treballats

**A.2: Exercicis 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:

- Es presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació.
- S'informarà de les dates i format del lliurament de l'activitat.

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

- A1: 45%
- A2: 10%
- A3: 45%

Nota final = A1 0,4 + A2 0,2 + A3 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. Les faltes d'ortografia, les incorreccions en la redacció i els problemes formals i tècnics específics de l'assignatura es penalitzaran amb 0,10 punts, fins un màxim de 2 punts, en totes les activitats i proves avaluables

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

En el cas de detectar un plagi, còpia o frau en qualsevol activitat o prova avaluable aquesta obtindrà automàticament una qualificació final de 0. Addicionalment, en casos de còpia o frau, és responsable de la conducta tant qui copia com qui deixa copiar, i les conseqüències de la conducta afecten tots els estudiants implicats en l'actuació irregular. Independentment del suspens provocat pel plagi, còpia o frau, el professor comunicarà a la Direcció del Departament la situació per a que es prenguin les mesures aplicables en matèria de règim sancionador i la incoació del pertinent expedient disciplinari.

### 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