

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106818 - PLAYTESTING APLICAT AL DISSENY DE VIDEOJOCs

Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Adso Fernández Baena [<afernandezb@tecnocampus.cat>](mailto:afernandezb@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Anglès

Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Playtesting aplicat al disseny de videojocs tracta d'aprofundir en els conceptes teòrics i aplicació pràctica del playtesting de videojocs en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballa des de la perspectiva científica del testeig de l'experiència dels jugadors amb els videojocs. L'assignatura consta de sessions teòriques i sessions de treball en equip. Per assolir els coneixements l'assignatura s'avalua per un costat la realització de pràctiques guiades i la consecució d'un projecte en grup, i per un altre els coneixements teòrics de manera individual. L'assignatura es realitza a l'Aula de Videojocs.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E1. 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.
- E3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.
- E5. Escriure les especificacions d'un joc i comunicar-les eficaçment a l'equip d'artistes i desenvolupadors i d'altres membres involucrats en la creació i desenvolupament del joc.

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.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

No definides

Continguts

Tema 1. Introducció

1.1 Introducció al Playtesting

1.2 Playtesters

Tema 2. Mètode científic i Games User Research (GUR)

2.1 Mètode científic

2.2 Mètodes GUR

2.3 Crear un mètode GUR

Tema 3. Heurístiques

3.1 Què és una heurística?

3.2 Avaluació heurística

3.3 Heurístiques PLAY i GAP

Tema 4. Playtesting

4.1 Playtesting

4.2 Qüestionaris i entrevistes

4.3 Reports

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Exercici a casa: *The Play Matrix* 10%

A2. Exercici a casa: Article d'investigació 10%

A3. Pràctica de laboratori: Heurístiques 40%

A4. Treball individual: Playtesting 40%

Nota final = A1 0,1 + A2 0,1 + A3 0,4 + A4 0,4

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 al treball individual 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 plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi 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:

- En cas de suspendre l'activitat A3 i/o A4, es pot tornar a entregar en convocatòria de recuperació amb la possibilitat d'obtenir una nota màxima de 6.
- Cal obtenir una nota superior a 5 a la recuperació de l'activitat A4 per a aprovar l'assignatura.
- Les activitats A1 i A2 no es poden recuperar.