

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

107123 - EXPERIÈNCIA D'USUARI

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Carmen Virginia Grisolia Cardona [<cgrisolia@tecnocampus.cat>](mailto:cgrisolia@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Castellà
- Anglès

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

Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Experiència d'usuari tracta sobre el disseny i l'anàlisi de l'experiència que té un jugador en un videojoc en el marc de la matèria de Disseny i Creació de Jocs. Es treballen els conceptes bàsics de l'experiència d'usuari i com aquests s'apliquen en videojocs, coneixent quins aspectes dels videojocs són els més rellevants en l'experiència dels jugadors, i com els podem analitzar tant amb mètodes quantitius com qualitius. L'assignatura consta de sessions teòriques i sessions pràctiques. Per assolir els coneixements de l'assignatura s'avalua per un costat l'anàlisi i el disseny de l'experiència de l'usuari amb pràctiques de laboratori i un treball en grup, i per un altre els coneixements teòrics de manera individual amb l'examen final.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Bàsica

- B2_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

Específica

- V3. Identificar el tipus de jugador i dissenyar l'experiència de joc segons les característiques psicològiques del mateix.

No definides

Continguts

Tema 1: Introducció a l'eXperiència d'Usuari (UX)

- 1.1 Introducció
- 1.2 Definició d'UX
- 1.3 Rols dins UX

Tema 2: Game Feel

- 2.1 Definició de Game Feel
- 2.2 Experiències a partir del Game Feel
- 2.3 Tipus de Game Feel

Tema 3: Procés cognitiu

- 3.1 Percepció, memòria i atenció
- 3.2 Motivació i emoció
- 3.3 Aprenentatge
 - 3.3.1 *Interacion Loops*
 - 3.3.2 Principis d'aprenentatge
 - 3.3.3 *Onboarding*

Tema 4: Interacció Ordinador-Persona (HCI)

- 4.1 Introducció
- 4.2 Usabilitat i Accessibilitat
- 4.3 Controls
- 4.4 Pantalles

Tema 5: Games User Research

- 5.1 Mètode científic
- 5.2 *Playtesting*
- 5.3 Enquestes i entrevistes

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Activitats i Sistema d'avaluació

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

- A1. Pràctica de laboratori - Parelles: Game Feel** 10%
- A2. Pràctica de laboratori - Parelles: Interacció** 10%
- A3. Pràctica de laboratori - Parelles: Controls** 10%
- A4. Pràctica de laboratori - Parelles: Pantalles** 10%
- A5. Treball en grup: Playtesting d'onboarding** 25%
- A6. Examen final** 35%

Nota final = A1 0,1 + A2 0,1 + A3 0,1 + A4 0,1 + A5 0,25 + A6 0,35

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final 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 plagiat en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagiat, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a Direcció de Departament la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'activitat A6.
- Les activitats A1, A2, A3, A4 i A5 es podran recuperar amb una nota màxima de 5.

Bibliografia i Recursos

- Adams, E. (2014). Fundamentals of game design. Pearson Education.
- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Eds.). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Fullerton, T. (2018). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. AK Peters/CRC Press.
- Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press.
- Rogers, S. (2014). Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons.
- Schell, J. (2019). The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press.
- Swink, S. (2008). Game feel: a game designer's guide to virtual sensation. CRC Press. ISO 690