

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106818 - PLAYTESTING APLICAT AL DISSENY DE VIDEOJOCs

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- 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.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiem que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

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

Activitats i Sistema d'avaluació

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.
- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

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.

Bibliografia i Recursos

- Fullerton, T. (2018). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. AK Peters/CRC Press.
- Schell, J. (2014). The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press.
- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Eds.). (2018). Games user research. Oxford University Press.