

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

241133 - PSICOLOGIA DE L'USUARI

Informació general

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

L'objectiu principal d'aquesta assignatura és que l'alumnat tingui coneixements generals sobre els processos psicològics que impacten en el disseny de videojocs per a poder dissenyar posant el focus en l'experiència òptima de qui juga.

Cal conèixer els processos cognitius que es donen quan juguem i com són les persones que juguen, quines són les seves característiques psicològiques, les diferents motivacions per a jugar i els perfils de gamers.

És important desenvolupar una visió crítica en el nostre alumnat, que li permeti d'una banda identificar els riscos del sector i com minimitzar-los dissenyant experiències lúdiques inclusives i ètiques. I també ser conscients de tot el potencial social i educatiu dels 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. Confiam 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

- RAE 9.9 - Dissenyar jocs serios i experiències gamificades.
- RAE 23.5 - Planificar l'impacte d'una experiència lúdica gamificada o d'un joc seriós.

No definides

Continguts

1. Introducció i història de la psicologia
 1. Història de la Psicologia
 2. Aplicacions de la Psicologia en el disseny de Videojoc
2. Jugar i Cervell
 1. Què sabem del cervell?
 2. Components del sistema nerviós humà

3. Neuromites
4. L'experiència psicològica de jugar
3. Percepció i Atenció
 1. Procés Informació
 2. Percepció Visual
 3. Percepció auditiva i tàtil
 4. Procés atencional
 5. Atenció automàtica i atenció voluntària
4. Memòria
 1. Tipus de Memòria
 2. Característiques de la nostra memòria
 3. La corba de l'oblit i els pecats de la memòria
5. Aprenentatge humà
 1. Condicionament clàssic
 2. Condicionament operant
 3. Piaget i les etapes de desenvolupament
 4. La ZDP de Vigotsky
6. Experiments Psicologia Social
 1. Albert Bandura i el modelat
 2. Solomon Asch i la pressió social
 3. Stanley Milgram i l'obediència a l'autoritat
 4. Ron Jones i l'Onada
 5. Philip Zimbardo i la presó de Stanford
 6. Carolyn Sherif y Muzafer Sherif: la Cova dels Lladres
7. Funcions executives i SoftSkills
 1. Funcions executives: tipus i components
 2. Soft Skills i videojocs per a potenciar-les
8. Presa de Decisions
 1. Estratègies de presa de decisions
 2. Els dos sistemes de pensament de Daniel Kahneman
 3. Biaixos cognitius
9. Intel·ligència
 1. Definicions
 2. Medició
 3. Teories d'intel·ligència
10. Personalitat
 1. Definició i història
 2. Teories de personalitat
 3. El model OCEAN o Big Five
11. Gènere
 1. Conceptes bàsics
 2. El gènere a la indústria
 3. El gènere a la Comunitat
 4. El gènere als jocs
12. Emocions
 1. Definicions
 2. Emocions bàsiques: expressió i funcions
 3. Neurotransmissors
13. Motivacions i Perfil Gamers
 1. Motivacions intrínseques i extrínseques
 2. Per què juguem?
 3. Tipus de Players de Quantic Foundry
14. Beneficis i Riscos dels Videojocs
 1. Riscos associats a l'ús de Videojocs
 2. Relació entre violència i Videojocs
 3. Addicció als videojocs?
 4. Soft skills o com els videojocs ens ajuden a millorar
 5. Usos educatius i socials

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Activitats i Sistema d'avaluació

A 1: Treball en grup: Anàlisi dels aspectes psicològics d'un joc tradicional i la seva aplicació al disseny de videojocs

Analitzar un joc de taula i un videojoc que es consideri relacionat. Després s'ha de realitzar un comentari crític per escrit relacionant-lo amb els aspectes psicològics treballats.

A.2: Exercicis a classe:

Participació i aprofitament de l'assignatura

A.3: Activitat Perspectiva de Gènere:

10% - Analitzar un joc des de punt de vista de la indústria, la comunitat i el joc (narrativa, mecàniques i personatges) amb perspectiva de gènere.

A.4: 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 d'acord amb els següents percentatges:

- A1: 40%
- A2: 10%
- A3: 10 %
- A3: 40%

Per aprovar l'assignatura és necessari que l'activitat d'aprenentatge A.3, com a mínim, obtingui una nota mínima de 4, per tant:

Si la nota de l'exàmen (A3) és > o igual a 4 Nota final = $A1 \cdot 0,4 + A2 \cdot 0,2 + A3 \cdot 0,4$

Si la nota de l'exàmen (A3) és < a 4 Nota final = Nota Examen

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 avaluable

Per aprovar l'assignatura és necessari que l'activitat d'aprenentatge A.4, com a mínim, obtingui una nota mínima de 5.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

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.

Bibliografia i Recursos

- Balsameda, Raquel y Calvo, Ana (2022) Neuropsicología aplicada Ampliando horizontes
- Boyano, José T. (2022). Eso no estaba en mi libro de historia de la psicología. Editorial Almuzara.
- Kahneman, Daniel (2012) Pensar rápido, pensar despacio. Debate
- Leahey, Thomas Hardy (2013). Historia de la psicología (7ª ed.). Pearson Educación.
- McGonigal, Jane (2013). ¿ Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas. Siglo XXI Editores.
- Barrecheguren, Pablo (2021) Neurogamer. Paidós
- Hodent, Celia (2017) The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press