

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PSICOLOGÍA DEL JUEGO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Interacción hombre-máquina
Denominación de la asignatura:	Psicología del Juego
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	http://www.u-tad.com/

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Interacción hombre-máquina.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la creación de todas aquellas aplicaciones en las que sea necesaria una interrelación entre una máquina, dispositivo, aplicación y el ser humano.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura tiene vínculos con las demás del grado ya que los programas que se realizarán durante el trayecto de este grado están desarrollados para el uso y disfrute de un usuario y por lo tanto cualquier conocimiento que se tenga sobre la psicología del usuario será muy útil en su desarrollo.

La Psicología del Juego es una parte importante de cualquier desarrollo de productos interactivos, en especial del videojuego. Existen muy pocos profesionales preparados o con conocimiento mínimos sobre el tema y estos son buscados por parte de las

empresas. Conocer el perfil del usuario-comprador y cómo satisfacerlo es de vital importancia.

El objetivo es dotar al alumnado tanto de conocimientos teóricos como de herramientas para desarrollos prácticos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen

CE1 Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE3 Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE7 Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores y herramientas de desarrollo de productos interactivos

CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE19 Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos ysus implicaciones filosóficas.

3.2 Resultados de aprendizaje

Incorporar los fundamentos psicológicos de la persona al diseño del juego

Construir un sistema en el cual las acciones de los jugadores tengan sentido en el contexto del juego

Definir una estructura de reglas con la intención de producir una experiencia de juego satisfactoria

Reconocer las necesidades especiales de jugadores con algún tipo de discapacidad

Evaluar los componentes de usabilidad en un juego

4. CONTENIDOS

- Aspectos psicológicos básicos
- Cognición
- Experiencia vs Percepción
- Ética en los videojuegos

5. TEMARIO

Tema 1. Fundamentos de Psicología.

Tema 2. Psicología del Desarrollo.

Tema 3. Psicología de las Emociones.

Tema 4. Psicología de la Experiencia de Juego.

Tema 5. Psicología Social.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	5	5	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	24	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	0	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a Distancia)	No	12	0	0
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	9	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	4	4	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	4	4	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	6	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	55	0	0

Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	29	0	0
--	----	----	---	---

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1 Fundamentos de Psicología.	1,2,3
Tema 2 Psicología del Desarrollo.	4,5
Tema 3 Psicología de las Emociones.	6,7,8
Tema 4 Psicología de la Experiencia de Juego.	9,10,11
Tema 5 Psicología Social.	12,13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

HODENT, C. (2017): The Gamer's Brain. How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press.

MARSHALL REEVE, J. (2010): Motivación y Emoción. Ed. McGraw Hill.

MORALES, J. F. Y OLZA, M. (1999): Psicología Social y Trabajo Social. Ed. McGraw Hill.

PAPALIA, D., WENDKOS, S. Y DUSKIN, R. (2011): Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia. Ed. McGraw Hill.

Bibliografía recomendada

CALLOIS, R. (1986): *Los juegos y los hombres*. Ed. Alianza.

LACASA, P. (2011): *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Ed. Morata.

HERDER TURKLE, S. (1997): *La vida en la pantalla*. Ed. Paidós.

HUIZINGA, J. (2012): *Homo ludens*. Ed. Alianza.

SCHMIDT-ATZERT, L. (1985): *Psicología de las emociones*. Ed. Herder.

SHAFFER, D. R. (2000): *Psicología del desarrollo*. International Thompson.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Materiales:

No.

Software:

No.