



GUÍA DOCENTE

PSICOLOGÍA DEL JUEGO

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Psicología del Juego
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Interacción Hombre-maquina
Curso:	2º
Cuatrimestre:	1º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Dra. Susana Rodríguez Díaz/susana.rodríguez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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.

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

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

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 demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

ESPECÍFICAS

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.

CE8 - Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE13 - Aplicar los conocimientos básicos sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE14 - Aplicar los fundamentos de la narrativa al 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 y su implicaciones filosóficas.

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

Diseñar un sistema de testeo para un juego

CONTENIDO

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

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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	44,44	44,44
<i>Seminarios y talleres</i>	0,00	0,00
<i>Clases Prácticas</i>	35,56	35,56
<i>Tutorías</i>	4,22	4,22
<i>Actividades de Evaluación</i>	8,89	8,89
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	23,56	1,18
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	33,33	0,00
TOTAL	150	94

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. Fundamentos de Psicología: 3 semanas

Tema 2. Psicología del Desarrollo: 4 semanas

Tema 3. Psicología de las Emociones: 3 semanas

Tema 4. Psicología de la Experiencia de Juego: 2 semanas

Tema 5. Psicología Social: 2 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	35	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

- La calificación numérica final de es de 0 a 10 puntos; será requisito indispensable alcanzar una calificación mínima de 5 puntos para poder obtener un aprobado.
- Se realizará una prueba final que será de obligatoria superación con una nota superior a 5 sobre 10.
- Para aprobar la asignatura será necesario aprobar cada una de las partes (examen y actividades) con una calificación mínima de 5 puntos.
- En caso de no superar el examen o las actividades, la calificación máxima que se obtendrá será de 4.

- Las notas de las partes aprobadas se mantendrán en la convocatoria extraordinaria.
- Para aprobar la asignatura en la convocatoria extraordinaria, se requerirá la presentación de los trabajos suspensos o no entregados, así como la superación del examen (si no se ha aprobado en convocatoria ordinaria), manteniéndose los porcentajes que figuran en el apartado de criterios de evaluación.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de Smartwatches o teléfonos móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.
- No se permite el uso de teléfonos móviles durante las clases.

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.

CHABRIS, C. y SIMONS, D. (2021): The Invisible Gorilla And Other ways Our Intuition Deceives Us. Harper.

HERDER TURKLE, S. (1997): La vida en la pantalla. Ed. Paidós. HODENT, C. (2020): The Psychology of Videogames. Routledge. HUIZINGA, J. (2012): Homo Ludens. Ed. Alianza.

LACASA, P. (2011): Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales. Ed. Morata. SCHMIDT-ATZERT, L. (1985): Psicología de las emociones. Ed. Herder.

SHAFFER, D. R. (2000): Psicología del desarrollo. International Thompson. Østby, H. y Østby. (2019): El libro de la memoria. Ariel.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica.

Materiales:

-

Software:

-