

Introducció a la Psicologia

Professor: Hèctor Fuster

Fitxa assignatura

Nom (codi)	Introducció a la Psicologia
Tipus	Semestral (1r semestre, 1r curs)
Titulacions on s'imparteix	Graduat/a en Noves Tecnologies Interactives
Coneixements previs	--
ECTS	6
Setmanes docents	15
Hores classe aula setmana	4
Hores classe aula totals (%)	40%
Hores de treball personal totals (%)	60%
Total hores	150
Hores/ECTS	25

Continguts de l'assignatura

- Condicionament
 - Condicionament clàssic
 - Condicionament operant
- Aprenentatge
 - Aprenentatge cognitiu
 - Aprenentatge constructiu
- Motivacions
 - Model jeràrquic de Maslow
 - Self-Determination Theory
 - Teoria del Flow
- Personalitat
 - Teoria dinàmica
 - Teoria dels tipus
 - Teoria dels trets
- Emocions

Metodologia

La metodologia per a fer arribar els continguts als alumnes es basa en tres eixos:

- Classes magistrals: els classes seran el principal mitjà per a fer arribar la teoria bàsica als alumnes. Aquesta teoria estarà complementada amb

bibliografia d'origen divers (llibres, articles científics o divulgatius, documents visuals, etc.), que serveixi per a exemplificar els conceptes tractats, i per a convertir-se en iniciador de debat i discussió.

- Debat i discussió (presencial / online): els debats i discussions establerts a l'aula, o als fòrums del campus virtual, són un mitjà per a cristal·litzar coneixements i resoldre dubtes. La participació a aquests debats serà important i per tant, tindrà un pes específic en la nota.
- Pràctiques i presentacions: hi hauran pràctiques per a que els alumnes demostrin i posin en pràctica els seus coneixements. Els alumnes disposaran de temps per treballar a classe, de manera que puguin consultar al professor dubtes o inquietuds. Així mateix, les presentacions d'aquests treballs serviran com a prova de la capacitat analítica, crítica i de síntesi, dels alumnes.

Competències

- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia
- Capacitat crítica i autocrítica i capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques
- Coneixement i comprensió en un nivell introductori dels principals enfocaments en l'estudi del comportament i l'activitat mental

Resultats d'aprenentatge

Comprenderà els conceptes bàsics de Psicologia que són aplicables a l'avaluació de l'experiència d'ús de continguts digitals i serà capaç d'aplicar aquest coneixement al disseny i l'anàlisi de nous continguts.

Altres objectius d'aprenentatge:

- Desenvolupar un pensament crític i creatiu, amb capacitat d'indagar i adoptar un enfoc professional i ètic en els diferents àmbits de la professió.

- a) Ser capaç de identificar, relacionar i analitzar conceptes sobre la teoria psicològica en situacions pròpies del desenvolupament de contingut digital.
 - b) Fer us de l'argumentació mitjançant diverses fonts i coneixements de la psicologia.
- Adquirir independència i autonomia com a aprenent, tot assumint la responsabilitat del propi aprenentatge, així com el desenvolupament de les pròpies habilitats.
 - a) Demostrar habilitat en la cerca d'informació i l'organització del propi treball, així com compromís en l'entrega puntual de les tasques demanades.
 - Treballar de forma compromesa i en col·laboració amb altres companys.
 - a) Realitzar i entregar les tasques acordades amb puntualitat i qualitat.
 - b) Demostrar capacitat de treball en equip, gestionant les necessitats pròpies i les de la resta de companys d'equip.
 - Comunicar i defensar amb efectivitat i eficàcia idees, raonaments i arguments, tant de manera escrita com oral.
 - a) Mostrar habilitat per a expressar-se de forma escrita i oral.
 - b) Saber explicar i defensar, a partir de situacions concretes, els principals conceptes de la teoria psicològica explicats a classe.
 - c) Ser capaç d'identificar les variables conductuals, cognitives, motivacionals i emocionals que incideixen en el desenvolupament de contingut digital.

Avaluació

Pràctica 1 - grup		20% assignatura	Condicionament
Entregable		60% nota pràctica	- Identificar un videojoc amb problemes de disseny - Realitzar un anàlisi del disseny de la interacció en relació al condicionament clàssic i operant - Proposar canvis i concloure sobre el conjunt de l'anàlisi (decisions de disseny, interacció i condicionament)
	Aspectes formals i de redactat	15%	
	Introducció i justificació	15%	
	Anàlisi condicionament clàssic	20%	
	Anàlisi condicionament operant	20%	
	Discussió i conclusions	30%	

Presentació	25% nota pràctica		
Valoració dels companys	15% nota pràctica		
Conclusions personals	pondera entre 0,8 i 1,2		
Pràctica 2 - grup	30% assignatura		Aprentatge
Entregables	60% nota pràctica		<ul style="list-style-type: none"> - Crear un mínim de 5 nivells de Portal 2 amb el Puzzle Maker / Hammer - Cada nivell ha de suposar un aprenentatge - Aquests nivells / aprenentatges han de estar dirigits a un target específic que NO hagi jugat a Portal 1 o 2 - Els nivells han d'estar creats tenint en compte els conceptes tractats a classe sobre aprenentatge i desenvolupament
Aspectes formals i de redactat	15%		
Introducció, target i justificació	20%		
Nivells i aprenentatge	45%		
Discussió i conclusions	20%		
Presentació	25% nota pràctica		
Valoració dels companys	15% nota pràctica		
Conclusions personals	pondera entre 0,8 i 1,2		
Pràctica 3 - individual	50% assignatura		Motivacions
Entregable	100% nota pràctica		<ul style="list-style-type: none"> - Identificar elements motivacionals dins d'un videojoc - Establir relacions entre les decisions de disseny y la teoria tractada a classe - Realitzar una crítica constructiva dels elements analitzats
Aspectes formals i de redactat	15%		
Introducció i justificació	15%		
Anàlisi aspectes motivacionals	50%		
Discussió i conclusions	20%		
Pràctica H - individual	Matrícula d'honor		Personalitat / Emocions
Entregables	100% nota pràctica		<ul style="list-style-type: none"> - Identificar elements de personalitat o emocionals dins d'un videojoc - Establir relacions entre les decisions de disseny y la teoria tractada a classe - Realitzar una crítica constructiva dels elements analitzats
Aquesta pràctica la realitzaran només aquells que aspirin a obtenir matrícula d'honor	Aspectes formals i de redactat	15%	
	Introducció i justificació	15%	
	Anàlisi aspectes psicològics	50%	
	Discussió i conclusions	20%	

Bibliografia i Webgrafia

Material recomanat:

- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, NY: Harper Perennial Modern Classics
- Gee, J.P. (2007) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.
- Myers, D.G. (2011). *Psychology 10th Edition*. New York, NY: Worth Publishers.

- Rigby, S. i Ryan, R.M. (2011). *Glued to Games: How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound*. Westport, CO: Praeger Publishers.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.

Material adicional:

Llibres

- Davidson, D. et al. (2009). *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Davidson, D. et al. (2010). *Well Played 2.0: Video Games, Value and Meaning*. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Davidson, D. et al. (2011). *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Passer, M. (2010). *Psychology: The Science of Mind and Behavior*. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Woolfolk, A. (2012). *Educational Psychology*. London, UK: Pearson.

Capítols de llibre

- Chaiklin, S. (2003). The Zone of Proximal Development in Vygotsky's Analysis of Learning and Instruction a A. Kozulin (Ed.) *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context* (pp. 39-64). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Jacobs, M. (2012). Introducing the Psychodynamic Approach a M. Jacobs (Ed.) *Psychodynamic Counselling in Action*. New York, NY: SAGE Publications.

Articles científics

- Dean, D. i Kuhn, D. (2006). Direct instruction vs. discovery: The long view. *Science Education*, 91(3), 384-397.
- Deci, E. i Ryan, R. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- dos Santos, A. i Carlos, L. (2012). Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. *SBC – Proceedings of SBGames XI*
- Holton, D. i Clarke, D. (2006). Scaffolding and metacognition. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 37(2), 127-143.
- McCrae, R.R. i John, O.P. (1992). An introduction to the five-factor model and its applications. *Journal of Personality*, 60(2), 175-215.
- Murray, L. i Maher, J. (2011). The Role of Fantasy in Videogames: A Reappraisal. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 5(1), 45-57.
- Saunders, K. (2004). Applying Myers-Briggs Type Indicators (MBTI®) to Massively Multiplayer Online Game (MMOG) Design. *Proceedings of MUD Developers Conference*.

- Tekofsky, S.; Spronck, P.; Plaat, A.; Van den Herik, J. i Broersen, J. Psyops (2014) Personality assessment through gaming behavior. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*.
- Tuovinen, E. i Sweller, J. (1999). A Comparison of Cognitive Load Associated With Discovery Learning and Worked Examples. *Journal of Educational Psychology*, 91(2), 334-341.
- Yelland, N. i Masters, J. (2005). Rethinking scaffolding in the information age. *Computers & Education*, 48, 362-382.

Articles divulgatius

- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs*, <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>
- Rutledge, P. (2012). *The Positive Side of Video Games: Part III*, <http://www.pamelarutledge.com/2012/08/29/the-positive-side-of-video-games-part-iii/>

Vídeo

- Bartle, R. (2012). *Player Type Theory: Uses and Abuses*, <http://youtu.be/ZIzLbE-93nc>
- Bruce, A. (2014). *Antichamber: An Overnight Success, Seven Years in the Making*, <http://gdcvault.com/play/1020776/Antichamber-An-Overnight-Success-Seven>
- Extra Credits. (2014). *Affordances*, <http://youtu.be/QCSXEKHL6fc>
- Extra Credits. (2014). *Design Club – Mark of the Ninja*, <http://youtu.be/6vJNqseX-rs>
- Extra Credits. (2014). *Design Club – Portal: Test Chambers*, http://youtu.be/Q_AsF3Rfw8w
- Extra Credits. (2014). *Design Club – Super Mario Bros*, <http://youtu.be/ZH2wGpEZVgE>
- Extra Credits. (2014). *Designing for Youth*, <http://youtu.be/NdFw8kvHAY8>
- Extra Credits. (2014). *Myers Briggs and Character Creation*, <http://youtu.be/QKnNO5pxRGQ>
- Extra Credits. (2012). *Balancing for Skill*, <http://youtu.be/EitZRLt2G3w>
- Extra Credits. (2012). *Easy Games*, <http://youtu.be/BWFzFsHc75U>
- Extra Credits. (2012). *Enriching Lives*, http://youtu.be/_2Tp8Jopdlc
- Extra Credits. (2012). *Playing Like a Designer (part 1)*, http://youtu.be/_HmtmoGwpZc
- Extra Credits. (2012). *Playing Like a Designer (part 2)*, <http://youtu.be/6op8eV5OBwE>
- Extra Credits. (2012). *Tangential Learning*, <http://youtu.be/rlQrTHrwyxQ>
- Extra Credits. (2012). *The Role of the Player*, <http://youtu.be/1XlfeXpiSuQ>
- Extra Credits. (2012). *The Skinner Box*, http://youtu.be/tWtvrPTbQ_c
- Extra Credits. (2012). *Tutorials 101*, <http://youtu.be/BCPcn-Q5nKE>
- Extra Credits. (2013). *Competitive Storytelling*, <http://youtu.be/kj7cqLwurtE>
- Extra Credits. (2013). *Depth vs Complexity*, <http://youtu.be/jVL4st0blGU>
- Extra Credits. (2013). *Depth vs Complexity*, <http://youtu.be/jVL4st0blGU>
- Extra Credits. (2013). *How Much Agency do Games Need?*, <http://youtu.be/j0RFoGvkQfs>
- Extra Credits. (2013). *Negative Possibility Space*, <http://youtu.be/hnxVOUSzX4A>
- Extra Credits. (2013). *The Feeling of Agency*, <http://youtu.be/6Q7ECX5FaX0>
- Extra Credits. (2013). *The Illusion of Choice*, <http://youtu.be/45PdtGDGHac>

- Extra Credits. (2013). *Toxicity*, http://youtu.be/n9A8VJBh_Yc
- Extra Credits. (2013). *When Difficult is Fun*, <http://youtu.be/ea6UuRTjkKs>
- Extra Credits. (2014). *Choices vs Consequences*, http://youtu.be/7ikIM_djBeY
- Extra Credits. (2014). *The Fighting Game Problem*, http://youtu.be/n_xG1Yg_QoM
- Lin, J. (2013). *The Science Behind Shaping Player Behavior in Online Games*, <http://gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>
- Lin, J. (2014). *Enhancing Sportsmanship in Online Games*, <http://gdcvault.com/play/1020389/Enhancing-Sportsmanship-in-Online>
- VandenBerghe, J. (2012). *The 5 Domain of Play: Applying Psychology's Big 5 Motivational Domains to Games*, <http://www.gdcvault.com/play/1015595/The-5-Domains-of-Play>