

Contingut

Dades generals	2
Competències.....	2
Bàsiques i Generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	2
Continguts	3
Descripció	3
Índex	3
Metodologia docent.....	4
Avaluació i qualificació.....	5
Avaluació Continuada	5
Revaluació	6
Avaluació única.....	7
Revaluació	8
Criteris específics de la nota No Presentat:.....	8
Bibliografia.....	9
Assignatures recomanades.....	9
Altres	9

INVESTIGACIÓ EN VIDEOJOC

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 104216
- **Estudis:** Grau en continguts digitals interactius
- **Curs acadèmic:** 2016-2017
- **Descripció breu:** Disseny de recerca d'usuari en videojocs, metodologia específica i generació de conclusions accionables per a millorar un producte en quant a disseny i experiència d'usuari.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** Si
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** quart
- **Semestre:** 8S
- **Professorat:** Hèctor Fuster

Competències

Bàsiques i Generals

Competències bàsiques:

[CB4] Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

[CB5] Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Competències generals:

[CG1] Capacitat crítica i autocrítica i capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques.

Específiques

[CE3] Coneixement i comprensió a un nivell introductori dels principals enfocaments en l'estudi del comportament i l'activitat mental.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Entendre i aplicar la metodologia de recerca, aplicada a la creació de valor en el sector dels videojocs

[RA2] Conèixer i aplicar el llenguatge tècnic per documentar processos de recerca

[RA3] Conèixer i aplicar tècniques i protocols de testeig de joc orientats a inferir informació per ajustar i dissenyar jocs

[RA4] Conèixer i aplicar indicadors i mètiques de joc, en base a la psicometria, psicofisiologia.

Continguts

Descripció

L'assignatura tracta el camp de la recerca en usuaris de videojocs (Game User Research [GUR]), tant per a la publicació científica (Game Studies), com per als processos inherents al desenvolupament d'un producte. A tal efecte, l'assignatura introdueix conceptes bàsics de la recerca científica (elaboració d'hipòtesis, escriptura tècnica i estructuració d'informes) i el disseny i metodologia en recerca (metodologies qualitatives, quantitatives i mixtes).

El temari alterna entre la transmissió de coneixement teòric, i l'aplicació del mateix de forma pràctica. Així, durant el curs els alumnes hauran d'aplicar els mètodes adients als seus propis projectes, tot dissenyant recerques específiques per a resoldre hipòtesis de desenvolupament i consum, i produint conclusions que els permetin millorar els seus productes. Els informes resultants d'aquests experiments seran la principal forma d'avaluació.

Índex

1. Introducció a la recerca.
 - 1.1. Què és la recerca i com s'associa a la creació de valor.
 - 1.2. Game User Research i Game Studies.
 - 1.3. Escripció tècnica.
2. Metodologia qualitativa en l'estudi de jocs.
 - 2.1. Anàlisi formal.
 - 2.2. Sistemes d'informació.
3. Metodologia qualitativa en l'estudi de jugadors.
 - 3.1. Etnografia.
 - 3.2. Protocols i test de joc.
4. Metodologia quantitativa.
 - 4.1. Psicometria.
 - 4.2. Psicofisiologia.
 - 4.3. Mètriques i analítiques de joc.

Metodologia docent

La metodologia inclou classes magistrals i pràctiques específiques per a afermar la teoria. El curs conclou amb una pràctica lliure en la que l'alumne haurà de dissenyar una recerca de principi a fi amb l'objectiu de millorar un dels seus projectes de desenvolupament. Les pràctiques respectaran els grups amb que els alumnes estan realitzant el seu projecte final de carrera. Per altra banda, gran part del treball pràctic es tutelarà en hores de classe, on el professor oferirà guia i resoldrà dubtes específics de cada alumne.

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	25	0	25
Pràctiques	Treball dirigit	15	30	45
Pràctica final	Treball dirigit	10	40	50
Presentacions a l'aula	Presencial	10	0	10
Estudi	Aprenentatge autònom	0	20	20
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB4	Set.1	Presentació	Presentació del projecte de desenvolupament, identificació de riscos i identificació de la competència.
AA2	CB4, CB5, CG1, CE3	Set. 3 Set. 6 Set. 9	Pràctica i presentació	Pràctiques específiques associades a les diferents metodologies tractades a classe i presentació de conclusions.
AA3	CB4, CB5, CG1, CE3	Set. 15	Pràctica i presentació	Elaboració d'un experiment i informe, i posterior presentació a l'aula.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.2*[\text{AA1}] + 0.3*[\text{AA2}] + 0.5*[\text{AA3}]$$

Criteris:

- Per aplicar la fórmula anterior, cal que totes les pràctiques hagin estat entregades. En cas contrari l'avaluació serà un "no presentat".

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Presentació	AR1	Reavaluació	Pràctica	En comptes de ser una presentació, passa a ser un document amb tota la informació requerida.
AA2	Pràctica i presentació	AR2	Reavaluació	Pràctica	Únicament documents sense presentació oral a l'aula.
AA3	Pràctica i presentació	AR3	Reavaluació	Pràctica	Únicament documents sense presentació oral a l'aula.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.2*[\text{AA1}] + 0.3*[\text{AA2}] + 0.5*[\text{AA3}]$$

Criteris:

- L'alumne haurà d'entregar totes aquelles activitats no entregades a la fase d'avaluació.
- L'alumne pot refer qualsevol activitat entregada durant la fase d'avaluació per tal de millorar la seva nota. La nova nota substituirà la anterior, independentment de si és més alta o més baixa.
- Les activitats no inclouran la presentació oral a l'aula. En conseqüència, la nota màxima de AR1, AR2 i AR3 serà un 8
- L'activitat no inclourà avaluació entre iguals.

Avaluació única

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB4	Set. 3	Pràctica	Informe sobre el projecte de desenvolupament, identificació de riscos i identificació de la competència.
AA2	CB4, CB5, CG1, CE3	Set. 9	Pràctica	Pràctica específica associada a les diferents metodologies tractades a classe. Presentació de conclusions a classe
AA3	CB4, CB5, CG1, CE3	Set. 15	Pràctica	Elaboració d'un experiment i informe, i posterior presentació a classe.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.1*[\text{AA1}] + 0.2*[\text{AA2}] + 0.7*[\text{AA3}]$$

Criteris:

- Per aplicar la fórmula anterior, cal que totes les pràctiques hagin estat entregades. En cas contrari l'avaluació serà un "no presentat".

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica	AR1	Reavaluació	Pràctica	Informe sobre el projecte de desenvolupament, identificació de riscos i identificació de la competència.
AA2	Pràctica	AR2	Reavaluació	Pràctica	Pràctica específica associada a les diferents metodologies tractades a classe.
AA3	Pràctica	AR3	Reavaluació	Pràctica	Elaboració d'un experiment i informe.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.1 \cdot [\text{AA1}] + 0.2 \cdot [\text{AA2}] + 0.7 \cdot [\text{AA3}]$$

Críteris:

- L'alumne haurà d'entregar totes aquelles activitats no entregades a fase d'avaluació.
- Les activitats no inclouran la presentació oral a l'aula. En conseqüència, la nota màxima de AR2 i AR3 serà un 8.
- L'alumne pot refer qualsevol activitat entregada durant la fase d'avaluació per tal de millorar la seva nota. La nova nota substituirà la anterior, independentment de si és més alta o més baixa.

Críteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti qualsevol de les activitats que integren l'avaluació.

Bibliografia

Bàsica

- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- El-Nasr, M. S., Drachen, A., & Canossa, A. (2013). *Game analytics*. New York, Sprint.
- Lankoski, P., & Björk, S. (2015). *Game Research Methods*. Pitsburg, ETC Press.

Complementària

- Barbour, R. (2008). *Doing focus groups*. Sage.
- Boellstorff, T. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Bordens, K. S., & Abbott, B. B. (2002). *Research design and methods: A process approach*. McGraw-Hill.
- Chen, H. L., Doty, P., & Galloway, P. (2006). Information behavior and meaning-making in virtual play spaces: a case study of City of Heroes.
- Desurvire, H., & El-Nasr, M. S. (2013). Methods for game user research: studying player behavior to enhance game design. *IEEE computer graphics and applications*, 33(4), 82-87.
- Eklund, Lina. *The Sociality of Gaming: A mixed methods approach to understanding digital gaming as a social leisure activity*. Diss. Acta Universitatis Stockholmiensis, 2012.
- Isbister, K., & Schaffer, N. (2015). *Game usability: Advancing the player experience*. CRC Press.
- Romero, R. (2013). *Successful Instrumentation: Tracking Attitudes and Behaviors to Improve Games*, <http://www.gdcvault.com/play/402/Successful-Instrumentation-Tracking-Attitudes-and>
- Ward, M. O., Grinstein, G., & Keim, D. (2010). *Interactive data visualization: foundations, techniques, and applications*. CRC Press.
- Ware, C. (2012). *Information visualization: perception for design*. Elsevier.
- Wouters, P., Van Nimwegen, C., Van Oostendorp, H., & Van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games.
- Zagal, J. P., & Mateas, M. (2010). Time in video games: A survey and analysis. *Simulation & Gaming*, 41(6), 844-868.

Assignatures recomanades

No n'hi ha

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre