

Contingut

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

DISSENY CENTRAT EN L'USUARI

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 200913
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Aquest camp emergent és una part necessària del disseny de jocs que es basa en les disciplines del disseny humà-ordinador, disseny d'interfícies i disseny de jocs. Atès que els videojocs es tornen més sofisticats en el seu disseny visual i interactiu, característiques i impacte cultural, l'estudi de la forma en què interactuem amb ells i els entenem es converteix en un aspecte essencial. Aquesta assignatura abordarà els conceptes, principis i mètodes d'avaluació, usabilitat, UX i jugabilitat.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** semestral
- **Curs:** primer
- **Semestre:** 2S
- **Professorat:** Ruth S. Contreras Espinosa

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB3] Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

Competències generals:

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

Específiques

[CE2] Aprendre els paradigmes de creació artística per a la seva posterior aplicació via mitjans digitals. [CE4] Emprar llenguatges de creació artística per a la realització de produccions digitals. [CE6] Capacitat per analitzar els motivadors genèrics i específics que regeixen el comportament dels usuaris/es de cara a l'elaboració de mecàniques de joc adequades als interessos finals del desenvolupament en curs.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Aprendre les principals tècniques d'avaluació empírica de l'experiència de joc i ser capaç de planificar i dur a terme els experiments necessaris per realitzar aquesta avaluació sobre exemples concrets.

[RA2] Aplicar dinàmiques (motivadores) per elaborar mecàniques a partir d'elements de joc i així garantir que la creació digital sigui del tot memorable.

Continguts

Descripció

L'assignatura pretén introduir a l'estudiant en els camps d'aplicació de la usabilitat i l'anàlisi del joc. Aquesta àrea és una part necessària del disseny de jocs que es basa en les disciplines del disseny humà-ordinador, UX, disseny d'interfícies i disseny de jocs. Atès que els jocs es tornen més sofisticats en el seu disseny visual i interactiu, característiques i impacte cultural, l'estudi de la forma en què interactuem amb ells i els entenem es converteix en un aspecte essencial. L'assignatura abordarà específicament els conceptes d'usabilitat, arquitectura d'informació (AI), experiència d'usuari (UX) i user interface (UI). La usabilitat és la facilitat amb què la gent pot usar un joc per aconseguir un objectiu concret. L'AI és definida com la ciència d'organitzar espais d'informació amb la finalitat d'ajudar als usuaris a trobar les seves necessitats d'informació. Aquesta activitat d'organitzar espais, comportarà l'estructuració, classificació i retolat dels continguts de un joc. Tot això s'engloba en l'experiència d'usuari (UX), que no només depèn dels factors relatius al disseny (hardware, software, usabilitat, AI, accessibilitat, disseny gràfic i visual, etc.) sinó també aquells aspectes relatius a les emocions, sentiments, confiança del producte amb l'UI.

Índex

- 1. Usabilitat i anàlisi del joc**
 - 1.1. Game Usability
 - 1.2. Dimensions de la usabilitat
 - 1.3. Game UX/Game Usability
- 2. Human Centered Game Design**
 - 2.1. Interacció Humà Ordinador (Human Computer Interaction)
 - 2.2. Disseny Centrat en l'usuari
 - 2.3. Game development LC i Iterative cycle
- 3. UX**
 - 3.1. Etapa 1 Investigació
 - 3.2. Briefing, escenaris i context
 - 3.3. L'importància de l'usuari (perfils)
 - 3.4. Definició del projecte
 - 3.5. Etapa 2 Organització
 - 3.6. Arquitectura de la informació
 - 3.7. Navegació i diagrama de flux
 - 3.8. Etapa 3 Prototipat
 - 3.9. Wireframe, mockup, prototipat de baixa fidelitat
 - 3.10. IU (User Interface)
 - 3.11. Etapa 4 Testage
 - 3.12. Reports
 - 3.13. Què és i com desenvolupar un pla d'usabilitat
- 4. Tècniques per avaluar les experiències que envolten als videojocs**
 - 4.1. Task based usability testing
 - 4.2. Evaluació Heurística
 - 4.3. Think-aloud protocol
 - 4.4. Eye tracking
 - 4.5. Usability testing
 - 4.6. Altres (Qüestionaris, focus groups, tests, entrevistes, remote play-sessions)
- 5. Disseny**
 - 5.1 Guia de disseny d'interacció (Style guide)

Metodologia docent

L'assignatura, tot i tenir una part teòrica important, té un enfocament sobretot pràctic. En les sessions amb el grup classe és on s'expliquen els coneixements teòrics generals i introductòries al voltant del tema, sobre el com i el perquè s'ha d'atendre la usabilitat i l'UX en el disseny de videojocs.

La metodologia docent es la següent:

Exposició per part del professor del corpus teòric i posteriorment realització de pràctiques entorn a els conceptes: usabilitat, AI, UI i UX. Pràctiques sobre com i perquè realitzar testage als videojocs, sessions pràctiques d'anàlisi de jocs, aplicació de tècniques per avaluar jocs, realització d'entrevistes i qüestionaris qualitius. Es fa tutoria i seguiment per part del professor de les pràctiques dins del taller. El treball es fa en subgrups. En les sessions amb subgrups es fa el seguiment del desenvolupament del treball grupal i es treballen lectures obligatòries. Posteriorment, exposició i justificació per part del alumne de la feina realitzada.

Es necessari que l'alumne dediqui cada setmana unes hores de treball personal per tal de consolidar els coneixements adquirits. Els avenços del treball s'aniran posant en comú i revisant a les sessions amb subgrups.

En el pla de treball de l'assignatura és on l'alumne trobarà especificada setmanalment la previsió del que es farà en les sessions de grup classe, en les hores destinades a subgrups i en les hores de treball personal.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	26	0	26
Seminaris	Presencial	4	0	4
Classes Pràctiques	Presencial	26	0	26
Pràctica	Treball dirigit	0	40	40
Estudi	Treball autònom	0	50	50
Activitats d'Avaluació	Presencial	4	0	4
		60	90	150

Avaluació i qualificació

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

Avaluació continuada

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CE3	Set 4-5	Pràctica grup	Definició del problema. Presentació de la solució.
AA2	CB2, CE3	Set 7-8	Pràctica grup	(anàlisi i presentació). Definició del problema. Presentació de la solució. Requereix presencialitat
AA3	CB2, CE3	Set 9-10	Pràctica individual	Definició del problema. Presentació de la solució. Requereix presencialitat
AA4	CB2, CE3	Set 15-16	Pràctica grup	(anàlisi i presentació). Definició del problema. Presentació de la solució.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.20 \cdot [\text{AA1}] + 0.20 \cdot [\text{AA2}] + 0.30 \cdot [\text{AA3}] + 0.30 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Nota mínima per aprovar és un 5
- En revaluació només presenta practiques l'alumne que no hagi aprovat l'avaluació

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica individual	AR1	Revaluació	Pràctica individual	Pràctica A. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA2	Pràctica individual	AR2	Revaluació	Pràctica individual	Pràctica B (anàlisi i presentació). Definició del problema, Entrega de documentació.
AA3	Pràctica en grup	AR3	Revaluació	Pràctica en individual	Pràctica C. Definició del problema, Entrega de documentació.
AA4	Pràctica en grup	AR4	Revaluació	Pràctica individual	Pràctica D (anàlisi i presentació). Definició del problema, Entrega de documentació.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.20 \cdot [\text{AR1}] + 0.20 \cdot [\text{AR2}] + 0.30 \cdot [\text{AR3}] + 0.30 \cdot [\text{AR4}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- La nota [AR1] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- La nota [AR2] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- La nota [AR3] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- La nota [AR4] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- Nota mínima per aprovar és un 5

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CB2, CE3	Avaluació	Pràctica individual	Pràctica A. Definició del problema, Presentació de la solució.
AA2	CB2, CE3	Avaluació	Pràctica individual	Pràctica B (anàlisi i presentació). Definició del problema, Presentació de la solució.
AA3	CB2, CE3	Avaluació	Pràctica individual	Pràctica C. Definició del problema, Presentació de la solució.
AA4	CB2, CE3	Avaluació	Pràctica individual	Pràctica D (anàlisi i presentació). Definició del problema, Presentació de la solució.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.20 \cdot [\text{AA1}] + 0.20 \cdot [\text{AA2}] + 0.30 \cdot [\text{AA3}] + 0.30 \cdot [\text{AA4}]$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Nota mínima per aprovar és un 5

Reavaluació

Sistema avaluació única: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Pràctica individual	AR1	Revaluació	Pràctica individual	Pràctica A. Definició del problema, Presentació de la solució.
AA2	Pràctica individual	AR2	Revaluació	Pràctica individual	Pràctica B (anàlisi i presentació). Definició del problema, Presentació de la solució.
AA3	Pràctica en grup	AR3	Revaluació	Pràctica individual	Pràctica C. Definició del problema, Presentació de la solució.
AA4	Pràctica en grup	AR4	Revaluació	Pràctica individual	Pràctica D (anàlisi i presentació). Definició del problema, Presentació de la solució.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.20 \cdot [\text{AR1}] + 0.20 \cdot [\text{AR2}] + 0.30 \cdot [\text{AR3}] + 0.30 \cdot [\text{AR4}]$$

Criteris:

- Si un alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es prendrà la nota corresponent de l'activitat d'avaluació
- La nota [AR1] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- La nota [AR2] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- La nota [AR3] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- La nota [AR4] màxima és un 7 (no inclou presentació oral davant a classe)
- Nota mínima per aprovar és un 5

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- Jakob, Morgan Kaufmann, *Usability Engineering*, Nielsen, 1994.
- Isbister, Schaffer (eds.), Morgan Kaufmann, *Game Usability: Advice from the Experts For Advancing The Player Experience*, Taylor & Francis, 2008.
- Krug Steve, *Don't Make Me Think. A Common Sense Approach to Web Usability. Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (Voices That Matter)*, Pearson, 2014. Disponible en: http://www.avis.it/userfiles/file/Dont_Make_Me_Think_A_Common_Sense_Approach_to_Web_Usability_2nd_Ed_2005.pdf

Complementària:

- Accelerando by Charles Stross
- Communicating Design; Developing web site documentation for design and planning by Dan Brown
- The Design of Everyday Things by Donald A. Norman
- Designing Interfaces; Patterns for an Effective Interaction Design by Jenifer Tidwell
- The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web by Jesse James Garrett
- Envisioning Information AND The Visual Display of Quantitative Information by Edward R. Tufte

Altres recursos:

- Gamasutra. <http://www.gamasutra.com>
- UXBOOTH. <http://www.uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/>

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- Proyección e Implementación de Elementos de Juego

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- Projecte I

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
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient