

|                          |  |                   |  |        |                     |
|--------------------------|--|-------------------|--|--------|---------------------|
| Unidade Curricular       | Experiência do utilizador                  | Área Científica   | Artes/Design de Jogos/Informática/Ciências Sociais e Emp.            |        |                     |
| Mestrado em              | Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais | Escola            | Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela |        |                     |
| Ano Letivo               | 2023/2024                                  | Ano Curricular    | 1  | Nível  | 2-1                 |
| Créditos ECTS            | 6.0  |                   |  |        |                     |
| Tipo                     | Semestral                                  | Semestre          | 1  | Código | 5074-802-1101-00-23 |
| Horas totais de trabalho | 162  | Horas de Contacto | T -  | TP 60  | PL -                |
|                          |  |                   | TC -   | S -    | E -                 |
|                          |  |                   | OT -   | O -    |                     |

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Vítor José Domingues Mendonça

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Entender papéis do profissional de UX e respetivas funções de entrelaçamento com etapas de desenvolvimento.
2. Ver, conhecer e dominar as características dos utilizadores, analisando comportamentos e experiência de interação de âmbitos individual e/ou coletivo.
3. Sistematizar a experiência interativa através duma visão proxémica e holística entre realidades física e cognitivas – interação diegética e não-diegética.
4. Experimentar, avaliar e usar ferramentas associadas a cada etapa de desenvolvimento de experiência de interação, validando em ciclo fatores qualitativos e técnicos de otimização, adaptação e risco.
5. Compreender os requisitos dos sistemas de informação de jogo e planear sequências de playtesting congregando as capacidades de aprendizagem, usabilidade e experiência emocional.
6. Desenvolver uma cultura de interação contínua agregando estratégias de refinamento, prevenindo e diagnosticando falhas na experiência do utilizador.

### Pré-requisitos

Não aplicável

### Conteúdo da unidade curricular

[1] Cargos em User Experience. [2] Design de Interação e de experiência do utilizador. [3] Teoria da Diegese. [4] Requisitos de iterações de design. [5] Ferramentas e metodologias de UX.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Cargos: User Experience Designer, Game User Researcher, Data Scientist, UX Leadership.
2. Design de Interação e de experiência do utilizador.
3. Explorando a Teoria da Diegese:
  - A diegese da percepção e os jogos digitais: as interfaces diegéticas e não-diegéticas;
  - Percepção espacial, metaconceito e objetivos.
4. Requisitos de iterações de design:
  - Planear sequências de playtesting (habilidades de aprendizagem, usabilidade e experiência emocional)
  - Iteração informada e loop de produção (desenho, avaliação, medição e avaliação);
  - Otimização-prevenção de falhas de diagnóstico de UX.
5. Ferramentas e metodologias de UX:
  - Conceção e idealização;
  - Design e pré-produção;
  - Produção;
  - Após implementação.

### Bibliografia recomendada

1. Bernhaupt, R. (2010). Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods. Springer London. ISBN: 978-1-84882-962-6.
2. Bromley, S. (2021). How To Be A Games User Researcher: Run better playtests, reveal usability and UX issues, and make videogames better. ISBN: 979-8556962040.
3. Drachen, A.; Mirza-Babaei, P. & Nacke, L. (eds.) (2018). Games User Research. Oxford University Press. ISBN: 9780198794844.
4. Hodent, C. (2017). The gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design. CRC Press. ISBN: 978-1498775502.
5. Isbister, K. & Hodent, C. (2022). Game Usability: Advice from the Experts for Advancing UX Strategy and Practice in Videogames. 2nd Edition. CRC Press. ISBN: 978-0367619923.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

O processo de ensino/aprendizagem adotará uma abordagem complementar entre aulas teórico-práticas e prática-laboratorial. Estão implicados: exposição / demonstração com recurso a suportes audiovisuais; Debates com base em casos exemplares; Realização de exercícios direcionados à utilização de métodos de geração e avaliação de alternativas; Trabalho colaborativo; Pesquisas para suporte teórico.

### Alternativas de avaliação

- Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Temas de Desenvolvimento - 10% (Participação pertinente e fundamentada em aula.)
  - Trabalhos Experimentais - 25% (Atividades desenvolvidas no módulo 1.)
  - Trabalhos Experimentais - 25% (Atividades desenvolvidas no módulo 2.)
  - Trabalhos Práticos - 40% (Atividades comuns a ambos os módulos diretamente correlacionadas com Projeto Integrado 1.)

### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

## Validação Eletrónica

|   |                             |                                  |                              |
|---|-----------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Vítor José Domingues Mendonça | João Paulo Pereira de Sousa | Barbara Costa Vilas Boas Barroso | Luisa Margarida Barata Lopes |
| 12-10-2023  | 15-10-2023                  | 13-11-2023                       | 11-12-2023                   |