INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

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 Tutórica; 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 perceção e os jogos digitais: as interfaces diegéticas e não-diegéticas;
   - Perceção 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

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.

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

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.