

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 planejar 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:
 - Planejar 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

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