Guia docente					
Datos Identificativos					2019/20
Asignatura (*)	Desarrollo de Interfaces y Experiencia de Usuario			Código	730529027
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Segundo		Obligatoria	3
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento					
Coordinador/a			Correo electrónico		
Profesorado	,		Correo electrónico		
Web					
Descripción general	En esta asignatura, el alumno aprenderá a crear y componer las interfaces de usuario dentro de un motor de videojuegos. A partir de un diseño de interfaces previo, aprenderá a componer dicha interfaz, proporcionar la estética y aspecto requeridos y programar la interacción del jugador con dichas interfaces y con el juego en general. El alumno también adquirirá conocimientos de usabilidad que le permitan analizar, testear y evaluar la experiencia del usuario con las interfaces y con el juego en general.				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A30	CE30 - Construir, componer y programar un videojuego
A31	CE31 - Analizar y evaluar la experiencia lúdica del usuario en el juego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para a gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas

C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Aprender a crear y componer las interfaces de usuario dentro de un motor de videojuegos. A partir de un diseño de interfaces aprender a componer dicha interfaz, proporcionar la estética y aspecto requeridos y programar la interacción del jugador con dichas interfaces y con el juego en general.	AP30	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP10 BP11	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
Aprender a analizar, testear y evaluar la experiencia del usuario con las interfaces y con el juego en general.	AP30 AP31	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP10 BP11	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8

Contenidos	
Tema	Subtema
Desarrollo de interfaces	Diseño de elementos de pantalla y presentación de datos. Composición de elementos y jerarquías. Enlaces de apariencia y valores de juego. Programación de menús e inventarios.
Experiencia de usuario	Jugabilidad. Balance. Loopholes. Funcionalidad y usabilidad. Testeo de experiencia de usuario.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Presentación oral	A31 B4 B10 B11 C1 C2 C3 C4	1	2	3

Trabajos tutelados	A30 A31 B2 B3 B6 B7 B8 C5 C6 C7 C8	5	43	48
Sesión magistral	A30 A31 B1 B4 B5 B8 B10 B11 C4 C5 C6 C7 C8	10	5	15
Estudio de casos	A30 A31 B1 B5 B7 B10 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	4	8
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Presentación oral	Presentación y defensa del trabajo de la asignatura.
Trabajos tutelados	Desarrollo de interfaces de videojuegos aplicando los conocimientos de la materia.
Sesión magistral	Sesiones donde se enseñarán los conceptos y teoría del desarrollo de interfaces y la experiencia de usuario y como aplicarlos en un videojuego
Estudio de casos	Estudio de ejemplos de videojuegos y estudio de soluciones existentes para problemas típicos.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Presentación oral Trabajos tutelados	El profesor supervisará la elaboración de los trabajos de la asignatura.

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**Descripción**	**Calificación**
Presentación oral	A31 B4 B10 B11 C1 C2 C3 C4	Presentación y defensa del trabajo. El alumno deberá de conseguir un 5 sobre 10 en este apartado para poder superar la asignatura.	10
Trabajos tutelados	A30 A31 B2 B3 B6 B7 B8 C5 C6 C7 C8	Trabajo en el que el alumno desarrollará las interfaces de un videojuego. El alumno deberá de conseguir un 5 sobre 10 en este apartado para poder superar la asignatura.	90

Observaciones evaluación
Aquellos alumnos que dispongan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia.

Fuentes de información	
Básica	- Muhammad A Moniem (2016). Mastering Unreal Engine 4.X. Packt Publishing - Benjamin Colin Carnall (2016). Unreal Engine 4 by Example. Packt Publishing - Nicola Valcasara (2015). Unreal Engine Game Development Blueprints. Packt Publishing - Alireza Tavakkoli (2015). Game Development and Simulation with Unreal Technology. Routledge - Satheesh PV (2016). Unreal Engine 4 Game Development Essentials. Packt Publishing
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Diseño de Interfaces/730529014 Diseño de Jugabilidad/730529011
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
?Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: ?Docencia e investigación saludable y sustentable ambiental y social? del "Plan de Acción Green Campus Ferrol":   La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: ? Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático   ? Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos   ? En caso de ser necesario realizarlos en papel: -   No se emplearán plásticos   -   Se realizarán impresiones a doble cara.   -   Se empleará papel reciclado.   -   Se evitará la impresión de borradores.Además:? Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural? Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales? Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas?)? Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.? Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías