



Guía Docente				
Datos Identificativos			2019/20	
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Interfaces e Experiencia de Usuario	Código	730529027	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado	,	Correo electrónico		
Web				
Descrición xeral	Nesta materia, o alumno aprenderá a crear e compoñer as interfaces de usuario dentro dun motor de videoxogos. A partir dun deseño de interfaces previo, aprenderá a compoñer a devandita interface, proporcionar a estética e aspecto requiridos e programar a interacción do xogador coas devanditas interfaces e co xogo en xeral. O alumno tamén adquirirá coñecementos de usabilidade que lle permitan analizar, testear e avaliar a experiencia do usuario coas interfaces e co xogo en xeral.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Aprender a crear e compoñer as interfaces de usuario dentro dun motor de videoxogos. A partir dun deseño de interfaces aprender a compoñer a devandita interface, proporcionar a estética e aspecto requiridos e programar a interacción do xogador coas devanditas interfaces e co xogo en xeral.	AP30	BP1	CP1
		BP2	CP2
		BP3	CP3
		BP4	CP4
		BP5	CP5
		BP6	CP6
		BP7	CP7
		BP8	CP8
		BP10	
		BP11	
		Aprender a analizar, testear e avaliar a experiencia do usuario coas interfaces e co xogo en xeral.	AP31
BP2	CP2		
BP3	CP3		
BP4	CP4		
BP5	CP5		
BP6	CP6		
BP7	CP7		
BP8	CP8		
BP10			
BP11			

Contidos	
Temas	Subtemas



Desenvolvemento de interfaces	Deseño de elementos de pantalla e presentación de datos. Composición de elementos e xerarquías. Ligazóns de aparencia e valores de xogo. Programación de menús e inventarios.
Experiencia de usuario	Xogabilidade. Balance. Loopholes. Funcionalidade e usabilidade. Testeo de experiencia de usuario.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Presentación oral	A31 B4 B10 B11 C1 C2 C3 C4	1	2	3
Traballos tutelados	A30 A31 B2 B3 B6 B7 B8 C5 C6 C7 C8	5	43	48
Sesión maxistral	A30 A31 B1 B4 B5 B8 B10 B11 C4 C5 C6 C7 C8	10	5	15
Estudo de casos	A30 A31 B1 B5 B7 B10 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4	4	8
Atención personalizada		1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Presentación oral	Presentación e defensa do traballo da asignatura.
Traballos tutelados	Desenrolo de interfaces de videoxogos aplicando os coñecementos da materia.
Sesión maxistral	Sesións onde se ensinarán os conceptos e teoría do desenrolo de interfaces e da experiencia de usuario e como aplicalos nun videoxogo
Estudo de casos	Estudo de exemplos de videoxogos e estudo de solucións existentes para problemas típicos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Presentación oral Traballos tutelados	O profesor supervisará a elaboración dos traballos da asignatura.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Presentación oral	A31 B4 B10 B11 C1 C2 C3 C4	Presentación e defensa do traballo. O alumno deberá de acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a asignatura.	10
Traballos tutelados	A30 A31 B2 B3 B6 B7 B8 C5 C6 C7 C8	Traballo no que o alumno desenrolará as interfaces dun videoxogo. O alumno deberá de acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a asignatura.	90

Observacións avaliación
Aqueles alumnos que dispoñan de dispensa académica deberán contactar co profesor para establecer o método de seguimento da materia e a elaboración de traballos para superar a materia.

