



| Guía docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|---------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Desarrollo de Interfaces y Experiencia de Usuario | Código | 730529027 | |
| Titulación | Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos | | | |
| Descriptorios | | | | |
| Ciclo | Periodo | Curso | Tipo | Créditos |
| Máster Oficial | 1º cuatrimestre | Segundo | Obligatoria | 3 |
| Idioma | Castellano | | | |
| Modalidad docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Enxeñaría Civil | | | |
| Coordinador/a | Álvarez Mures, Luis Omar | Correo electrónico | omar.alvarez@udc.es | |
| Profesorado | Álvarez Mures, Luis Omar | Correo electrónico | omar.alvarez@udc.es | |
| 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. | | | |



| | |
|-----------------------------|--|
| Plan de contingencia | <p>1. Modificaciones en los contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se realizarán cambios. <p>2. Metodologías</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se mantienen todas las metodologías docentes modificando únicamente su carácter presencial. <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico: Disponibilidad semanal de tutorización del profesor. De uso para hacer consultas y solicitar encuentros virtuales para resolver dudas. - Moodle: Disponibilidad semanal de tutorización del profesor. Según la necesidad del alumnado. Disponen de foros temáticos asociados a los módulos de la materia, para formular las consultas necesarias. - Teams: Disponibilidad semanal de tutorización del profesor. De 1 a 2 sesiones semanales en grupos pequeños, para el seguimiento y apoyo en la realización de los trabajos tutelados. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado a las necesidades del aprendizaje del alumnado para desenvolver el trabajo de la materia. <p>4. Modificaciones en la evaluación</p> <p>Trabajos tutelados (90%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno deberá realizar distintos trabajos en los que demostrará su capacidad para conceptualizar, diseñar e implementar interfaces que puedan ser usadas dentro de un videojuego. <p>Prueba oral (10%):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El alumno realizará una presentación oral del proyecto realizado a lo largo de la asignatura. <p>*Observaciones de evaluación:</p> <p>Se mantienen las metodologías de evaluación y su ponderación, exceptuando su carácter presencial.</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía</p> <p>No se realizarán cambios. Ya disponen de todos los materiales de trabajo digitalizados en Moodle.</p> |
|-----------------------------|--|

| 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 | Competencias | 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 | Competencias | 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. |

