



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Deseño de Interfaces	Código	730529014	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina Martínez Costa, Sandra	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es s.martinez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	A materia pretende formar ao alumnado nas técnicas máis comúns de creación e ideación de interfaces, desde o punto de vista do deseño estético, a disposición de elementos en pantalla e a usabilidade centrada na experiencia de usuario.			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos As modificacións nos contidos faránse conforme evolucione a situación ao longo do curso.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen *Metodoloxías docentes que se modifican Poderá haber cambios nas metodoloxías docentes, que poderán ser online ou presenciais, segundo a situación.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Titorización on line ou presencial</p> <p>4. Modificacións na avaliación Pode haber cambios nas metodoloxías docentes.</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non hai</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A14	CE14 - Diseñar e crear os sistemas de interacción e de retroalimentación para un videoxogo
A15	CE15 - Crear os documentos necesarios para conceptualizar o deseño dun videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades



B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
B14	CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión do proxecto de videoxogo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C7	CT7 - Comprender e valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico na profesión e no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Deseñar as interfaces de usuario dun videoxogo.	AP14	BP1	CP2
	AP15	BP2	CP3
		BP3	CP4
		BP5	CP6
		BP6	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP11	
		BP12	
		BP14	
Deseñar as interfaces visuais que aparecen na pantalla do xogo estruturando correctamente a información e integrando elementos tanto interactivos coma non interactivos.	AP14	BP1	CP2
	AP15	BP2	CP3
		BP3	CP4
		BP5	CP6
		BP6	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP11	
		BP12	
		BP14	



Adquirir coñecementos para deseñar a interacción física co xogo.	AP14 AP15	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
Identificar as accións necesarias e a súa correspondencia cos distintos dispositivos físicos que se poden empregar para manexar un xogo.	AP14 AP15	BP2 BP7 BP12 BP14	CP4 CP6 CP8
Realizar o deseño de interfaces en función do xénero do xogo e en coherencia co estilo, narrativa e xogabilidade do mesmo.	AP14 AP15	BP1 BP2 BP3 BP7 BP14	CP3 CP4

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 1: Introducción	1.1. Definición de interfaz 1.2. Evolución 1.3. Concepto 1.4. Estilos: diexéticas, non diexéticas, espaciais, meta e combinadas
TEMA 2: Deseño da interfaz	2.1. Integración no documento de deseño 2.2. Regras e modelos 2.3. Proceso de deseño 2.4. Problemas
TEMA 3: Interfaces e experiencia de usuario	3.1. Conceptos básicos 3.2. Principios de deseño 3.3. Métodos de avaliación e mellora 3.4. Boas interfaces
TEMA 4: Ferramentas: eye-tracking	4.1. Ferramenta multidisciplinar 4.2. Aplicación á xogabilidade 4.3. Aplicación ao deseño 4.4. Experiencia práctica

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B1 B3 B5 B8 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8	10	18



Traballos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	7	42	49
Eventos científicos e/ou divulgativos	B1 B3 B11 C5 C7 C8	3	1.5	4.5
Presentación oral	B4 B7 B11 B12 C1 C4	1	0.5	1.5
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases expositivas nas que se desenvolverán os temas indicados no punto de contidos, explicando teorías e tendencias relacionadas con cada un deles e amosando exemplos específicos que faciliten a comprensión.
Traballos tutelados	Os alumnos/as, agrupados en parellas, elaborarán un traballo final consistente na análise e reformulación, segundo os coñecementos adquiridos, das interfaces e pantallas dun videoxogo existente no mercado. Para elo, en cada sesión irán avanzando en traballos parciais, supervisados polo profesor, de acordo coa seguinte orde: 1. Planificación; 2. Explicar e ilustrar gráficamente mediante un diagrama de fluxo: a. Progreso do xogo (gameflow), b. Menús / Pantallas, c. Opción., detectando desde o punto de vista da experiencia de usuario, eivas ou posibles melloras da súa interfaz; 3. Explicar e ilustrar gráficamente mediante un diagrama de fluxo os novos menús / pantallas e opcións propostas para o xogo; 4. Facer un boceto gráfico de cada unha desas pantallas, cunha breve explicación da información e elementos que contén. Finalmente, na última clase cada parella exporá e xustificará a súa proposta ante o profesor e os compañeiros/as de materia, que, á súa vez, avaliarán tamén o traballo presentado.
Eventos científicos e/ou divulgativos	Unha das sesións, preferentemente a cuarta, estará destinada a unha conferencia, con formato de masterclass, a cargo dun/ha profesional do sector, que exporá de xeito eminentemente práctico a realidade da profesión: técnicas de traballo, oportunidades e situación do mercado, claves creativas e profesionais, etc. Trátase dunha actividade fundamentalmente participativa co obxectivo de achegar ao alumnado ao mundo profesional.
Presentación oral	Como foi sinalado no apartado de traballos tutelados, na última clase as diferentes parellas, que foron traballando nas interfaces do seu videoxogo ao longo das distintas sesións, exporán e xustificarán a súa proposta ante o profesor e os compañeiros/as de materia, que, á súa vez, avaliarán e analizarán tamén o traballo presentado.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Eventos científicos e/ou divulgativos	O alumnado recibirá atención personalizada na aula durante a realización dos traballos tutelados, ao igual que nas horas de titorías, que deben ser concertadas previamente co profesor a través do seu correo electrónico. Os alumnos/as con dispensa académica deben contactar co profesor antes do 16 de abril, a fin de acordar un itinerario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistras, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	B1 B3 B5 B8 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Salvo nos casos de dispensa académica, valorarase a asistencia e participación activa nas sesións maxistras.	10



Traballos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	O traballo tutelado, entendendo por tal a entrega final que deban facer os alumnos/as a través do Moodle, así como os traballos parciais feitos na aula (que serán incorporados ao traballo final) constitúen o criterio fundamental de avaliación da materia, pois neles serán plasmados os coñecementos adquiridos ao longo das sesións maxistras e do seminario.	70
Eventos científicos e/ou divulgativos	B1 B3 B11 C5 C7 C8	No alumnado que non goce de dispensa académica valorarase a asistencia e participación activa no seminario previsto na planificación docente.	5
Presentación oral	B4 B7 B11 B12 C1 C4	Tamén será tida en conta para a avaliación total a exposición que fagan os alumnos/as do seu traballo final na última das sesións da materia, valorándose aspectos como a claridade expositiva, a capacidade de argumentación ou a xustificación e coherencia do traballo realizado en relación cos obxectivos marcados.	15

Observacións avaliación

Alumnado presencial O traballo final debe ser entregado a través do Moodle da UDC na tarefa creada ao efecto, só por un dos dous asinantes do mesmo e antes do día 28 de maio ás 23:59 horas.

Para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á análise e deseño de interfaces, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita, posto que se trata de competencias básicas do alumnado universitario e de reproducir na medida do posible os condicionantes de traballo do ámbito profesional. A cualificación relativa á presentación oral será feita polo profesor e polo resto de alumnos/as, mediante unha folla de rúbrica na que se sinalan os aspectos a valorar. Tamén se avaliará, ademais da capacidade argumentativa, polos mesmos motivos que os sinalados no parágrafo anterior, a claridade expositiva e calidade de expresión oral. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 3,5 puntos (35 sobre 100) no traballo tutelado e, polo menos, un 0,75 (7,5 sobre 100) na presentación oral, na que deberán intervir os dous asinantes de cada traballo. No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (traballo tutelado ou presentación oral), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso. Alumnado con dispensa académica O alumnado con dispensa académica será avaliado en función do traballo final presentado (5 / 50 puntos) e da presentación oral (1 / 10 puntos) que, presencialmente ou vía online, faga do mesmo; se fora posible, na mesma data e hora que o resto de alumnos/as e, se non, ante o profesor no día e hora que se acorde previamente. A data límite de entrega será o día 28 de maio ás 23:59 horas. Ao igual que no caso do alumnado presencial, para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á creación e deseño de personaxes, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita; ademais da capacidade argumentativa, a claridade expositiva e a calidade de expresión oral na exposición do mesmo. Os 4 puntos restantes (40 sobre 100) correspóndense a un exame tipo test de 20 preguntas sobre material teórico que será facilitado polo profesor. Neste exame cada pregunta acertada será puntuada con 0,2 puntos e cada erro restará 0,1 puntos; as preguntas sen contestar non penalizan. A data de realización do exame será a prevista no calendario oficial, salvo imposibilidade de asistencia na mesma, caso no que se concertará co profesor unha data alternativa. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 3 puntos (30 sobre 100) no traballo tutelado e a presentación oral e, polo menos, un 2 (20 sobre 100) no exame tipo test. No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (traballo tutelado ou exame), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Hassan Montero, Y. (2017). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Granada: Hassan Montero, Y.
- Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos. Madrid: Editorial Síntesis
- Mora Fernández, J. (2009). La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva. Madrid: Fundación Autor



Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Cordella Sandoval, P. C. (2011). Uso de interfaces tangibles para mejorar la interacción en los videojuegos. Santiago de Chile: Universidad de Santiago de Chile- Thompson, J. (2008). Videojuegos: manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili- González, D. (2015). Diseño de videojuegos: da forma a tus sueños. Paracuellos del Jarama: Ra-Ma- Bateman, C. (2011). Game Writing Narrative Skills for Videogames. Boston: 2011- Gros, B. (2008). Vídeouegos y aprendizaje. Barcelona: Graó- Quesnel, J., Guerrero, H. e Ávila, N. (2017). Manual de desarrollo de videojuegos. México: Centro de Cultura Digital
------------------------------------	--

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño de Xogabilidade/730529011

Deseño Narrativo/730529003

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Xogabilidade/730529011

Deseño Narrativo/730529003

Materias que continúan o temario

Desenvolvemento de Interfaces e Experiencia de Usuario/730529027

Observacións

Green Campus1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías