



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Deseño de Interfaces	Código	730529014	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	López Garrido, Mercedes Marina		mercedes.lopez@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 visual, a disposición de elementos en pantalla e a usabilidade e experiencia de usuario.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

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



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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A15 B1 B3 B4 B5 B8 B11 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8	20	10	30
Traballos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	1	42	43
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	O alumnado, en grupo ou de xeito individual, elaborará prácticas diarias relacionadas con UX/UI e un traballo final consistente no deseño da interface (para distintos dispositivos) dun videoxogo.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	<p>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.</p> <p>O alumnado con dispensa académica deberá contactar co profesorado antes do 16 de abril, a fin de acordar un itinerrario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistrais, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.</p>

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A15 B1 B3 B4 B5 B8 B11 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8	A asistencia e participación na clase será valorada positivamente	5
Traballos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B7 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 entregados en cada sesión) constitúen o criterio fundamental de avaliación da materia, pois neles serán plasmados os coñecementos adquiridos ao longo das sesións maxistrais e do seminario.	95

Observacións avaliación

<p>Alumnado presencial</p> <p>O alumnado presencial será avaliado en función dos traballos de prácticas solicitados ao longo do curso e o traballo final da materia (entregado en tempo e forma, cumprindo cos requirimentos especificados para o mesmo).</p> <p>Alumnado con dispensa académica, segunda oportunidade e convocatoria de decembro</p> <p>O alumnado con dispensa académica será evaluado en función dos mesmos criterios, malia que se establecerá formalmente entre profesorado e cada alumno/a a forma, prazo e formato de entrega dos traballos prácticos.</p> <p>No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade e convocatoria extraordinaria será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte dos traballos tutelados, so deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso.</p> <p>Plaxio</p> <p>A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.</p>

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - 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 a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse 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