



| Guía Docente          |  |                    |                         |          |
|-----------------------|--|--------------------|-------------------------|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                         | 2022/23  |
| 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          | 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 / Resultados do título |   |
|-------------------------------------|---|
| Código                              | Competencias / Resultados do título   |
| A14                                 | CE14 - Deseñar 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 habrá 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<br>AP15   | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP6<br>BP7<br>BP8<br>BP11<br>BP12<br>BP14 |
| Deseñar as interfaces visuais que aparecen na pantalla do xogo estruturando correctamente a información e integrando elementos tanto interactivos coma non interactivos. | AP14<br>AP15                                    | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP6<br>BP7<br>BP8<br>BP11<br>BP12<br>BP14        | CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP8                                       |
| Adquirir coñecementos para deseñar a interacción física co xogo.   | AP14<br>AP15                                    | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP6<br>BP7<br>BP8<br>BP11<br>BP12<br>BP14 | CP1<br>CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP5<br>CP6<br>CP7<br>CP8                  |
| Identificar as accións necesarias e a súa correspondencia cos distintos dispositivos físicos que se poden empregar para manexar un xogo.                                 | AP14<br>AP15                                    | BP2<br>BP7<br>BP12<br>BP14   | CP4<br>CP6<br>CP8   |
| Realizar o deseño de interfaces en función do xénero do xogo e en coherencia co estilo, narrativa e xogabilidade do mesmo.   | AP14<br>AP15                                    | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP7<br>BP14   | CP3<br>CP4  |



| Contidos                                    |  |
|---|--|
| Temas                                       | Subtemas   |
| TEMA 1: Introducción                        | 1.1. Definición de interfaz<br>1.2. Evolución<br>1.3. Concepto<br>1.4. Estilos: diexéticas, non diexéticas, espaciais, meta e combinadas |
| TEMA 2: Deseño da interfaz                  | 2.1. Integración no documento de deseño<br>2.2. Regras e modelos<br>2.3. Proceso de deseño<br>2.4. Problemas                             |
| TEMA 3: Interfaces e experiencia de usuario | 3.1. Conceptos básicos<br>3.2. Principios de deseño<br>3.3. Métodos de avaliación e mellora<br>3.4. Boas interfaces                      |

| Planificación          |   |   |                         |              |
|------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas  | Competencias / Resultados                               | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral       | A15 B1 B3 B4 B5 B8<br>B11 C1 C3 C4 C5 C6<br>C7 C8       | 20                                      | 10                      | 30           |
| Traballos tutelados    | A14 A15 B2 B3 B6 B7<br>B8 B11 B12 B14 C2<br>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    | 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.<br><br>O alumnado con dispensa académica deberá contactar co profesorado 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    | A15 B1 B3 B4 B5 B8<br>B11 C1 C3 C4 C5 C6<br>C7 C8       | A asistencia e participación na clase será valorada positivamente   | 5  |
| Traballos tutelados | A14 A15 B2 B3 B6 B7<br>B8 B11 B12 B14 C2<br>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

#### Alumnado presencial

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).

#### Alumnado con dispensa académica, segunda oportunidade e convocatoria de decembro

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.

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.

#### Plaxio

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.

### Fontes de información

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hassan Montero, Y. (2017). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Granada: Hassan Montero, Y.</li> <li>- Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos. Madrid: Editorial Síntesis</li> <li>- Mora Fernández, J. (2009). La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva. Madrid: Fundación Autor</li> </ul>  |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cordella Sandoval, P. C. (2011). Uso de interfaces tangibles para mejorar la interacción en los videojuegos. Santiago de Chile: Universidad de Santiago de Chile</li> <li>- Thompson, J. (2008). Videojuegos: manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili</li> <li>- González, D. (2015). Diseño de videojuegos: da forma a tus sueños. Paracuellos del Jarama: Ra-Ma</li> <li>- Bateman, C. (2011). Game Writing Narrative Skills for Videogames. Boston: 2011</li> <li>- Gros, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelona: Graó</li> <li>- Quesnel, J., Guerrero, H. e Ávila, N. (2017). Manual de desarrollo de videojuegos. México: Centro de Cultura Digital</li> </ul> |

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