



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
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	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Enxeñaría Civil			
Coordinación	Dopazo García, Abrahan	Correo electrónico	abrahan.dopazo@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	Dopazo García, Abrahan		abrahan.dopazo@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nesta materia, o alumnado 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 alumnado 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 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP10 BP11	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
Aprender a analizar, testear e avaliar a experiencia do usuario coas interfaces e co xogo en xeral.	AP30 AP31	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP10 BP11	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8

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 materia.
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 materia.

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

