



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
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 Información Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Oliveros Mediavilla, Miguel	Correo electrónico	miguel.oliveros@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Fernández Holgado, José Ángel Oliveros Mediavilla, Miguel	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es j.holgado@udc.es miguel.oliveros@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

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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 profesorado 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 itinerario personalizado que permita suplir as ausencias ás sesións maxistras, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.</p>

## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	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 maxistras e do seminario.	95

## Observacións avaliación

<p><b>Alumnado presencial</b></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><b>Alumnado con dispensa académica, segunda oportunidade e convocatoria de decembro</b></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><b>Plaxio</b></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

<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). Vídeouegos 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; (usarase&nbsp; linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?).&nbsp;5. Traballarase para identificar e modificar prexuizos 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