



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2023/24 |
| 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 | 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 |
| 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 coñecidas 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 AP15 | BP1 CP2 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 AP15 | BP1 CP2 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 CP1 BP2 CP2 BP3 CP3 BP4 CP4 BP5 CP5 BP6 CP6 BP7 CP7 BP8 CP8 BP11 BP12 BP14 |
| Identificar as accións necesarias e a súa correspondencia cos distintos dispositivos físicos que se poden empregar para manexar un xogo. | | AP14 AP15 | BP2 CP4 BP7 CP6 BP12 CP8 BP14 |
| Realizar o deseño de interfaces en función do xénero do xogo e en coherencia co estilo, narrativa e xogabilidade do mesmo. | | AP14 AP15 | BP1 CP3 BP2 CP4 BP3 BP7 BP14 |



| 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 | 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. 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 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

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

| | |
|------------------------------------|--|
| 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). Videojuegos 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 (usarse 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 prexuízos 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 proponerse 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