



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Diseño de Interfaces	Código	730529014	
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	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				
Descripción general	La materia pretende formar al alumnado en las técnicas más comunes de creación e ideación de interfaces, desde el punto de vista del diseño visual, la disposición de elementos en pantalla y la usabilidad y experiencia de usuario.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A14	CE14 - Diseñar y crear los sistemas de interacción y de retroalimentación para un videojuego
A15	CE15 - Crear los documentos necesarios para conceptualizar el diseño de un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para la gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas



C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C7	CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Diseñar las interfaces de usuario de un videojuego.	AP14 AP15	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4 CP6 CP8
Diseñar las interfaces visuales que aparecen en la pantalla del juego estructurando correctamente la información e integrando elementos tanto interactivos como no interactivos.	AP14 AP15	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4 CP6 CP8
Adquirir conocimientos para diseñar la interacción física con el juego.	AP14 AP15	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP14	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
Identificar las acciones necesarias y su correspondencia con los distintos dispositivos físicos que se pueden emplear para manejar un juego.	AP14 AP15	BP2 BP7 BP12 BP14	CP4 CP6 CP8



Realizar el diseño de interfaces en función del género del juego y en coherencia con el estilo, narrativa y jugabilidad del mismo.	AP14	BP1	CP3
	AP15	BP2 BP3 BP7 BP14	CP4

Contenidos	
Tema	Subtema
TEMA 1: Introducción	1.1. Definición de interfaz 1.2. Evolución 1.3. Concepto 1.4. Estilos: diegéticas, no diegéticas, espaciales, meta y combinadas
TEMA 2: Diseño de la interfaz	2.1. Integración en el documento de diseño 2.2. Reglas y modelos 2.3. Proceso de diseño 2.4. Problemas
TEMA 3: Interfaces y experiencia de usuario	3.1. Conceptos básicos 3.2. Principios de diseño 3.3. Métodos de evaluación y mejora 3.4. Buenas interfaces

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A15 B1 B3 B4 B5 B8 B11 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8	20	10	30
Trabajos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	1	42	43
Atención personalizada		2	0	2

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases expositivas en las que se desarrollarán los temas indicados en el punto de contenidos, explicando teorías y tendencias relacionadas con cada uno de ellos y mostrando ejemplos específicos que faciliten la comprensión.
Trabajos tutelados	El alumnado, en grupo o de forma individual, elaborará prácticas diarias relacionadas con UX/UI y un trabajo final consistente en el diseño de interfaz (para distintos dispositivos) de un videojuego.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Trabajos tutelados	<p>El alumnado recibirá atención personalizada en el aula durante la realización de los trabajos tutelados, al igual que en las horas de tutorías, que deben ser concertadas previamente con el profesorado a través de su correo electrónico.</p> <p>El alumnado con dispensa académica deben contactar con el profesorado antes del 16 de abril, a fin de acordar un itinerario personalizado que permita suplir las ausencias a las sesiones magistrales, horas de trabajo en aula y a la conferencia / masterclass planificadas.</p>
--------------------	--

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Sesión magistral	A15 B1 B3 B4 B5 B8 B11 C1 C3 C4 C5 C6 C7 C8	La asistencia y participación en clase será valorada positivamente	5
Trabajos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	El trabajo tutelado, entendiéndose por tal la entrega final que debe hacer el alumnado a través del Moodle, así como los trabajos parciales hechos en el aula (realizados y entregados en cada sesión) constituyen el criterio fundamental de evaluación de la materia, pues en ellos serán plasmados los conocimientos adquiridos a lo largo de las sesiones magistrales y del seminario.	95

Observaciones evaluación
<p>Alumnado presencial El alumnado presencial será evaluado en función de los trabajos de prácticas entregados en cada sesión de clase (realizados y entregados durante las mismas) y el trabajo final de la asignatura (entregado en tiempo y forma, cumpliendo con los requisitos especificados para el mismo). Para la superación de la materia será necesario que ambas partes sumen, como mínimo, 5,0 puntos.</p> <p>Alumnado con dispensa académica, segunda oportunidad y convocatoria extraordinaria El alumnado con dispensa académica será evaluado en función de los mismos criterios, aunque se establecerá formalmente entre profesorado y cada alumno/a la forma, plazo y formato de entrega de las prácticas diarias. En el caso de suspender, la evaluación en la segunda oportunidad y convocatoria extraordinaria será idéntica, pero si el/la estudiante tiene aprobada una parte de los trabajos tutelados, solo deberá examinarse de la parte suspensa. La vigencia de la nota de la parte aprobada quedará limitada a la convocatoria del año académico en curso.</p> <p>Plagio La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.</p>

Fuentes de información	
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
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

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente



Diseño de Jugabilidad/730529011

Diseño Narrativo/730529003

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño de Jugabilidad/730529011

Diseño Narrativo/730529003

Asignaturas que continúan el temario

Desarrollo de Interfaces y Experiencia de Usuario/730529027

Otros comentarios

Green Campus1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. 4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...) 5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías