



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
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	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	Oliveros Mediavilla, Miguel		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 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 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 BP2 BP3 BP5 BP6 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 BP2 BP3 BP5 BP6 BP7 BP8 BP11 BP12 BP14	CP2 CP3 CP4 CP6 CP8
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	10	5	15
Solución de problemas	A14 A15 B2 B3 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	10	5	15
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.
Solución de problemas	Situacións onde o/o alumno/para debe desenvolver e interpretar solucións adecuadas a partir da aplicación de rutinas, fórmulas, ou procedementos para transformar a información proposta inicialmente. Adóitase usar como complemento á lección maxistral.
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 maxistrais, horas de traballo en aula e á conferencia / masterclass planificadas.</p>
---------------------	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Solución de problemas	A14 A15 B2 B3 B6 B7 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	O alumnado, en grupo ou de forma individual, elaborará prácticas diarias relacionadas con UX/UI e o deseño de interfaces (para distintos dispositivos) dun videoxogo. Estas prácticas entréganse ao final de cada sesión a través do campus virtual.	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
<p>Para superar a materia é imprescindible ter aprobado o traballo tutelado (mínimo 5 puntos) e ter entregadas un mínimo do 50% das prácticas e exercicios de resolución de problemas. No caso de non entregar o traballo tutelado e/ou un mínimo do 50% dos exercicios e prácticas, a cualificación será a de "Non presentado"</p> <p>Todos os aspectos normativos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC. Convocatoria de segunda oportunidade: no caso de que o/a alumno/a non teña entregado os elementos requiridos para superar con éxito a avaliación ordinaria, deberá entregalos en calquera das demais convocatorias. Se entregou os materiais requiridos pero estes teñen sido obxecto de correccións ou suxestións de mellora (que impediron superar a materia na convocatoria ordinaria), na seguinte convocatoria á que concorra deberá presentar ditos materiais coas melloras ou cambios que se lle comunicaron e/ou as ampliacións de contido requiridas pola docente da materia.</p> <p>A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación suporá 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	
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). Vídeouegos y aprendizaje. Barcelona: Graó - Quesnel, J., Guerrero, H. e Ávila, N. (2017). Manual de desarrollo de videojuegos. México: Centro de Cultura Digital - Oliveros Mediavilla, Miguel (2019). Esto no es Irak: Un juego Serio.. Accesos: prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas, Núm. 1. - Oliveros Mediavilla, Miguel (2022). This is not Irak.. Ionian University - Department of Audio & Visual Arts. - Weng, Heda (2020). Beyond the edge of display: the integrated future of industrial design and interface innovation. Docta Complutense
------------------------------------	---

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