



Guia docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Diseño de Interfaces		Código	730529014
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	3
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
	Martínez Costa, Sandra		s.martinez@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 estético, la disposición de elementos en pantalla y la usabilidad centrada en la experiencia de usuario.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos Las modificaciones en los contenidos se harán conforme a la evolución de la situación a lo largo del curso. 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se mantienen *Metodoloxías docentes que se modifican Podrán darse cambios en las metodoloxías docentes, que podrán ser online o presenciales, según la situación. 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Tutorización on line o presencial 4. Modificaciones en la evaluación Puede haber cambios en las metodoloxías docentes. *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No hay			

Competencias del título	
Código	Competencias 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 del título	
Diseñar las interfaces de usuario de un videojuego.	AP14	BP1	CP2
	AP15	BP2	CP3
		BP3	CP4
		BP5	CP6
		BP6	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP11	
		BP12	
		BP14	



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 AP15	BP1 BP2 BP3 BP7 BP14	CP3 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
TEMA 4: Herramientas: eye-tracking	4.1. Herramienta multidisciplinar 4.2. Aplicación a la jugabilidad 4.3. Aplicación al diseño 4.4. Experiencia práctica



Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	B1 B3 B5 B8 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8	10	18
Trabajos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	7	42	49
Eventos científicos y/o divulgativos	B1 B3 B11 C5 C7 C8	3	1.5	4.5
Presentación oral	B4 B7 B11 B12 C1 C4	1	0.5	1.5
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	Los alumnos/as, agrupados en parejas, elaborarán un trabajo final consistente en el análisis y reformulación, según los conocimientos adquiridos, de las interfaces y pantallas de un videojuego existente en el mercado. Para ello, en cada sesión irán avanzando en trabajos parciales, supervisados por el profesor, de acuerdo con el siguiente orden: 1. Planificación; 2. Explicar e ilustrar gráficamente mediante un diagrama de flujo: a. Progreso del juego (gameflow), b. Menús / Pantallas, c. Opción., detectando desde el punto de vista de la experiencia de usuario, defectos o posibles mejoras de su interfaz; 3. Explicar e ilustrar gráficamente mediante un diagrama de flujo los nuevos menús / pantallas y opciones propuestas para el juego; 4. Hacer un boceto gráfico de cada una de esas pantallas, con una breve explicación de la información y elementos que contiene. Finalmente, en la última clase cada pareja expondrá y justificará su propuesta ante el profesor y los compañeros/as de materia, que, a su vez, evaluarán también el trabajo presentado.
Eventos científicos y/o divulgativos	Una de las sesiones, preferentemente la cuarta, estará destinada a una conferencia, con formato de masterclass, a cargo de un/a profesional del sector, que expondrá de manera eminentemente práctica la realidad de la profesión: técnicas de trabajo, oportunidades y situación del mercado, claves creativas y profesionales, etc. Se trata de una actividad fundamentalmente participativa con el objetivo de acercar al alumnado al mundo profesional.
Presentación oral	Como fue señalado en el apartado de trabajos tutelados, en la última clase las diferentes parejas, que fueron trabajando en las interfaces de su videojuego a lo largo de las distintas sesiones, expondrán y justificarán su propuesta ante el profesor y los compañeros/as de materia, que, a su vez, evaluarán y analizarán también el trabajo presentado.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados Eventos científicos y/o divulgativos	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 profesor a través de su correo electrónico. Los alumnos/as con dispensa académica deben contactar con el profesor 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.

Evaluación



Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Sesión magistral	B1 B3 B5 B8 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Salvo en los casos de dispensa académica, se valorará la asistencia y participación activa en las sesiones magistrales.	10
Trabajos tutelados	A14 A15 B2 B3 B6 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	El trabajo tutelado, entendiendo por tal la entrega final que deban hacer los alumnos/as a través del Moodle, así como los trabajos parciales hechos en el aula (que serán incorporados al trabajo final) 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.	70
Eventos científicos y/o divulgativos	B1 B3 B11 C5 C7 C8	En el alumnado que no disfrute de dispensa académica se valorará la asistencia y participación activa en el seminario previsto en la planificación docente.	5
Presentación oral	B4 B7 B11 B12 C1 C4	También será tomada en cuenta para la evaluación total la exposición que hagan los alumnos/as de su trabajo final en la última de las sesiones de la materia, valorándose aspectos como la claridad expositiva, la capacidad de argumentación o la justificación y coherencia del trabajo realizado en relación con los objetivos marcados.	15

Observación evaluación

Alumnado presencial El trabajo final debe ser entregado a través del Moodle de la UDC en la tarea creada al efecto, solo por uno de los dos firmantes del mismo y antes del día 28 de mayo a las 23:59 horas.

Para la evaluación de este trabajo final, además de las cuestiones de contenido relativas al análisis y diseño de interfaces, serán valorados positivamente o negativamente aspectos formales como la presentación y diseño del documento o la calidad de expresión escrita, puesto que se trata de competencias básicas del alumnado universitario y de reproducir en la medida de lo posible los condicionantes de trabajo del ámbito profesional. La calificación relativa a la presentación oral será hecha por el profesor y por el resto de alumnos/as, mediante una hoja de rúbrica en la que se indicarán los aspectos a valorar. También se evaluará, además de la capacidad argumentativa, por los mismos motivos que los señalados en el párrafo anterior, la claridad expositiva y calidad de expresión oral.

Para superar la materia deberá obtenerse un mínimo 3,5 puntos (35 sobre 100) en el trabajo tutelado y, por lo menos, un 0,75 (7,5 sobre 100) en la presentación oral, en la que deberán intervenir los dos firmantes de cada trabajo.

En el caso de suspender, la evaluación en la segunda oportunidad será idéntica, pero si el/la estudiante tiene aprobada una parte (trabajo tutelado o presentación oral), 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.

Alumnado con dispensa académica El alumnado con dispensa académica será evaluado en función del trabajo final presentado (5 / 50 puntos) y de la presentación oral (1 / 10 puntos) que, presencialmente o vía online, haga del mismo; si fuese posible, en la misma fecha y hora que el resto de alumnos/as y, si no, ante el profesor en el día y hora que se acuerde previamente. La fecha límite de entrega será el día 28 de mayo a las 23:59 horas. Al igual que en el caso del alumnado presencial, para la evaluación de este trabajo final, además de las cuestiones de contenido relativas a la creación y diseño de personajes, serán valorados positivamente o negativamente aspectos formales como la presentación y diseño del documento o la calidad de expresión escrita; además de la capacidad argumentativa, la claridad expositiva y la calidad de expresión oral en la exposición del mismo. Los 4 puntos restantes (40 sobre 100) se corresponden a un examen tipo test de 20 preguntas sobre material teórico que será facilitado por el profesor. En este examen cada pregunta acertada será puntuada con 0,2 puntos y cada error restará 0,1 puntos; las preguntas sin contestar no penalizan. La fecha de realización del examen será la prevista en el calendario oficial, salvo imposibilidad de asistencia en la misma, caso en el que se concertará con el profesor una fecha alternativa. Para superar la materia deberá obtenerse un mínimo 3 puntos (30 sobre 100) en el trabajo tutelado y la presentación oral y, por lo menos, un 2 (20 sobre 100) en el examen tipo test. En el caso de suspender, la evaluación en la segunda oportunidad será idéntica, pero si el/la estudiante tiene aprobada una parte (trabajo tutelado o examen), 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.

Fuentes de información

Básica	- 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
---------------	---



Complementaría	- 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
-----------------------	--

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 la 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