



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Interface Design		Code	730529014
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Obligatory	3
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	López Garrido, Mercedes Marina	E-mail	mercedes.lopez@udc.es	
Lecturers	López Garrido, Mercedes Marina Martínez Costa, Sandra	E-mail	mercedes.lopez@udc.es s.martinez@udc.es	
Web				
General description	A materia pretende formar ao alumnado nas técnicas máis comúns de creación e ideación de interfaces, desde o punto de vista do deseño estético, a disposición de elementos en pantalla e a usabilidade centrada na experiencia de usuario.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A14	CE14 - Diseñar 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 habrá 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

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
Deseñar as interfaces de usuario dun videoxogo.	AJ14	BJ1	CJ2
	AJ15	BJ2	CJ3
		BJ3	CJ4
		BJ5	CJ6
		BJ6	CJ8
		BJ7	
		BJ8	
		BJ11	
		BJ12	
		BJ14	
Deseñar as interfaces visuais que aparecen na pantalla do xogo estruturando correctamente a información e integrando elementos tanto interactivos coma non interactivos.	AJ14	BJ1	CJ2
	AJ15	BJ2	CJ3
		BJ3	CJ4
		BJ5	CJ6
		BJ6	CJ8
		BJ7	
		BJ8	
		BJ11	
		BJ12	
		BJ14	



Adquirir coñecementos para deseñar a interacción física co xogo.	AJ14 AJ15	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ6 BJ7 BJ8 BJ11 BJ12 BJ14	CJ1 CJ2 CJ3 CJ4 CJ5 CJ6 CJ7 CJ8
Identificar as accións necesarias e a súa correspondencia cos distintos dispositivos físicos que se poden empregar para manexar un xogo.	AJ14 AJ15	BJ2 BJ7 BJ12 BJ14	CJ4 CJ6 CJ8
Realizar o deseño de interfaces en función do xénero do xogo e en coherencia co estilo, narrativa e xogabilidade do mesmo.	AJ14 AJ15	BJ1 BJ2 BJ3 BJ7 BJ14	CJ3 CJ4

Contents	
Topic	Sub-topic
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
TEMA 4: Ferreamentas: eye-tracking	4.1. Ferramenta multidisciplinar 4.2. Aplicación á xogabilidade 4.3. Aplicación ao deseño 4.4. Experiencia práctica

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	B1 B3 B5 B8 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	8	10	18
Supervised projects	A14 A15 B2 B3 B6 B8 B11 B12 B14 C2 C3 C4 C6 C8	7	42	49



Events academic / information	B1 B3 B11 C5 C7 C8	3	1.5	4.5
Oral presentation	B4 B7 B11 B12 C1 C4	1	0.5	1.5
Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	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.
Supervised projects	Os alumnos/as, agrupados en parellas, elaborarán un traballo final consistente na análise e reformulación, segundo os coñecementos adquiridos, das interfaces e pantallas dun videoxogo existente no mercado. Para elo, en cada sesión irán avanzando en traballos parciais, supervisados polo profesor, de acordo coa seguinte orde: 1. Planificación; 2. Explicar e ilustrar gráficamente mediante un diagrama de fluxo: a. Progreso do xogo (gameflow), b. Menús / Pantallas, c. Opción., detectando desde o punto de vista da experiencia de usuario, eivas ou posibles melloras da súa interfaz; 3. Explicar e ilustrar gráficamente mediante un diagrama de fluxo os novos menús / pantallas e opcións propostas para o xogo; 4. Facer un boceto gráfico de cada unha desas pantallas, cunha breve explicación da información e elementos que contén. Finalmente, na última clase cada parella exporá e xustificará a súa proposta ante o profesor e os compañeiros/as de materia, que, á súa vez, avaliarán tamén o traballo presentado.
Events academic / information	Unha das sesións, preferentemente a cuarta, estará destinada a unha conferencia, con formato de masterclass, a cargo dun/ha profesional do sector, que exporá de xeito eminentemente práctico a realidade da profesión: técnicas de traballo, oportunidades e situación do mercado, claves creativas e profesionais, etc. Trátase dunha actividade fundamentalmente participativa co obxectivo de achegar ao alumnado ao mundo profesional.
Oral presentation	Como foi sinalado no apartado de traballos tutelados, na última clase as diferentes parellas, que foron traballando nas interfaces do seu videoxogo ao longo das distintas sesións, exporán e xustificarán a súa proposta ante o profesor e os compañeiros/as de materia, que, á súa vez, avaliarán e analizarán tamén o traballo presentado.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	O alumnado recibirá atención personalizada na aula durante a realización dos traballos tutelados, ao igual que nas horas de tutorías, que deben ser concertadas previamente co profesor a través do seu correo electrónico.
Events academic / information	Os alumnos/as con dispensa académica deben contactar co profesor 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.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	B1 B3 B5 B8 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Salvo nos casos de dispensa académica, valorarase a asistencia e participación activa nas sesións maxistras.	10
Supervised projects	A14 A15 B2 B3 B6 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 incorporados ao traballo final) constitúen o criterio fundamental de avaliación da materia, pois neles serán plasmados os coñecementos adquiridos ao longo das sesións maxistras e do seminario.	70



Events academic / information	B1 B3 B11 C5 C7 C8	No alumnado que non goce de dispensa académica valorarase a asistencia e participación activa no seminario previsto na planificación docente.	5
Oral presentation	B4 B7 B11 B12 C1 C4	Tamén será tida en conta para a avaliación total a exposición que fagan os alumnos/as do seu traballo final na última das sesións da materia, valorándose aspectos como a claridade expositiva, a capacidade de argumentación ou a xustificación e coherencia do traballo realizado en relación cos obxectivos marcados.	15

Assessment comments

Alumnado presencial O traballo final debe ser entregado a través do Moodle da UDC na tarefa creada ao efecto, só por un dos dous asinantes do mesmo e antes do día 28 de maio ás 23:59 horas.

Para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á análise e deseño de interfaces, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita, posto que se trata de competencias básicas do alumnado universitario e de reproducir na medida do posible os condicionantes de traballo do ámbito profesional. A cualificación relativa á presentación oral será feita polo profesor e polo resto de alumnos/as, mediante unha folla de rúbrica na que se sinalan os aspectos a valorar. Tamén se avaliará, ademais da capacidade argumentativa, polos mesmos motivos que os sinalados no parágrafo anterior, a claridade expositiva e calidade de expresión oral. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 3,5 puntos (35 sobre 100) no traballo tutelado e, polo menos, un 0,75 (7,5 sobre 100) na presentación oral, na que deberán intervir os dous asinantes de cada traballo. No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (traballo tutelado ou presentación oral), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso. Alumnado con dispensa académica O alumnado con dispensa académica será avaliado en función do traballo final presentado (5 / 50 puntos) e da presentación oral (1 / 10 puntos) que, presencialmente ou vía online, faga do mesmo; se fora posible, na mesma data e hora que o resto de alumnos/as e, se non, ante o profesor no día e hora que se acorde previamente. A data límite de entrega será o día 28 de maio ás 23:59 horas. Ao igual que no caso do alumnado presencial, para a avaliación deste traballo final, ademais das cuestións de contido relativas á creación e deseño de personaxes, serán valorados positiva ou negativamente aspectos formais como a presentación e deseño do documento ou a calidade de expresión escrita; ademais da capacidade argumentativa, a claridade expositiva e a calidade de expresión oral na exposición do mesmo. Os 4 puntos restantes (40 sobre 100) correspóndense a un exame tipo test de 20 preguntas sobre material teórico que será facilitado polo profesor. Neste exame cada pregunta acertada será puntuada con 0,2 puntos e cada erro restará 0,1 puntos; as preguntas sen contestar non penalizan. A data de realización do exame será a prevista no calendario oficial, salvo imposibilidade de asistencia na mesma, caso no que se concertará co profesor unha data alternativa. Para superar a materia deberá obterse un mínimo 3 puntos (30 sobre 100) no traballo tutelado e a presentación oral e, polo menos, un 2 (20 sobre 100) no exame tipo test. No caso de suspender, a avaliación na segunda oportunidade será idéntica, pero se o/a estudante ten aprobada unha parte (traballo tutelado ou exame), só deberá examinarse da parte suspensa. A vixencia da nota da parte aprobada quedará limitada á convocatoria do ano académico en curso.

Sources of information

Basic	- 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
Complementary	- 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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before



Gameplay Design/730529011

Narrative Design/730529003

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Gameplay Design/730529011

Narrative Design/730529003

Subjects that continue the syllabus

Interface Design and User Experience/730529027

Other comments

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, propiciarse 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 razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.