



| Guía docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |             |           |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    | 2019/20     |           |
| Asignatura (*)        | Desarrollo de Interfaces y Experiencia de Usuario                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                    | Código      | 730529027 |
| Titulación            | Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |             |           |
| Descriptor            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |             |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Curso              | Tipo        | Créditos  |
| Máster Oficial        | 1º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Segundo            | Obligatoria | 3         |
| Idioma                | Castellano                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                    |             |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                    |             |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |             |           |
| Departamento          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |             |           |
| Coordinador/a         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Correo electrónico |             |           |
| Profesorado           | ,                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Correo electrónico |             |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                    |             |           |
| Descripción general   | En esta asignatura, el alumno aprenderá a crear y componer las interfaces de usuario dentro de un motor de videojuegos. A partir de un diseño de interfaces previo, aprenderá a componer dicha interfaz, proporcionar la estética y aspecto requeridos y programar la interacción del jugador con dichas interfaces y con el juego en general. El alumno también adquirirá conocimientos de usabilidad que le permitan analizar, testear y evaluar la experiencia del usuario con las interfaces y con el juego en general. |                    |             |           |

| Competencias del título |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código                  | Competencias del título                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| A30                     | CE30 - Construir, componer y programar un videojuego                                                                                                                                                                                                                                                           |
| A31                     | CE31 - Analizar y evaluar la experiencia lúdica del usuario en el juego                                                                                                                                                                                                                                        |
| 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                                                                                                                                                                      |
| B10                     | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse                                                                                                                                                                    |
| 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                                                                                                                              |
| 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 |     |
| Aprender a crear y componer las interfaces de usuario dentro de un motor de videojuegos. A partir de un diseño de interfaces aprender a componer dicha interfaz, proporcionar la estética y aspecto requeridos y programar la interacción del jugador con dichas interfaces y con el juego en general. | AP30 | BP1                     | CP1 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP2                     | CP2 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP3                     | CP3 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP4                     | CP4 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP5                     | CP5 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP6                     | CP6 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP7                     | CP7 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP8                     | CP8 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP10                    |     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP11                    |     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      |                         |     |
| Aprender a analizar, testear y evaluar la experiencia del usuario con las interfaces y con el juego en general.                                                                                                                                                                                        | AP30 | BP1                     | CP1 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | AP31 | BP2                     | CP2 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP3                     | CP3 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP4                     | CP4 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP5                     | CP5 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP6                     | CP6 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP7                     | CP7 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP8                     | CP8 |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP10                    |     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      | BP11                    |     |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      |                         |     |

| Contenidos               |                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema                     | Subtema                                                                                                                                                                                 |
| Desarrollo de interfaces | Diseño de elementos de pantalla y presentación de datos.<br>Composición de elementos y jerarquías.<br>Enlaces de apariencia y valores de juego.<br>Programación de menús e inventarios. |
| Experiencia de usuario   | Jugabilidad. Balance. Loopholes.<br>Funcionalidad y usabilidad.<br>Testeo de experiencia de usuario.                                                                                    |

| Planificación          |                               |                    |                                          |               |
|------------------------|-------------------------------|--------------------|------------------------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias                  | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
| Presentación oral      | A31 B4 B10 B11 C1<br>C2 C3 C4 | 1                  | 2                                        | 3             |



|                                                                                                                                   |                                                  |    |    |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----|----|----|
| Trabajos tutelados                                                                                                                | A30 A31 B2 B3 B6 B7<br>B8 C5 C6 C7 C8            | 5  | 43 | 48 |
| Sesión magistral                                                                                                                  | A30 A31 B1 B4 B5 B8<br>B10 B11 C4 C5 C6<br>C7 C8 | 10 | 5  | 15 |
| Estudio de casos                                                                                                                  | A30 A31 B1 B5 B7<br>B10 B11 C3 C4 C5<br>C6 C7 C8 | 4  | 4  | 8  |
| Atención personalizada                                                                                                            |                                                  | 1  | 0  | 1  |
| (*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                                                  |    |    |    |

| Metodologías       |                                                                                                                                                |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías       | Descripción                                                                                                                                    |
| Presentación oral  | Presentación y defensa del trabajo de la asignatura.                                                                                           |
| Trabajos tutelados | Desarrollo de interfaces de videojuegos aplicando los conocimientos de la materia.                                                             |
| Sesión magistral   | Sesiones donde se enseñarán los conceptos y teoría del desarrollo de interfaces y la experiencia de usuario y como aplicarlos en un videojuego |
| Estudio de casos   | Estudio de ejemplos de videojuegos y estudio de soluciones existentes para problemas típicos.                                                  |

| Atención personalizada |                                                                          |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Metodologías           | Descripción                                                              |
| Presentación oral      | El profesor supervisará la elaboración de los trabajos de la asignatura. |
| Trabajos tutelados     |                                                                          |

| Evaluación         |                                       |                                                                                                                                                                          |              |
|--------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Metodologías       | Competencias                          | Descripción                                                                                                                                                              | Calificación |
| Presentación oral  | A31 B4 B10 B11 C1<br>C2 C3 C4         | Presentación y defensa del trabajo. El alumno deberá de conseguir un 5 sobre 10 en este apartado para poder superar la asignatura.                                       | 10           |
| Trabajos tutelados | A30 A31 B2 B3 B6 B7<br>B8 C5 C6 C7 C8 | Trabajo en el que el alumno desarrollará las interfaces de un videojuego. El alumno deberá de conseguir un 5 sobre 10 en este apartado para poder superar la asignatura. | 90           |

| Observaciones evaluación                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aquellos alumnos que dispongan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia. |

| Fuentes de información |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Básica                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muhammad A Moniem (2016). Mastering Unreal Engine 4.X. Packt Publishing</li> <li>- Benjamin Colin Carnall (2016). Unreal Engine 4 by Example. Packt Publishing</li> <li>- Nicola Valcasara (2015). Unreal Engine Game Development Blueprints. Packt Publishing</li> <li>- Alireza Tavakkoli (2015). Game Development and Simulation with Unreal Technology. Routledge</li> <li>- Satheesh PV (2016). Unreal Engine 4 Game Development Essentials. Packt Publishing</li> </ul> |
| Complementaria         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

| Recomendaciones                                         |  |
|---------------------------------------------------------|--|
| Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente |  |
| Diseño de Interfaces/730529014                          |  |
| Diseño de Jugabilidad/730529011                         |  |
| Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente    |  |
|                                                         |  |

[illegible]