

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	UX e Interfaces de Usuario
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño de Videojuegos
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	Tercero
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Primer semestre
<b>Curso académico</b>	2022/2023
<b>Docente coordinador</b>	Álvaro Daza Hernández

## 2. PRESENTACIÓN

Este módulo se concentra en el aspecto creativo que define la experiencia jugable: las mecánicas, los recursos éticos y estéticos, los procesos de producción y los diferentes agentes que intervienen.

El alumno obtendrá un conocimiento teórico-práctico sobre el estado de la industria del videojuego, los recursos de diseño de interacción, navegación y jugabilidad a su disposición y la experiencia de usuario. En definitiva, el alumno será capaz de aunar los aspectos artísticos y tecnológicos sobre los que construir unas mecánicas jugables efectivas.

El estudiante adquirirá conocimientos sobre el diseño de gameplay para favorecer la inmersión, engagement, fluidez, satisfacción, etc del jugador; Definición de métricas y evaluaciones heurísticas y empíricas de usabilidad, jugabilidad y experiencia de usuario; Prototipado rápido en el ciclo de desarrollo del software; Herramientas para la creación de Interfaces de Usuario Gráficas (GUI); Diseño de Interfaces para entornos interactivos y videojuegos (HUD); Diseño gráfico y lógico de menús y HUBS in-game.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**Competencias transversales:**

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT12: Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

**Competencias específicas:**

- CE4: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de videojuegos, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- CE31: Capacidad para diseñar y aplicar métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales interactivos.

- CE32: Capacidad para aplicar las mecánicas y dinámicas de juego adecuadas a cada proyecto de videojuegos.
- CE33: Capacidad para aplicar las técnicas de juego a un entorno específico, no necesariamente lúdico, en el ámbito de los productos interactivos.
- CE34: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales interactivos.

#### Resultados de aprendizaje:

- RA1: Dominar los recursos de diseño de jugabilidad.
- RA2: Capacidad de diseñar interfaces y facilitar la experiencia de usuario.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CT03, CT05, CT06, CT12, CE6, CE7, CE18, CE19, CE34	<b>RA1:</b> Dominar los diferentes recursos éticos y estéticos del proceso creativo.
CB3, CB4, CT05, CT12, CE6, CE7	<b>RA2:</b> Conocer el estado y las tendencias de la industria del videojuego.

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

- UI 1 - Metodología Design Thinking y Teoría de la Gestalt
- UI 2 - Menús y Pantallas
- UI 3 - Componentes de la GUI
- UI 4 - HUD
- UI 5 - Prototipado: Arquitectura de la información y Diagramas de flujo de navegación
- UI 6 - Prototipado: Sketch
- UI 7 - Prototipado: Wireframe
- UI 8 - Prototipado: Mock up, microinteracciones, branding y textos

- UX 1 - ¿Qué es la Ux?
- UX 2 - El Rol del Ux en el desarrollo de videojuegos
- UX 3 – La Jugabilidad
- UX 4 – La Inmersión
- UX 5 – El Aprendizaje y la Experiencia Progresiva
- UX 6 – La Efectividad y la Emoción
- UX 7 – La Estructuración del Gameplay

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.

- Aprendizaje basado en proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	40
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	20
Exposición oral de trabajos	10
Investigaciones y proyectos	10
Informes y escritos	10
Actividades en talleres y laboratorios	6
Trabajo autónomo	30
Tutoría y seguimiento académico	20
Pruebas de conocimientos	4
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales virtual asíncrona	40
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	20
Exposición oral de trabajos	10
Investigaciones y proyectos	10
Informes y escritos	10
Actividades en talleres y laboratorios	6
Trabajo autónomo	30
Tutoría y seguimiento académico	20
Pruebas de conocimientos	4
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60%
Entrega y presentación de trabajos	20%
Proyectos	20%

### Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60%
Entrega y presentación de trabajos	20%
Proyectos	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final (Pruebas de Conocimiento) para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final (Pruebas de Conocimiento) para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
[UX 01] Diseñando la Inmersión	Semana 3
[UX 02] Investigando y Diseñando el Aprendizaje	Semana 9
[UX 03] Estructuración en el juego	Semana 15-18
[UI 01] Rediseño de usabilidad	Semana 4
[UI 02] Selector de personajes y HUD	Semana 8
[UI 03] Proyecto Virtual Pet	Semana 14-18
Pruebas de Conocimiento	Semana 19

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Ries, E. (2011). *The lean startup : how today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. New York: Crown Business.
- Brown, T. & Katz, B. (2009). *Change by design : how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business.
- Weinschenk, S. (2009). *Neuro web design : what makes them click*. Berkeley, CA: New Riders.
- Krug, S., Bayle, E. & Matcho, M. (2014). *Don't make me think, revisited : a common sense approach to Web usability*. San Francisco, California: New Riders, Peachpit, Pearson Education.
- Greenberg, S. (2012). *Sketching user experiences : the workbook*. Waltham, Mass: Morgan Kaufmann.
- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. & Elam, K. (2010). *Universal principles of design : 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design*. Beverly, Mass: Rockport Publishers.
- González Sánchez, J.L. (2010). *Jugabilidad: Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos*. Universidad de Granada.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.