

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Diseño de UX e interfaces
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Diseño de Videojuegos
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Online/Presencial
<b>Semestre</b>	S1
<b>Curso académico</b>	2023/2024
<b>Docente coordinador</b>	Daniel Rodríguez Palacios
<b>Docente</b>	Daniel Rodríguez Palacios

## 2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura conoceremos varios campos transversales y herramientas que servirán para definir nuestros diseños de experiencia de usuario e interfaces, tanto a nivel de usabilidad como desde el apartado gráfico. Poniéndonos siempre en el lugar de nuestros jugadores, vamos a generar diseños inclusivos, intuitivos y fluidos, de manera que la experiencia sea lo más satisfactoria posible. Para ello abordaremos temas como el estudio de mercados, antropología, psicología, y herramientas tanto de diseño, como de prototipado e incluso de manejo y estudio de métricas.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

CB3. 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.

CB4. 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.

### Competencias generales:

CG1. Detectar los diferentes tipos de problemas que se pueden producir en el contexto del diseño de videojuegos

CG2 Analizar teorías, y desarrollos en el ámbito del diseño de videojuegos.

CG3 Comunicar de forma estructurada y razonada conclusiones y análisis de evaluaciones y trabajos en el contexto del diseño de videojuegos, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.

CG5. Aplicar, los recursos tecnológicos con diferentes fines, objetivos y aplicabilidades en el contexto de diseño de videojuegos.

**Competencias transversales:**

CT2. Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación

CT4. Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacia unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual.

CT6. Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

**Competencias específicas:**

CE3. Plantear ideas jugables que se concreten en mecánicas y sistemas complejos que den lugar a un todo interactivo

CE7. Mejorar la experiencia de usuario en los videojuegos, mediante la descomposición de los objetivos, sensaciones y resultados de la jugabilidad.

CE8. Diseñar interfaces de usuario para videojuegos cuya implementación concuerde con los objetivos de experiencia de usuario y jugabilidad diseñados

**Resultados de aprendizaje:**

- Determinar los objetivos del diseño de la jugabilidad y el espacio teniendo en cuenta la experiencia de usuario y la usabilidad.
- Transmitir mensajes, objetivos y reglas a través del diseño de jugabilidad.
- Implementar sistemas de interacción y navegación que supongan una extensión óptima del input del jugador en el espacio de inmersión.
- Desarrollar sistemas visuales y sonoros que proporcionen feedback apropiado al jugador.
- Diseñar las interfaces de usuario en base a los principios de usabilidad, legibilidad y funcionalidad.
- Determinar métricas que evalúen el rendimiento y eficacia de los diferentes sistemas del juego.

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
CB3, CG1, CG2, CT6, CE3	Determinar los objetivos del diseño de la jugabilidad y el espacio teniendo en cuenta la experiencia de usuario y la usabilidad.
CB4, CG3, CT2, CE7	Transmitir mensajes, objetivos y reglas a través del diseño de jugabilidad.
CG5, CE7, CE8	Implementar sistemas de interacción y navegación que supongan una extensión óptima del input del jugador en el espacio de inmersión.
CB4, CT4, CE3, CE7, CE8	Desarrollar sistemas visuales y sonoros que proporcionen feedback apropiado al jugador
CB4, CG3, CE7, CE8	Diseñar las interfaces de usuario en base a los principios de usabilidad, legibilidad y funcionalidad, CT4,

CG1, CG5, CT6,

Determinar métricas que evalúen el rendimiento y eficacia de los diferentes sistemas del juego.

## 4. CONTENIDOS

- Transmisión de mensajes, objetivos y reglas a través del diseño de jugabilidad
- Evaluación del rendimiento de sistemas mediante métricas
- Usabilidad aplicada a la jugabilidad
- Tipografía
- Teoría del color
- Interfaces diegéticas y extradiegéticas

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral/ web conference
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos

## 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	15
Clases de aplicación práctica	15
Resolución de problemas	8
Exposiciones orales de trabajos	4
Elaboración de informes y escritos	15
Investigaciones y proyectos	15
Trabajo autónomo	50
Debates y coloquios	8
Tutoría	18
Pruebas de conocimiento	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

**Modalidad online:**

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	15
Clases virtuales (síncrona)	15
Resolución de problemas	8
Exposiciones orales de trabajos	4
Elaboración de informes y escritos	15
Investigaciones y proyectos	15
Estudios de contenidos y documentación complementaria	50
Foro Virtual	8
Tutoría virtual	18
Pruebas de conocimiento	2
<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 presenciales de conocimiento (modalidad presencial)	60
Ejercicios de desarrollo	20
Estudios de caso/ ejercicios teóricos	20

**Modalidad online:**

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad a distancia)	60
Ejercicios de desarrollo	20
Estudios de caso/ ejercicios teóricos	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, 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, 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
Actividad 1. Trabajo de investigación. Buscando errores de diseño	Semana 2
Actividad 2. Estructurar las necesidades de un tipo de videojuego (estudio de caso).	Semana 4
Actividad 3. Definir flujo de pantallas en Marvel (estudio de caso)	Semana 6
Trabajo final. Prototipo ejecutable	Semana 7
Prueba de conocimientos	Semana 8

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Porter, M. E. (2008) Las cinco fuerzas competitivas que le dan forma a la estrategia. Harvard Business Review, enero 2008.
- Swink, S. (2009). Game Feel. Burlington: Norman Kaufmann.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Best, J. B. (2001). Psicología cognitiva. Madrid: Parainfo.
- Carbon, C. (2019). Psychology of Design. Design Science, 5, E26.
- Del Giorgio Solfa, F., Amendolagine, G. & Alvarado Wall, T. A. (2018). Nuevos paradigmas para el diseño de productos. Design Thinking, Service Design y experiencia de usuario. Arte E Investigación, (14), e012.
- González, J. L. (2010). Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos [Tesis de Doctorado]. Universidad de Granada.
- Moore, M. E. (2011). Basics of Game Design. Boca Ratón: Taylor and Francis Group.
- Nielsen, J. (2000). Usabilidad, diseño de sitios web. Nueva Jersey: Prentice Hall.
- Novarese, A. (2009). El signo alfabético. Valencia: Campgrafic.
- Raskin, J. (2000). The Humane Interface : New Directions for Designing Interactive Systems. Boston: Addison-Wesley.
- Rigney, R. (2011). Buttonless. Incredible iPhone and iPad Games and the Stories Behind Them. Boca Ratón: Taylor and Francis Group.

## 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.