

Interfaces d'usuari

Interfaces de Usuario

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Arte y Diseño para Realidades Extendidas y Videojuegos				
Departament <i>Departamento</i>	Departamento de título				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	3	Curs <i>Curso</i>	1	Semestre <i>Semestre</i>	1
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatòria <i>Obligatoria</i>				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellà / Valencià <i>Castellano / Valenciano</i>				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

2_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Uso de metodologías para el diseño de interfaces de usuario, siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, valorando todos los elementos que permiten la interacción Persona-Máquina en la experiencia de juego.

El propósito de esta materia es proporcionar al alumnado la oportunidad de obtener experiencias valiosas en la investigación, planificación y producción de interfaces de usuario relacionadas con la creación de videojuegos incorporando técnicas básicas de creatividad.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

Aquellos requeridos para el Master.
Aquells requerits per al Màster

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CB1.	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.
CB2	Saber 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.
CB3	Ser 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	Saber 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.
CB5	Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CT1	Resolución de problemas. Analizar y descomponer el problema en sus partes más simples para su resolución de una forma creativa y con un sentido global.
CT2	Liderazgo y trabajo en equipo. Aplicar técnicas motivacionales y de liderazgo en el trabajo en grupo con implicación proactiva de forma que se alcance una solución común y óptima.
CT3	Organización y gestión del tiempo. Manejar y priorizar de forma adecuada la gestión de recursos y tareas comprobando el progreso de los procesos con el fin de asegurar los resultados a alcanzar.

CT4	Pensamiento estratégico e innovador. Plantear ideas y desarrollos originales basados en el conocimiento con la incorporación de nuevas metodologías dentro de un contexto de investigación
CT5	Desarrollar una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Entender conceptos, pensamientos, actos y sentimientos específicos de otras culturas y/o colectivos sociales.
CE1	Analizar y planificar procesos viables en el desarrollo de aplicaciones de realidades extendidas y videojuegos.
CE2	Utilizar metodologías ágiles para la generación y gestión de los proyectos complejos adaptativos en el campo de los videojuegos.
CE3	Diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas digitales, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
CE4	Conocer e identificar los distintos géneros, formatos y temporizaciones en el campo de los videojuegos y sus narrativas asociadas.
CE6	Relatar, conceptualizar y comunicar comportamientos y estados de cada uno de los elementos que intervienen en la narración o desarrollo del videojuego.
CE7	Diseñar y evaluar entornos de interacción para videojuegos centrados en el usuario aplicando criterios de usabilidad y accesibilidad.
CE8	Conocer e identificar la interacción hombre-máquina en sistemas multimodales con el fin de idear y explorar nuevas narrativas en el campo de las realidades extendidas y los videojuegos.
CE11	Resolver mediante elementos visuales problemas narrativos y estéticos con un determinado estilo visual en función del proyecto de videojuego a desarrollar.
CE12	Conocer los principios de diseño, composición visual, iluminación, texturas y alcanzar habilidades de modelado de personajes y ambientes que permitan generar una documentación multisensorial que se adapte a los estándares de producción.
CE13	Conocer herramientas de producción colaborativas actualizadas en relación con la tecnología y los medios de producción en el campo de los videojuegos y las realidades extendidas.
CE20	Analizar, seleccionar e implementar los aspectos técnicos que intervienen en la interacción entre el usuario y el videojuego mediante la definición de reglas derivadas del uso de las diversas plataformas y dispositivos.
CE21	Construir y programar todos los componentes definidos en la narrativa del videojuego mediante un motor de videojuegos.
CE23	Conocer los elementos de interacción que intervienen en la realidad virtual, aumentada y mixta.
CE27	Conocer la legislación vigente respecto a derechos de autor y propiedad intelectual y los mecanismos de protección, cesión y compraventa de derechos.
CE28	Evaluar la integración de todos los componentes definidos en la narrativa del videojuego mediante un motor de videojuegos.

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
RA1. Analizar las particularidades de las distintas personas a las que afecta el videojuego a diseñar.	CE1, CE4, CE13, CE20, CE27 y CE28.
RA2. Identificar la normativa aplicable a la autoría en relación con el desarrollo de videojuegos, clasificación por edades y contenidos.	CE1, CE2, CE11, CE12 y CE13.
RA3. Categorizar de manera eficaz la información que se maneja en el videojuego.	CE1, CE2, CE4, CE6, CE11, CE13, CE13, CE20 y CE28
RA4. Crear un sistema de diseño (design system) contemplando los principios básicos del diseño gráfico contemplando los distintos dispositivos en que se puede usar el videojuego.	CE1, CE2, CE3, CE13, CE20, CE21 y CE23.
RA5. Prototipar un diseño usando las técnicas de diseño centrado en el usuario actuales respetando los principios de usabilidad y accesibilidad en los diseños que realiza, y respeta las distintas directrices de diseño: de facto, oficiales y estándares, de fabricantes.	CE20, CE21, CE23 y CE28
RA6. Evaluar los diseños utilizando técnicas y métricas estándar.	CE28 Las competencias CB1 a CB5, CT1 a CT7, CE7 y CE8, se aplican a todos los resultados del aprendizaje.

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials

6.1. Actividades de trabajo presencial

ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)
Classes teòric-pràctiques <i>Clases teórico-prácticas</i>	Les classes inicialment introduiran els conceptes teòrics i s'explicaran les eines necessàries per a la seva implementació, si és el cas. Anàlisi de casos pràctics de discussió. <i>Las clases inicialmente introducirán los conceptos teóricos y se explicarán las herramientas necesarias para su implementación, si es el caso. Análisis de casos prácticos de discusión.</i>	Todas	8h
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.</i> <i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	Todas	22h
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos Interdisciplinarios.</i>	Todas	
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	Todas	3h
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) emprades a l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumnat. <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumnado.</i>	Todas	2h
SUBTOTAL			37h

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)
Estudi del alumnat <i>Estudio del alumnado</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	Todas	26h
Preparació en grup <i>Preparación en grupo</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	Todas	8h
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	Todas	4h
SUBTOTAL			38h
TOTAL			75h

7_ Continguts de l'assignatura

7 _ Contenidos de la asignatura

Uso de metodologías para el diseño de interfaces de usuario, siguiendo criterios de usabilidad y la accesibilidad, valorando todos los elementos que permiten la interacción Persona-Máquina en la experiencia de juego.

Será el profesorado que imparta la asignatura, el que marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales y tecnológicas, y del nivel del grupo. Los contenidos a impartir son:

1. Introducción
2. Análisis
3. Arquitectura de la información
4. Diseño de la interacción
5. Usabilidad y accesibilidad
6. Normativa y Autoría.
7. Estilos de interacción
8. Patrones de interacción
9. Widgets y controles
10. Directrices de diseño
11. Principios de diseño gráfico aplicados al diseño de interfaces de usuario
12. Dispositivos hardware
13. Particularidades del diseño de interfaces según dispositivo
14. Evaluación de interfaces de usuario

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de

asignaturas optativas del curso siguiente.

La evaluación tendrá en cuenta el progreso del alumnado respecto a la formación adquirida durante el curso y requiere la asistencia regular del alumnado a las actividades presenciales. La asistencia a las sesiones presenciales es obligatoria, permitiendo un máximo del 20% de faltas de asistencia para optar a la evaluación continua. En caso contrario el alumnado será evaluado según se indica en Evaluación no continua.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

Criteris d'avaluació

Criterios de evaluación

En todos los ejercicios, tareas y fases del proyecto se tendrá en cuenta para la evaluación:

- Adecuación de los recursos al objetivo deseado y organización de los elementos. 20%
- Realización final y calidad del ejercicio acabado. 40%
- Ajuste a las normas, participación, grado de implicación y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 10%
- Correcta utilización de las técnicas que se introducen en clase. 30%

Mediante una ficha de registro se evaluará los contenidos actitudinales del alumnado: asistencia y puntualidad, actitud y grado de implicación en la asignatura, nivel de participación en clase, etc.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Ejercicios instrumentales: Conjunto de ejercicios instrumentales, dirigidos que se utilizarán en las unidades didácticas para facilitar la asimilación de conceptos concretos. El ejercicio podrá realizarse de manera no presencial y ser tutelado por el profesorado en las sesiones de tutoría.	Todos	20%
Tareas aplicadas al proyecto: Contribución a proyectos grupales 2D y 3D. Las entregas de estos proyectos se realizan de forma periódica. Se tendrá en cuenta la consecución de los resultados de aprendizaje asociados a cada tarea y que se proporcionarán al alumnado junto con la descripción de la tarea y las fechas de entrega desde la plataforma de aula virtual.	Todos	80%

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Actividades durante el curso.	Todas	50%
Examen-Prueba final.	Todas	50%

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

La evaluación en convocatoria extraordinaria se asimila a la primera convocatoria con pérdida de evaluación continua.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografia

9 _Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Gonzalez-Miranda, Elena. Quindós, Tania. *Diseño de iconos y pictogramas*. (2015). Valencia. Editorial Campgràfic.

Frutiger, A. *Signos, símbolos, marcas, señales: Elementos, morfología, representación, significación*. (2007). Barcelona. Ed. Gustavo Gili.

Labrador, Emiliano. *El uso del color en los videojuegos*. (2020). Sevilla. Ediciones héroes de papel, S.L.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Cerezo, José María. *Diseñadores en la nebulosa*. (1997). Madrid. Biblioteca Nueva.

Robinson, Ken. *El Elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. (2012). Barcelona. Liberdúplex, S.L.U.

De Bono, Edward: *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. (1994). Barcelona. Editorial Paidós.

Buzan, Tony. *Cómo crear mapas mentales*. (2004). Barcelona. Ediciones Urano.

Cerezo, J. M.: *Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital*. Madrid, Ed.Biblioteca Nueva.

Contreras, F. y San Nicolás Romera, C.: *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*. Blur ediciones.

Gölz, V. *Retículas para internet y otros soportes digitales*. Editorial Index Book.

Orihuela, J.L. / Santos, M.L. *Introducción al diseño digital*. Anaya Multimedia.

Royo, Javier. *El diseño digital*. Paidós Diseño.

Wiedemann, J. *Web Design: Portfolios*. Taschen.

Nielsen, J. *Usabilidad: diseño de sitios web*. Prentice Hall

Ellen Isaacs. Alan Walendowski. *Designing from Both Sides of the Screen: How Designers and Engineers Can Collaborate to Build*. Cooperative Technology. New Riders Press.. *New Riders Press*.

Cooper, A. *About face 3: the essentials of interaction design*.. ISBN 978-0470084113

Tidwell, Jenifer. *Designing Interfaces: patterns for effective interaction design*. O`Reilly

10_ Control de modificaciones

10_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	11/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de TÍTULO

