

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO GRÁFICO, INTERFAZ Y EXPERIENCIA DE USUARIO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Creación Audiovisual
Denominación de la asignatura:	Diseño gráfico, interfaz y experiencia de usuario
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Héctor Orruño Triguero Francisco Javier Gayo
E-mail:	hector.orruno@u-tad.com javier.gayo@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Creación Audiovisual.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y su aplicación al entorno digital, como son los videojuegos. En ella, el alumno obtiene habilidades diversas relacionadas con el arte, y adquiere los conocimientos necesarios de las herramientas digitales y que le permitirán utilizarlas.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Creación Audiovisual.

Es una asignatura basada en aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales analizando las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos. Y está íntimamente ligada a las asignaturas “Percepción y expresión visual” e “Introducción al diseño de juegos” y “Fundamentos de Experiencia de Usuario”.

La asignatura de Diseño Gráfico, Interfaz y Experiencia de Usuario aporta competencias y habilidades para utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos y transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica interactiva.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG1 Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG3 Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.

CG5 Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

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.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CE10 Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D.

CE11 Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales.

CE15 Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de productos interactivos.

CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

3.2 Resultados de aprendizaje

Transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica

Experimentar con distintas técnicas de dibujo

Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos

Transferir el conocimiento de los efectos psicológicos y perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al diseño del juego

Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información

Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico.

4. CONTENIDOS

- Aspectos estructurales de la imagen
- Tipografías
- Disposición
- Composición y color
- Diseño y usabilidad
- Interactividad y navegación
- Elementos del lenguaje visual
- Información gráfica, visual y documental
- Fundamentos de la percepción visual
- Fundamentos de la semiótica visual

- Tipos de productos visuales
- Retórica visual

5. TEMARIO

SECCION 1: DISEÑO y COMPOSICIÓN VISUAL

Tema 1: Aspectos estructurales de la imagen.

Lenguaje visual
Elementos conceptuales / visuales
Elementos de relación y/o disposición
Herramientas y gestión de proyecto
Forma y estructura
Positivo /Negativo
Relación de formas

Tema 2. Tipografía en pantalla: Tipografía e identidad

Clasificación y selección
Organización del texto en pantalla
Texto y jerarquía
Adecuación tipográfica
Recursos tipográficos.
Tipografía como elemento de branding

Tema 3. Composición y color

Gestión del color y herramientas
La interacción del color y legibilidad.
Paletas y herramientas de gestión de color.
Branding y color: logo, posicionamiento e imagen.

Tema 4. Disposición: Leyes de composición

Leyes y pautas de composición
Equilibrio y construcción modular Jerarquía
Diseño de retículas
Edición y maquetación de presentación

SECCION 2: CONCEPTUALIZACIÓN y ESTRUCTURACIÓN INTERACTIVA

Tema 0: Desarrollo de Interfaces.

Herramientas Vectorial-Bitmap
Diseño de Elementos. WorkFlow
Iconos, Botones y Menús
Adaptación l18n/Accesibilidad
Acciones y Automatizaciones
Autores, Géneros y Estilos.
Screen Flow y Animación

Tema 1: Diseño Interfaz e Interacción.

Menús y Visualización de Datos
Infografía y Teoría de la información.

Arquitectura de la información.
Datos vs Experiencia Visual.
Carga cognitiva: Mapas Mentales y Ritmos.
Atributos de Usabilidad de Interfaz.
Usabilidad, Aprendizaje y Entorno.

Tema 2: Tipología y Diseño de Interfaz.

Definición y Tipología General de Interfaz

Interfaz en Videojuegos

Diseño de Interfaz: Consideraciones Generales

Leyes de Diseño de UX en Interacción

Dispositivos Táctiles: Tamaño, Ubicación, Orientación

Análisis de la Interacción

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	30	30	100
Seminarios y talleres	3	3	100
Clases prácticas	21	21	100
Tutorías	4	4	100
Actividades de evaluación	6	6	100
Estudio y trabajo en grupo	18	1	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	68	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 Aspectos estructurales de la imagen.	1,2
Tema 2 Tipografía en pantalla: Tipografía e identidad	3,4
Tema 3 Composición y color	5
Tema 4 Disposición: Leyes de composición	6,7
Tema 0 Desarrollo de Interfaces.	8,9
Tema 1 Diseño Interfaz e Interacción.	10,11,12
Tema 2 Tipología y Diseño de Interfaz.	13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	35%	70%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	Capacidad crítica e incorporación de ideas ajenas. Evolución de las ideas iniciales en contraste con los contenidos expuestos y desarrollados en clase.	50%
SE3 Prueba Objetiva	Desarrollo conceptual y documentación Desarrollo de elementos visuales (forma, color y/o textura) Disposición y relación de los elementos visuales Calidad del Arte final (presentación y adecuación al formato requerido) Entender las implicaciones y el Desarrollo de Soluciones gráficas e Interactivas.	40%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Convocatoria ordinaria:
 - El alumno deberá entregar todos los trabajos para poder hacer media.
 - Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 50% de la nota final
 - La prueba final supondrá un 40% de la nota final
 - Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura
 - Todas las actividades son factibles de entregarse pasada la fecha de entrega marcada para cada una, que será indicada con anterioridad suficiente por el profesor. Sin embargo, cualquiera de ellas que se presente por primera vez fuera de la misma no podrá optar a una calificación superior al aprobado (5) en ningún caso.
- Convocatoria extraordinaria
 - En caso de requerir convocatoria extraordinaria, el alumno deberá presentar las actividades suspensas y superarla prueba final, siendo la valoración con respecto a la calificación final de cada actividad la misma que para la convocatoria ordinaria.
 - Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura
 - Las notas de los exámenes y actividades superadas en convocatoria ordinaria se conservarán hasta la convocatoria extraordinaria.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Sección 1: Diseño y Composición Visual:

WUCIUS, Wong, Fundamentos del diseño, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012

LUPTON, Ellen, Tipografía en Pantalla, Colección GG Diseño, 2015

LEBORG, Christian, Gramática visual, Barcelona, GG, 2014

Sección 2: Conceptualización y Estructuración Interactiva:

D. SAUNDERS, Kevin y Novak, Saunders, Game Development Essentials: Game Interface Design. DelmarCengageLearning. 2013

Bibliografía recomendada

Sección 1: Diseño y Composición Visual:

HOFMANN, Armin, Graphic Design Manual, Principles and practice, Zürich, Niggli AG, 2004

ELAM, Kymberly, Grid systems principles of organizing type, New York, Princeton Architectural press, 2004
ELAM, Kymberly, La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición, Barcelona, GG, 2014
MULLER Brockmann, Josef, Sistemas de retículas, Un manual para diseñadores gráficos, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
DONDIS, Donis A., La Sintaxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual, Barcelona, Colección GG Diseño, GG, 2012
ALBERS, Josef, La interacción del color, Madrid, Alianza Editorial, 2003
POYNOR, Rick, No más normas – Diseño gráfico posmoderno, Barcelona, GG, 2003
SAMARA, Timothy, El diseñador como chef, Barcelona , GG, 2010.

Sección 2: Conceptualización y Estructuración Interactiva:

CAIRO. Alberto. El Arte Funcional. Alamut. 2011
HOOBER, Steven, Berkman, Eric. 2011. Designing Mobile Interfaces: Patterns for Interaction Design. O'Reilly Media.
JOHNSON, Jeff. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Elsevier. 2010.
KRUG, Steve. No me hagas pensar. Prentice hall. 2006
TIDWELL, Jenifer . Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly Media. 2nd Edition

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Proyector y pizarra.
Sala Virtual BlackBoard.

Materiales:

- Ordenador Personal.
- Acceso a Internet.

Software:

Adobe Suite. Adobe Acrobat. Fontlab.