



GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS DE EXPERIENCIA DE USUARIO - UX

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Fundamentos de Experiencia de Usuario - UX
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Diseño de Productos Interactivos
Curso:	2º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Irene Espejo Fortea / irene.espejo@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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 Diseño de Productos Interactivos. Esta materia permite adquirir los conocimientos de narrativa audiovisual, psicología del juego y del jugador, diseño visual y artístico y, sobre todo, de diseño de mecánicas y dinámicas que definen la jugabilidad del producto interactivo.

Descripción de la asignatura

Es una asignatura basada en aplicar el análisis y la optimización en el entorno de los contenidos digitales interactivos observando las características y necesidades de los clientes y los usuarios finales. Está íntimamente ligada a las asignaturas “Percepción y expresión visual” e “Introducción al diseño de juegos”.

La asignatura de Fundamentos de Experiencia de Usuario aporta competencias y habilidades para evaluar y diseñar experiencias interactivas intentando optimizar la experiencia de uso e interacción.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

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

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

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.

CG4 - Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.

CG6 - Manifestar motivación por la calidad.

CG7 - Mostrar interés y sensibilidad en temas medioambientales y sociales, así como capacidad de análisis de la dimensión social de la actividad y responsabilidad social corporativa.

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

ESPECÍFICAS

CE1 - Conocer el lenguaje necesario para comunicarse y estructurar un discurso coherente en el campo de la sociología, filosofía y la psicología en su relación con el diseño de los productos interactivos.

CE3 - Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE5 - Comprender la influencia de la sociología, la filosofía y la psicología en su correlación con la historia del arte, la literatura y los juegos como referencia en el proceso creativo.

CE6 - Aplicar los fundamentos prácticos de matemáticas y física para la creación de un producto digital interactivo.

CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos.

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

CE12 - Conocer los elementos que intervienen en el diseño de una obra interactiva en relación con el usuario.

CE13 - Aplicar los conocimientos básicas sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE17 - Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador.

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

CE19 - Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y su implicaciones filosóficas.

Resultados de aprendizaje

Comprender el diseño de una aplicación interactiva como proceso global

Construir historias que pueden plasmar visualmente los elementos literarios de las que parten

Categorizar los distintos tipos de videojuego en función de sus elementos de diseño

Manejar los conceptos de diseño 2D en la elaboración de un juego

Aplicar el conocimiento de diseño de juegos a la construcción de un juego 3D básico

Aplicar métodos y normas en el diseño de juegos

Diseñar íntegramente un personaje atendiendo a los aspectos físicos, de comportamiento y de lenguaje del mismo

Utilizar los principios de diseño de personajes y diálogos en la creación de historias visuales y diálogos consistentes

CONTENIDO

- Planteamiento de análisis visual
- Desarrollo de análisis visual
- Modificación estética de producto
- Selección de elementos del diseño
- Línea y forma
- La necesidad de un lenguaje visual

- Conflicto y proceso

TEMARIO

Tema 1. Introducción: del UX al GameUX

Tema 2. Fundamentos UX: Usabilidad

Tema 3. Accesibilidad: Videojuegos para todos.

Tema 4. Diseño ARCS: Proceso Emocional-Racional.

Tema 5. UXFlow: Jugabilidad, Aprendizaje y Experiencia Lúdica.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	2,86	2,86
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	11,43	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,00	1,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	4,14	0,00
<i>Seminarios y Talleres</i>	0,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	5,71	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	13,86	0,00
<i>Elaboración de trabajos en grupo</i>	27,29	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,86	2,86
<i>Test de autoevaluación</i>	3,86	0,00
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
TOTAL	75	9

Metodologías docentes

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20

<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

KRUG, S. (2005). No me hagas pensar. New Riders Press

SWINK, S. (2008) Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation.

MORGAN Kaufmann Game Design Books.

TIDWELL, J. (2010). Designing interfaces.

Bibliografía recomendada

HODENT, C. (2018). The Gamers Brain. CRC Press. Taylor and Francis Group.

JUUL, Jesper. (2013). The Art of Failure. The MIT Press. London. England

JOHNSON, Jeff. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules. Elsevier. 2010.

ISBISTER, K. (2017). How Games Move Us (Playful Thinking): Emotion by Design. The MIT Press. London. England

COSTIKYAN (2013). Uncertainty in Games. The MIT Press. London. England

SICART, M. (2017) Play Matters. Prentice Hall.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Conexión a internet

Software:

Word.

Adobe Acrobat.