



GUÍA DOCENTE

DISEÑO GRÁFICO, INTERFAZ Y EXPERIENCIA DE USUARIO

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Diseño Gráfico, Interfaz y Experiencia de Usuario
Titulación:	Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Módulo:	Diseño Conceptual e Ideación
Materia:	Creación Audiovisual
Curso:	2º
Cuatrimestre:	2º
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	0
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 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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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

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

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

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.

CE8 - Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

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

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.

CE14 - Aplicar los fundamentos de la narrativa al desarrollo de productos interactivos.

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

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.

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

Crear mundos visuales coherentes

Identificar el método de representación de geometría más apropiado para cada tipo de forma o espacio

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

Desarrollar la intuición en geometría bi y tridimensional

CONTENIDO

- 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

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 I18n/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

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas</i>	30,00	30,00
<i>Seminarios y talleres</i>	3,33	3,33
<i>Clases Prácticas</i>	20,67	20,67
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	6,00	6,00
<i>Estudio y trabajo en grupo</i>	17,67	0,88
<i>Estudio y trabajo autónomo e individual</i>	68,33	0,00
TOTAL	150	65

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Aspectos estructurales de la imagen: 2 semanas

Tema 2 Tipografía en pantalla: Tipografía e identidad: 2 semanas

Tema 3 Composición y color: 1 semanas

Tema 4 Disposición: Leyes de composición: 2 semanas

Tema 0 Desarrollo de Interfaces: 2 semanas

Tema 1 Diseño Interfaz e Interacción: 3 semanas

Tema 2 Tipología y Diseño de Interfaz: 3 semanas

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	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	35	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

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>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	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.
- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de las IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.
- No se permite el uso de SmartWatches o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista durante la realización del examen.
- No se permite el uso de móviles durante las clases.

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Proyector y pizarra.

Materiales:

Ordenador Personal.

Acceso a Internet.

Software:

Adobe Suite

Adobe Acrobat