GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS DE EXPERIENCIA DE USUARIO - UX

GRADO EN **DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS**

MODALIDAD: PRESENCIAL

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/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - 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 diseñode 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 DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas	25,00	25,00
Seminarios y talleres	0,00	0,00
Clases Prácticas	10,00	10,00
Tutorías	1,71	1,71
Actividades de Evaluación	3,14	3,14
Estudio y trabajo en grupo	5,14	0,26
Estudio y trabajo autónomo e individual	30,00	0,00
TOTAL	75	40

Metodologías docentes

Método expositivo/Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 Introducción: del UX al GameUX: 3 semanas

Tema 2 Fundamentos UX: Usabilidad: 3 semanas

Tema 3 Accesibilidad: Videojuegos para todos: 3 semanas

Tema 4 Diseño ARCS: Proceso Emocional-Racional: 3 semanas

Tema 5 UXFlow: Jugabilidad, Aprendizaje y Experiencia Lúdica: 4 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	10
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	50	50
Prueba Objetiva	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

• Convocatoria ordinaria:

- La participación en clase, actitud y entrega de ejercicios voluntarios supondrá un 10% de la nota final.

- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 50% de la nota final.

- El alumno deberá entregar todos los trabajos para poder hacer media.

- La prueba final (examen) supondrá un 40% de la nota final.

- Ambas partes (trabajos y exámenes) han de tener una calificación igual o superior a 5 para aprobar la asignatura.

- En caso de no superar el examen o alguna de las partes prácticas, la calificación máxima que se obtendrá será de 4.

- Todas las actividades son factibles de entregarse pasada la fecha de entrega marcada para cada una, que será indicada con anterioridad suficiente por la profesora. 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.

- Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de 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 SmartWatchs o de móviles durante los exámenes. Dichos aparatos tendrán que estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.

- No se permite el uso de móviles durante las clases.

• Convocatoria extraordinaria:

- En caso de requerir convocatoria extraordinaria, el alumno deberá presentar las actividades suspensas y superar las pruebas, 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.

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

Tipología del aula
Proyector y pizarra.

Materiales:
Ordenador Personal.

Acceso a Internet.

Software:
Word.

Adobe Acrobat.