



GUÍA DOCENTE

Diseño Gráfico, Interfaz y Experiencia de Usuario para
videojuegos

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Diseño Gráfico, Interfaz y Experiencia de Usuario para videojuegos
Titulación:	Grado en Diseño de Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Diseño de experiencia y producción
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Álvaro Perez Terrón / alvaro.terron@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas relacionados con el arte y su aplicación al diseño y la producción de los distintos proyectos en el ámbito de los videojuegos.

Descripción de la asignatura

La asignatura Diseño Gráfico, Interfaces y Experiencia de Usuario se centra en el estudio y la aplicación de los principios fundamentales del diseño de interfaces gráficas específicamente orientadas al medio del videojuego. A diferencia de otras aproximaciones más generalistas al diseño de interfaces digitales, esta asignatura aborda la interfaz como un sistema de comunicación, información y acción integrado en la experiencia de juego, estrechamente vinculado a las mecánicas, el arte y la narrativa.

El eje principal de la asignatura es la arquitectura de la información, entendida como la disciplina que organiza, jerarquiza y estructura los contenidos y sistemas que conforman la interfaz de un videojuego. A lo largo del curso se trabajará cómo la correcta organización de la información influye de manera directa en la comprensión del sistema de juego, la toma de decisiones del jugador y la fluidez de la experiencia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K6 Conocer los fundamentos en los que se basa la interacción hombre-máquina en los productos tecnológicos.

K7 Conocer los principios fundamentales de accesibilidad y usabilidad que rigen los productos interactivos.

K9 Relacionar los agentes del sector de los videojuegos, los procesos de producción de un proyecto y el marco legal en el que estén implicados.

K10 Comprender la relación entre los distintos elementos y procesos implicados en la producción de un videojuego.

K11 Conocer las principales herramientas que permiten la generación de contenido en proyectos de videojuegos.

K12 Comprender la narrativa gráfica y su relación con el lenguaje visual para contar historias a través de imágenes e interactividad.

S1 Diseñar los niveles del videojuego, los puzles, las misiones y su interacción en consonancia con el proyecto que se está desarrollando.

S2 Diseñar conceptualmente los personajes teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales según el público objetivo al que va dirigido el juego.

S3 Confeccionar la narrativa y el guion del videojuego atendiendo a las necesidades de jugabilidad.

S7 Aplicar los conocimientos teóricos-prácticos relacionados con los aspectos del diseño en la ideación del videojuego.

S8 Configurar los elementos del videojuego, tales como la interfaz, la jugabilidad o los controles, para adaptarlos y hacerlos accesibles a los distintos tipos de audiencia.

S9 Aplicar los flujos de trabajo habituales de un videojuego en el desarrollo de proyectos.

S10 Diseñar experiencias adecuadas para los usuarios de los productos tecnológicos tanto a nivel sensorial como de usabilidad y manejo.

S12 Detectar problemas en un proceso de testeo y control de calidad dentro del videojuego.

C1 Conceptualizar el diseño de un videojuego adaptándolo a unas instrucciones dadas para tener en cuenta los requerimientos técnicos, temporales, sociales y comerciales propuestos.

C3 Resolver los conflictos que puedan surgir de la colaboración entre los distintos miembros de un equipo de trabajo.

C4 Gestionar el tiempo y los recursos técnicos y humanos de un proyecto mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.

C5 Integrar los conocimientos éticos adquiridos en todas las fases del desarrollo de un videojuego.

C6 Gestionar los diversos procesos técnicos y la interdependencia entre los diferentes departamentos involucrados en el diseño y desarrollo de un videojuego.

CONTENIDO

Fundamentos del diseño gráfico y la semiótica visual.

Tipos de productos visuales.

Interactividad y navegación.

Tipografías.

Diseño y usabilidad de interfaces.

Experiencia de usuario.

TEMARIO

- Unidad 1: Introducción a la experiencia de usuario
- Unidad 2: Diseño de interfaces
- Unidad 3: Prototipado y wireframes

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	8	8
<i>Resolución de ejercicios</i>	20	20
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	14	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	31	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

- Unidad 1: 5 semanas
- Unidad 2: 5 semanas
- Unidad 3: 5 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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

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

- 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.

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

Convocatoria extraordinaria:

- En caso de requerir convocatoria extraordinaria, el alumno deberá presentar las actividades suspendidas y superarla prueba final, siendo la valoración con respecto a la calificación final de cada actividad la misma que para la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

BRATHWAITE, Brenda (2008), *Challenges for Game Designers*.

BROWN, Tim (2019), *Change By Design*, Harper Collins.

COATES, Ed (2026), *Game UI Database*, <https://www.gameuidatabase.com/>

FREDERICK, Matthew (2007), *101 Things I Learned in Architecture School*, The MIT Press.

HOOBER, Steven, Berkman, Eric (2011), *Designing Mobile Interfaces: Patterns for Interaction Design*. O'Reilly Media.

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

KRUG, Steve (2013), *Don't Make Me Think, Revisited*, New Riders.

NORMAN, Don (2013), *The Design of Everyday Things*, Basic Books.

TIDWELL, Jenifer, *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly Media. 2nd Edition

YABLONSKI, Jon (2025), *Laws Of Ux*, <https://lawsofux.com/>

Material Design (2026), *Material Design*, <https://m3.material.io/>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

- Aula convencional

Materiales

- Ordenador personal
- Acceso a Internet
- Material de papelería

Software

- Figma