UNAM
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO MEDIO

DISEÑO DE INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos. Presencial Curso Académico 2023/24. Guía Docente

Contenido

RESUMEN 2
DATOS DEL PROFESORADO 2
REQUISITOS PREVIOS 2
COMPETENCIAS 3
Competencias básicas: 3
Competencias generales: 3
Competencias transversales: 3
Competencias específicas: 4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE 4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA 5
ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA (MEMORIA VERIFICADA) 6
METODOLOGÍA 6
ACTIVIDADES FORMATIVAS 6
EVALUACIÓN 7
Sistemas de evaluación 7
Sistemas de evaluación 7
ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL 10
METODOLOGÍA 10
Desarrollo de la asignatura: 10
ACTIVIDADES FORMATIVAS 10
EVALUACIÓN 11
Sistemas de evaluación 11
Sistemas de evaluación 11
BIBLIOGRAFÍA 14
Básica 14
Complementaria 14
Recursos web 14
RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA 15

RESUMEN

Centro	FACULTAD DE INGENIERÍA
Titulación	TÍTULO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS
Asignatura	Diseño Interfaces y Experiencia de Usuario
Materia	Diseño
Carácter	Obligatoria
Curso	Segundo
Semestre	2
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Castellano
Curso académico	2023-2024

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Ayose Lomba Pérez
Correo electrónico	ayose.lomba@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	828019019
Tutorías	Consultar horario de tutorías en el campus virtual. El horario de atención al estudiante se publicará al inicio de curso en el Campus Virtual. En caso de incompatibilidad con las franjas horarias establecidas pueden ponerse en contacto a través del *mail* para concertar una tutoría fuera de este horario. Se ruega que se solicite la tutoría a través del Campus Virtual o a través del correo electrónico.

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS:

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.

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG1: Proveer a los alumnos de una visión global sobre los procedimientos, herramientas y etapas de producción del diseño y desarrollo de videojuegos.
- CG2: Permitir que los alumnos tengan conocimiento del estado actual de la industria del videojuego, así como de su evolución tecnológica y organizativa a lo largo del tiempo de manera que esto les facilite adaptarse a cualquier contexto.
- CG4: Adquirir la conciencia necesaria sobre las necesidades de accesibilidad de un proyecto para evaluar cómo afectan a su diseño y desarrollo.
- CG6: Fomentar en el alumno la actitud de pensamiento crítico dentro de los procesos de evaluación tanto de productos propios como ajenos de manera que le permitan establecer unos criterios de calidad adecuados al contexto.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

No existen datos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE1: Conocimiento y comprensión de las habilidades y teorías requeridas para el diseño y desarrollo de videojuegos.
- CE3: Capacidad de generar propuestas basadas en una hipótesis de partida, de forma independiente o en equipo, así como la producción de elementos técnicos y artísticos para dicha propuesta.
- CE5: Capacidad para obtener y gestionar fuentes de información rigurosa y actualizada para fortalecer el marco teórico de un proyecto.
- CE6: Aplicación de habilidades empresariales básicas para comunicar de forma precisa y efectiva los resultados de un análisis o producto, ya sea dentro del contexto del propio equipo de trabajo, como ante un potencial cliente, haciendo uso de recursos y técnicas especializados.
- CE10: Comprensión de los contextos culturales, artísticos y específicamente audiovisuales implicados en la creación de videojuegos.
- CE11: Analizar desde la perspectiva de la teoría de la imagen los aspectos gráficos que caracterizan un elemento visual y entender la aplicación que se hace de los mismos dentro de un producto multimedia.
- CE17: Conocer las técnicas y herramientas que nos permiten elaborar propuestas de acabados digitales, dentro del desarrollo de un proyecto multimedia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Analiza, diseña y desarrolla un producto interactivo teniendo en cuenta las buenas prácticas en usabilidad, accesibilidad y satisfacción del usuario final, teniendo en cuenta las distintas fases del diseño de interacción
- Define y diseña una arquitectura de información adecuada al usuario y las características específicas de un producto interactivo, siendo capaz de hacerlo comprensible y realmente útil.
- Identifica y aplica la metodología de diseño de experiencia de usuario que más se ajusta a las distintas etapas iterativas del diseño y desarrollo de productos y servicios interactivos.
- Prototipa con modelos de bajo nivel de interfaces haciendo uso de los resultados de las etapas iterativas de diseño.
- Prototipa con diseños de alto nivel o definición para interfaces, mediante el uso de herramientas específicas para el diseño de interfaz de usuario, teniendo en cuenta los leyes y principios del diseño de experiencia de usuario.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

1. Principios y conceptos fundamentales en Diseño de Experiencia e interfaz de Usuario.

- Diseño:

  - Profesión del diseñador, ética, tipologías y particularidades.
  - Diseñar experiencias satisfactorias.
  - El diseño de interacción en tecnología.

- Conceptos fundamentales del diseño UI/UX:

  - Conceptos básicos: Interfaz, Usabilidad, Accesibilidad.
  - Arquitectura de información.
  - Diseño centrado en las personas/usuario (Human Centered Design).
  - Conceptos fundamentales para el diseño de interacción: Modelos mentales, Affordance, estrategias búsqueda de información, Relación Esfuerzo-Beneficio.
  - Diseño centrado en las personas/usuario (Human Centered Design).
  - Principios y Leyes de la UX, Decálogo de Nielsen, Diseño por patrones, Estados vacíos, Curvas de aprendizaje y Tutoriales.
  - Principios del diseño aplicado a las interfaces y UX Color, Eficiencia, Error Humano, Estética, Fotografía, Gestalt, Iconografía, Jerarquía, Tipografía, Taxonomías, retroalimentación/feedback…
  - Ética en diseño UI/UX: Qué es y cómo aplicarlo, Principios y guías, Darkpatterns, presente y futuro del diseño en tecnología.

2. Metodologías, tecnología y herramientas.

- Introducción al proceso del diseño: Fases, métodos y técnicas, planificación.
- Necesidades del usuario, negocio y requisitos funcionales.
- Cultura de proyecto: Interpretación de documentos técnicos, de requisitos, roles, APIs, diseño en capas, fases de un proyecto, producto mínimo viable, revenue.
- Tecnología y mercado: Diseñar para múltiples dispositivos, tecnologías y mercado.
- Etapas y metodologías

  - Planificación / Investigación: Métodos de validación conceptual, Card Sorting, Personajes y escenarios, Encuestas / Entrevistas,
  - Diseño / Prototipado: Diagramas de IxD, Diseño Modular, Wireframes, Componentes, Diseño Visual de Interfaces, UX writing y microcopy, Microinteracciones.
  - Evaluación: Eval. Heurística, Pruebas con usuarios. (y Card Sorting)
  - Implementación: Reuniones técnicas, Feedback de diseño, Documentar, Generación recursos, Branding, Sistemas de diseño.

- Monitorización: Analítica web, Pruebas A/B, ROI, CRO. (y Encuestas / Entrevistas)

3. Diseño visual de interfaces.

- Diseño de interfaces visuales mediante herramientas digitales, buenas prácticas, optimización, recursos, control de versiones, workflow.
- Introducción y prácticas con las herramientas para Diseño Visual de Interfaces y prototipado: Sketch, Figma, Zeplin, Invision, etc.
- Prototipado de bajo nivel mediante wireframes.
- Prototipado de alta definición:
  - Dominio del grid
  - Jerarquías tipográficas
  - Paleta de color
  - Componentes

ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA (MEMORIA VERIFICADA)

METODOLOGÍA

- Tipología docente de las lecciones:
  - Sesiones teórico-prácticas
- Método expositivo:
  - Lección magistral presencial o en remoto
- Método práctico:
  - Imitación de la práctica del profesor
  - Supervisión de las prácticas del alumno/a con base al contenido teórico
- Estudio y trabajo individual
- Resolución de problemas
- Tutoría presencial (individual y/o grupal)
- Metodología por prácticas individuales

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas teórico prácticas	50
Proyectos prácticos con el docente	20
Tutoría y seguimiento individual	5
Tutoría grupal	5
Evaluación	4

Trabajo autónomo del alumno	50
Prácticas	8
Talleres	8

"Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo Autónomo del Alumno."

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Realización de trabajos y prácticas	**50%**
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	**40%**
Asistencia y participación activa	**10%**

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.
La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.

Sistemas de evaluación

- **Convocatoria ordinaria**

El sistema de evaluación ordinario comprenderá tres partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico, la elaboración de diversos proyectos y la asistencia activa a clases.
El examen teórico-práctico estará compuesto por preguntas tipo 'test', preguntas cortas y/o la realización de un caso práctico. Dicho examen tendrá una valoración del 40% de la nota final de la asignatura.
Los proyectos se evaluarán en dos partes. El acabado de los proyectos en sí y la defensa de estos. La calificación que corresponde al 50% de la asignatura se basará en ambas partes citadas anteriores.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes:**

El sistema de evaluación extraordinario comprenderá dos partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico y la elaboración de un proyecto final (o proyectos finales).
El suspender cualquiera de las dos partes, prueba escrita teórico-práctica o realización de trabajos y prácticas o la pérdida de evaluación continua por falta de asistencia, en la convocatoria ordinaria hace que el alumno tenga que acudir a la convocatoria extraordinaria para realizar de nuevo la parte no superada o ambas si fuese el caso.
En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo **distinto** al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.
En caso de no superar el examen final de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que volver a realizarlo en la convocatoria extraordinaria. Dicho examen teórico-práctico constará de preguntas tipo 'test', preguntas cortas y la realización de un caso práctico.
En el caso de que el alumno asista a clase en un porcentaje inferior al 75% únicamente podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.
Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias mínimas de la misma.

Criterios de calificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: es necesario **superar cada parte de la evaluación** con una nota mínima de 5 puntos.
Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:
Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 40% de la nota final.
Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 50% de la nota final.
En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.
Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.
Si el alumno no supera el trabajo final de la asignatura en convocatoria ordinaria deberá realizar otro trabajo completamente nuevo para la convocatoria extraordinaria. No podrá ser una modificación o mejora del trabajo no superado. Este trabajo será designado por el docente. Si el alumno no tiene en cuenta lo indicado con anterioridad

en este párrafo el trabajo presentado se considerará no apto, no superándose la asignatura.

Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del Turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia **es superior al 20%** se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio. Del mismo modo se revisará el código, así como los modelos y assets presentados como parte de los proyectos y prácticas de la asignatura, aplicando el mismo criterio porcentual para la consideración de plagio.
Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspenso del trabajo;
- Suspenso de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.
Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial **figurará como no presentado** dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.
La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de las convocatorias asociadas al presente proyecto docente siempre que se encuentren superadas.
Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.
La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.
Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles.

ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL

METODOLOGÍA

Método expositivo. Lección magistral
Estudio individual
Resolución de problemas
Metodología por proyectos
Tutoría telemática (individual y/o grupal)
Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

DESARROLLO DE LA ASIGNATURA:

La asignatura se desarrollará telemáticamente debido a la imposibilidad de hacerlo presencialmente. Para ello se hará uso del campus virtual de la universidad y las herramientas que este proporciona: espacio para colgar contenidos para los alumnos, clases online planificadas con antelación y comunicadas a los alumnos a través del campus, foros y blogs para realizar debates y aclaración de dudas, espacio para planificar las tareas a los alumnos y que estos las suban en tiempo y forma, tablón del docente para comunicar a los alumnos las tareas, clases online, foros y cualquier información importante que considere el/la docente. Los contenidos de la asignatura se impartirán con los medios indicados para cumplir lo especificado en esta guía y en la memoria del grado.
Aparte de lo indicado anteriormente los/las docentes y alumnos/as al disponer de un correo institucional de Office 365 tienen la posibilidad de utilizar la aplicación "Microsoft Teams", que mejorará también el apoyo a la actividad docente en modo remoto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS
Clases expositivas teórico prácticas	50
Proyectos prácticos con el docente	20
Tutoría y seguimiento individual	5
Tutoría grupal	5
Evaluación	4
Trabajo autónomo del alumno	50
Prácticas	8
Talleres	8

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Realización de trabajos y prácticas	**50%**
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	**40%**
Asistencia y participación activa	**10%**

Sistemas de evaluación

Se aplicará el sistema de evaluación continua por asignatura donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante mediante los procedimientos de evaluación indicados.
La evaluación es el reconocimiento del nivel de competencia adquirido por el estudiante y se expresa en calificaciones numéricas, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.
Evaluación:
La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio "test" en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso tipo (test, cortas, …) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo.
Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online. La entrega de trabajos se realizará a través del campus virtual, en las tareas habilitadas para ello por el docente. Si el trabajo incluye la presentación del mismo, el alumno podrá elaborar un vídeo de su presentación y enviarla al docente o realizarla de forma grupal utilizando el campus virtual o la herramienta TEAMS. Estos criterios quedarán a elección del docente.
Todos los trabajos y prácticas se entregarán a través del campus virtual, siendo evaluados y dando feedback al alumno desde la plataforma.
La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos a las clases online. Las clases telemáticas se impartirán en el mismo horario en el que se celebraban las clases presenciales.
Tutorías:

Las tutorías se realizarán en modalidad telemática a través del campus virtual. Para ello en el apartado de "Clases online" se permite elegir entre las opciones "clase", "tutoría individual" o "tutoría grupal". Las tutorías se pueden llevar a cabo también a través de los chats y foros proporcionados por el campus virtual.

Sistemas de evaluación

- **Convocatoria ordinaria**

El sistema de evaluación ordinario comprenderá tres partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico, la elaboración de diversos proyectos y la asistencia activa a clases.
El examen teórico-práctico estará compuesto por preguntas tipo 'test', preguntas cortas y/o la realización de un caso práctico. Dicho examen tendrá una valoración del 40% de la nota final de la asignatura.
Los proyectos se evaluarán en dos partes. El acabado de los proyectos en sí y la defensa de estos. La calificación que corresponde al 50% de la asignatura se basará en ambas partes citadas anteriores.

- **Convocatoria extraordinaria y siguientes:**

El sistema de evaluación extraordinario comprenderá dos partes bien diferenciadas: la realización de un examen teórico-práctico y la elaboración de un proyecto final (o proyectos finales).
El suspender cualquiera de las dos partes, prueba escrita teórico-práctica o realización de trabajos y prácticas, en la convocatoria ordinaria hace que el alumno tenga que acudir a la convocatoria extraordinaria para realizar de nuevo la parte no superada o ambas si fuese el caso.
En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.
En caso de no superar el examen final de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno tendrá que volver a realizarlo en la convocatoria extraordinaria. Dicho examen teórico-práctico constará de preguntas tipo 'test', preguntas cortas y la realización de un caso práctico.
En el caso de que el alumno asista a clase en un porcentaje inferior al 90% únicamente podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria.
Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico, trabajos y prácticas) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias mínimas de la misma.

Criterios de calificación

El criterio de calificación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final: a criterio del docente qué método de evaluación se seguirá para obtener la misma.
Si los alumnos asisten como mínimo al 75% de las clases, el sistema de calificación es el siguiente:

a. Examen final teórico-práctico que podrá constar de la realización de test, resolución de problemas o casos prácticos: 40% de la nota final.
b. Resolución de pruebas intermedias y de los ejercicios propuestos en cada bloque de la asignatura: 50% de la nota final.

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 75%, el alumno no podrá presentarse en la convocatoria ordinaria.
Para obtener la calificación final, sumando los criterios anteriores, es necesario haber obtenido un mínimo de cinco puntos sobre diez en la realización del examen final y en

cada una de las actividades/tareas/trabajo final que se realicen durante el curso. Si el alumno no supera con una nota mínima de 5 un trabajo/tarea se le asignará otro trabajo nuevo, debiendo superar también este trabajo con una nota mínima de 5. Si un alumno no entrega alguna/s de las tareas/trabajos planificados en el curso deberá acudir a la convocatoria extraordinaria, entendiéndose no superada la parte de realización de trabajos y prácticas de la asignatura en convocatoria ordinaria.
En caso de no superar el proyecto o proyectos finales de la asignatura en convocatoria ordinaria, el alumno entregará en convocatoria extraordinaria un trabajo distinto al propuesto en la convocatoria ordinaria o una mejora sustancial del ya presentado.
Los trabajos realizados por los alumnos se pasarán por el software del turnitin para detectar plagio. Si el porcentaje de coincidencia es superior al 20% se comunicará al alumno. En este caso se tomará en consideración lo indicado en la Guía del Alumno relativo al plagio. Del mismo modo se revisará el código, así como los modelos y assets presentados como parte de los proyectos y prácticas de la asignatura, aplicando el mismo criterio porcentual para la consideración de plagio.
Las penalizaciones por plagio podrán ser:

- Minoración de la nota final del trabajo en un porcentaje que será decidido por los miembros del Tribunal;
- Suspenso del trabajo;
- Suspenso de la asignatura;

En el caso de incurrir en más de dos plagios en un mismo curso, repetición del curso académico completo o expulsión de la Universidad.
Si no se presenta el alumno al examen de convocatoria oficial figurará como no presentado dado que aprobar el examen teórico-práctico es condición básica para aprobar la asignatura.
La nota de los trabajos desarrollados durante el curso se guardará para el resto de convocatorias asociadas al presente proyecto docente.
Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente en el siguiente curso, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.
La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.
Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles.

BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA

- Romero, B. (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press.
- Garret, J.J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the web (2nd ed.). Peachpit Press.

COMPLEMENTARIA

- -NO ME HAGAS PENSAR. Autor: Steve Krung. Editorial: ANAYA
- -THE DESIGN OF EVERYDAY THINGS. Autor: Don Norman. Editorial: PEURSE BOOKS USA.
- -MANUAL DE TIPOGRAFÍA. Autor: John Kane. Editorial: EDITORIAL GUSTAVO GILI, S.L.

RECURSOS WEB

- https://www.nngroup.com/
- https://www.uxdatabase.io/product-database
- https://medium.com/tradecraft-traction/harmonious-typography-and-grids-10da490a17d
- https://www.thegoodlineheight.com/
- https://type-scale.com/
- https://color.review/

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

a) La asistencia a clase es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
b) Las clases comienzan y terminan a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permita la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
c) Está prohibido comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
d) Está terminantemente prohibido hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
e) Honestidad académica. El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
f) Integridad Académica. La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
g) Faltas de ortografía. En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.