



UNAM

UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas
de Información**

Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos

Guía Docente

**Asignatura: Diseño de Interfaces y
Experiencia de Usuario**

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2024-2025

Contenido

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.....	4
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA.....	4
CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA	4
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	6
EVALUACIÓN	6
BIBLIOGRAFÍA	7

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario
Carácter	Obligatoria
Curso	2º
Semestre	1
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/25

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Ayose Lomba
Correo Electrónico	ayose.lomba@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Ayose Lomba
Correo Electrónico	ayose.lomba@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias

CP02 Generar propuestas basadas en una hipótesis de partida, de manera independiente o en equipo, y producir elementos artísticos y técnicos para respaldar dichas propuestas para videojuegos, animación, y experiencias de RV y RA.

CP05 Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno.

CP06 Generar soluciones basadas en las aptitudes y conocimientos partiendo de requisitos y contextos iniciales para relacionarlos con proyectos de videojuegos y/o animación.

CP09 Diseñar niveles, escenarios, mecánicas, personajes, ítems y otros elementos constitutivos de proyectos relacionados con la titulación, tanto en prácticas como en trabajos finales, demostrando habilidades prácticas y técnicas.

Conocimientos

Habilidades

HB01 Valorar los criterios de calidad necesarios en diferentes tipos de productos relacionados con los videojuegos, animación, VR y RA

HB02 Trabajar en equipo, colaborando y liderando cuando sea necesario, y demostrar habilidades de comunicación y cooperación para lograr objetivos comunes en proyectos de animación, videojuegos RA o RV.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

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

Bloque 2: Conceptos fundamentales del diseño UI/UX.

Bloque 3: Metodologías, tecnología y herramientas.

Bloque 4: Diseño visual de interfaces.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

Semana	Sesión 1	Sesión 2
1	Introducción a la asignatura. Explicación del programa y objetivos. Introducción al Bloque 1: Diseño y ética del diseñador	Diseño de experiencias satisfactorias y tecnología en la interacción
2	Conceptos clave del diseño de interacción en tecnología	Introducción al Bloque 2: Interfaz, Usabilidad, Accesibilidad
3	Arquitectura de la información y Diseño centrado en el usuario (Human Centered Design)	Modelos mentales, Affordance y Estrategias de búsqueda de información

4	Relación Esfuerzo-Beneficio y Principios/Leyes de la UX	Decálogo de Nielsen y Diseño por patrones
5	Estados vacíos, Curvas de aprendizaje y Tutoriales	Diseño de interfaces: Color, Eficiencia, Error Humano, Estética
6	Fotografía, Gestalt, Iconografía, Jerarquía, Tipografía	Ética en el diseño UI/UX: Dark patterns y futuro del diseño en tecnología
7	Introducción al Bloque 3: Fases y procesos del diseño	Necesidades del usuario, negocio y requisitos funcionales
8	Cultura de proyecto y diseño en capas	Diseño para múltiples dispositivos, tecnologías y mercado
9	Planificación e Investigación: Card Sorting y Personas	Encuestas/Entrevistas y Prototipado de bajo nivel (wireframes)
10	Diseño/Prototipado: Diagramas de IxD, Diseño Modular y Componentes	Diseño Visual de Interfaces, UX Writing y Microinteracciones
11	Evaluación heurística y Pruebas con usuarios	Implementación: Feedback, Branding, Documentación
12	Monitorización: Analítica web, Pruebas A/B, ROI, CRO	Introducción al Bloque 4: Diseño visual de interfaces y herramientas digitales
13	Prácticas con Sketch, Figma, Zeplin, Invision	Prototipado de bajo nivel y control de versiones
14	Prototipado de alta definición: Jerarquías tipográficas y Paleta de color	Dominio del grid y Componentes
15	Inicio del trabajo final evaluativo	Desarrollo del trabajo final evaluativo
16	Revisión y avance del trabajo final evaluativo	Continuación del trabajo final evaluativo
17	Presentación y evaluación del trabajo final	Finalización y cierre de la asignatura

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	24	100%
Proyectos Prácticos en el aula	30	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	12	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	82	0%
Presentación/defensas		100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	50
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40
Asistencia y participación activa.	10

Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 0 – 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 – 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 – 8,9 Notable (NT)
- 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA

Básica

(Allanwood & Beare, 2021; Domínguez Díaz et al., 2017; García Colmenar, 2024; Ruelas, 2019)

Complementaria

(*Mastering UI Development with Unity - Second Edition | Business & Other* | eBook, s. f.; *Mastering Unity Game Development with C# | Game Development* | eBook, s. f.)

Recursos web

Unity:

- Sitio oficial de Unity: <https://unity.com>
- Documentación de Unity: <https://docs.unity3d.com>
- Aprende Unity: <https://learn.unity.com>

Packt Publishing (• Una excelente fuente para libros sobre diseño, experiencia de usuario y desarrollo con Unity.):

- Libros sobre UX/UI y Unity disponibles en Packt: <https://www.packtpub.com>

Enlaces a bibliografía

Allanwood, G., & Beare, P. (2021). *Diseño de experiencias de usuario*. Parramón

Paidotribo S.L. <https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/226895>

Domínguez Díaz, A., Navarro Pulido, F., & Castro González, J. M. (2017). *Unity*

2017.X: Curso práctico. RA-MA Editorial.

<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/106501>

García Colmenar, J. (2024). *100 ejercicios en C# para Unity: Como mejorar tu kungfú*.

FC Editorial. <https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/273661>

Mastering UI Development with Unity—Second Edition | Business & Other | eBook.

(s. f.). Packt. Recuperado 17 de septiembre de 2024, de

<https://www.packtpub.com/en-es/product/mastering-ui-development-with-unity-9781803235394>

Mastering Unity Game Development with C# | Game Development | eBook. (s. f.).

Packt. Recuperado 17 de septiembre de 2024, de

<https://www.packtpub.com/en-es/product/mastering-unity-game-development-with-c-9781835466360>

Ruelas, L. (2019). *Unity y C#: Desarrollo de videojuegos*. Ediciones de la U.

<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/127122>