

# ESNE

---

**UNIVERSIDAD  
DE DISEÑO Y  
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y  
Entornos Virtuales**

# **Experiencia de Usuario: Diseño UI/UX**

Guía Docente  
Curso Académico 2022/2023

---

# DATOS DE LA ASIGNATURA

---

Carácter de la asignatura	Optativa Mención Diseño
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	4º curso – Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

## PROFESORADO

---

Carolina García Vázquez

[carolina.garcia@esne.es](mailto:carolina.garcia@esne.es)

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

---

### Conocimientos o contenidos

- 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.
- Conocer los elementos y recursos necesarios que intervienen en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos y entornos virtuales.
- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.

### Habilidades o destrezas

- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.

## Competencias

- 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.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- Diseñar las interfaces de videojuegos y entornos virtuales siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad en función de las características de los usuarios a los que van destinados.

## CONTENIDOS

- Diseño del GUI con metodologías UX.
- Diseño de experiencia de usuario.
- Arquitectura de la información (IA).
- Diseño de interacción (IxD).
- Diseño visual de la interfaz gráfica de usuario.
- Modelos de interacción táctil
- Controladores analógicos.
- Juegos fuera de pantalla.
- Mecánicas y gameplay específicos para VR games.
- Fundamentos básicos del HCI (Human Computer Interaction).
- HCI, usabilidad, accesibilidad, diseño universal, NUI, UI, UX.
- Análisis de experto, heurístico, y de usuario.
- Fundamentos básicos de los análisis de usabilidad.
- Principales normas heurísticas y la forma de aplicarlas.
- Diseño de análisis heurístico, análisis de UX y prototipos que puedan someterse a experiencia de usuario.
- Fundamentos básicos de la accesibilidad.
- Norma WCAG 2.0. Aplicación
- Diseño de un análisis de accesibilidad adecuado a las funcionalidades del jugador.
- Diferencia entre accesibilidad mediante apoyo técnico y diseño universal.

## TEMARIO

1. Conceptos básicos.
2. Diseño de experiencia de usuario.
3. Investigación en el campo de la experiencia de usuario.
4. Definición de métricas para análisis de UX.
5. Definición de las propuestas de valor.
6. Generación de ideas.
7. Diseño de interacción (IxD).
8. Prototipado.
9. Mecánicas y gameplay específicos para VR games.
10. Experiencia de usuario y videojuegos.

# RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Adquirir los conocimientos de Experiencia de Usuario, así como de Accesibilidad y HCI, y comprender el estado de los estudios al respecto.
- Poder elaborar documentación relacionada con el área de estudio.
- Adaptar los diseños de juegos a los estándares de usabilidad y accesibilidad necesarios para un mayor alcance.
- Tener capacidad para crear diseños de experiencia de usuario y de interfaz de usuario a nivel de industria.
- 

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
<b>Sesión teórica presencial:</b> clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	45	100
<b>Trabajos o casos prácticos:</b> en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	10	100
<b>Debates:</b> los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.	5	
<b>Realización de las prácticas externas.</b>		
<b>Elaboración de la memoria de prácticas.</b>		
<b>Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.</b>		
<b>Tutoría presencial:</b> el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
<b>Trabajo autónomo:</b> es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
<b>Realización del examen final presencial.</b>	4	100

## METODOLOGÍAS DOCENTES

<b>Clase magistral presencial:</b> el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, .... en el aula.	X
--	---

<b>Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos:</b> el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
<b>Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula:</b> el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	X
<b>Aprendizaje en la empresa:</b> el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
<b>Aprendizaje basado en proyectos:</b> el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
<b>Tutorías presenciales:</b> el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

## SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	40%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	40%
Evaluación de la participación en los debates.	10%
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	10%

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. E. (Eds.). (2018). Games user research. Oxford University Press.
- Hassan Montero, Y. (2015) Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. www.yousef.es
- Hodent, C. (2017). The gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design. Crc Press

### Bibliografía complementaria

- Interaction Design Foundation. UX Design Courses & Global UX. [Online] <https://www.interaction-design.org/>
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things. Basic Books Ed.
- Observatorio de Accesibilidad (2017). Guía de Accesibilidad de Aplicaciones Móviles (apps). Ministerio de Hacienda y Función Pública. Gobierno de España.
- Revilla Muñoz, O. (2019). Reflexiones de UX. Itákora Press.
- Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J. (2015). Interaction Design: Beyond HCI. Wiley Ed.

# ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

[udit.es](http://udit.es)



**UNIVERSIDAD  
DE DISEÑO Y  
TECNOLOGÍA**

LA  
REVOLUCIÓN  
DE **ESNE**



Premios  
Nacionales  
de **Innovación**  
y de **Diseño**

