

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106808 - INTERFÍCIE D'USUARI EN JOCS

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Adrián Dorado Garrido <adoradog@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català
- Castellà

Català i castellà, amb documentació en anglès.

Presentació de l'assignatura

L'assignatura presenta el marc teòric del disseny d'interfícies en general, així com específic de videojocs dins de la matèria de Creació Artística. L'estudiant aprendrà a analitzar i dissenyar interfícies gràfiques d'usuari i, específicament, interfícies d'usuari per videojocs.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E8. Representar de forma visual conceptes i/o dades per a la ideació i creació de videojocs.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

Transversal

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

Continguts

Tema 1: Introducció a les interfícies d'usuari (UI)

- 1.1 Definició i història
- 1.2 Components
- 1.3 Característiques
- 1.4 Evolució
- 1.5 Experiència d'usuari (UX)
- 1.6 Procés en el disseny d'una UI per a Videojocs

Tema 2: Teoria del color, regles de composició i Wireframing

- 2.1 El color i els cercles cromàtics
- 2.3 Psicologia i propietats del color
- 2.5 Regles de composició
- 2.6 Wireframing

Tema 3: Usuari i referències

- 3.1 Persona profile
- 3.2 Accessibilitat
- 3.3 Benchmarking

Tema 4: Mockup

- 4.1 Definició
- 4.2 Dispositius
- 4.3 Artboards
- 4.4 Optimització
- 4.5 Ancors

Tema 5: Flowchart

- 5.1 Definició
- 5.2 Elements
- 5.3 Tipus

Tema 6: Bíblia d'estil

- 6.1 Definició
- 6.2 Elements

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Sistema d'avaluació i qualificació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

- A1. Exercici a casa: Moodboard** 5%
- A2. Exercici a casa: Wireframe i Mockup** 10%
- A3. Pràctica de laboratori – Individual: Persona profile, Moodboard, Benchmarking** 10%
- A4. Pràctica de laboratori – Individual: Flowchart** 15%
- A5. Pràctica de laboratori – Individual: Mockup de varies pantalles** 25%
- A6. Exercici a classe: Mockup animat** 5%

A7. Treball individual: Disseny de UI 30%

Nota final: A1 0,05 + A2 0,1 + A3 0,1 + A4 0,15 + A5 0,25 + A6 0,05 + A7 0,3

Consideracions:

- Cal obtenir una nota igual o superior a 5 al treball individual per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà al Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.