

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCs

106808 - INTERFÍCIE D'USUARI EN JOCS

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Juan José Pons López sjponsl@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.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

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.

No definides

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

Activitats i Sistema d'avaluació

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 vàries 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.

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- Scolari, Carlos Alberto (2018). Las leyes de la interfaz. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Shimpeno, Peter. (2014). Improving the User Interface through Gestalt Design Principles, MFA User Experience Designer The 26th Annual IEEE Software Technology Conference.
- Accesibilitat
<http://gameaccessibilityguidelines.com/>
- Krug, Steve. (2005). Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. Addison Wesley.
- Nielsen Norman Group
<https://www.nngroup.com/>
- Nielson, Jakob. (2000). Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders Publications Pearson.
- Saunders, Kevin and Novak, Jeannie. (2012). Game Development Game Interface Design. Delmar Cengage Learning.