

# Diseño de Sistemas Interactivos

Curso 2023 – 2024

Presentación de la asignatura

Profesor: José Manuel Velasco

Despacho 309, 3ª planta. Facultad de Informática.

# PLANIFICACIÓN

Enero 2024							Febrero 2024						
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
29	30	31	1	2	3	4	26	27	28	29	1	2	3
Marzo 2024							Abril 2024						
4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7
11	12	13	14	15	16	17	8	9	10	11	12	13	14
18	19	20	21	22	23	24	15	16	17	18	19	20	21
25	26	27	28	29	30	31	22	23	24	25	26	27	28
Mayo 2023													
29	30	1	2	3	4	5							
6	7	8	9	10	11	12							
13	14	15	16	17	18	19							
20	21	22	23	24	25	26							

TEORÍA/ Aula 5

LABORATORIO / 9-10

# Examen

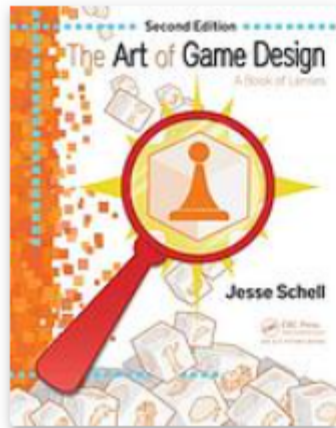
		Gr. Videojuegos	DG Inf-Mat	DG ADE-Inf	Gr. Ing. Inf.	Gr. Ing. Soft.	Gr. Ing. Comp.	GIDIA	MII	IoT/MMF
Lunes 27	9:00	2ºIG1	3ºMAR2	4ºRyS2	3ºMAR2,3ºRyS2					
de mayo	13:00									
	17:00		2ºIS2	3ºIS2	2ºIS2	2ºIS2	2ºIS2	2ºGPSD		
Martes 28	9:00	1ºFP2	1ºAL(f)			3ºGPS	3ºAR			
de mayo	13:00	TBC	TBC	TBC	TBC	TBC	TBC			
	17:00	3ºIAV			1ºFP2	1ºFP2	1ºFP2	1ºFP2	1ºGCO	
Miércoles 29	9:00	2ºDSI	1ºFP2,AA	1ºFP2,AA	1ºFP2,AA	1ºFP2, AA	1ºFP2, AA	1ºFP2		
de mayo	13:00									
	17:00	CSV	1ºFP2,3ºED		1ºFP2	1ºFP2	1ºFP2	1ºFP2		IAIC
Jueves 30	9:00	IW	CC,DAS,IW		CC,DAS,IW	CC,DAS,IW	CC,DAS,IW			
de mayo	13:00									
	17:00	EIRV	5ºGCOM		2ºED	2ºED	2ºED	2ºAA1		
Viernes 31	9:00	2ºP2	1ºAR(f)		2ºED	2ºED	2ºED	2ºPD1		
de mayo	13:00									
	17:00	3ºP3	4ºOPTI,2ºED	2ºED	2ºED	2ºED	2ºED			

# Evaluación

- **Proyecto o examen final (60%):** Los alumnos realizarán y defenderán un proyecto acordado con el profesor que consistirá en el diseño de un sistema interactivo. En el proyecto se deben utilizar las metodologías y técnicas vistas en clase. En caso de no defender el proyecto o no superar la evaluación de éste, deberán realizar un examen final sobre los contenidos teóricos de la asignatura.
- **Prácticas (40%):** Se realizarán prácticas en el laboratorio sobre hardware y software para sistemas interactivos. La asistencia a las prácticas es obligatoria. La evaluación de las prácticas será continua, no pudiéndose recuperar para la convocatoria extraordinaria (se arrastra la calificación obtenida de forma continua durante el curso)


# Bibliografía básica

2

[Cita](#)[Compartir](#)[Guardar](#)[Ver libro electrónico](#)

## [The art of game design](#)

Autores: [Jesse Schell](#) (Autor)

 Libro electrónico 2015, Second edition.  
Boca Raton : CRC Press, [2015]

Resumen: Good **game design** happens when you view your **game** from as many perspectives as possible. Written by one of the world's top **game** designers, The **Art of Game Design** presents 100+ sets of questions, or different **lenses**, for viewing a game's **design**, encompassing diverse fields such as psychology, architecture, music, visual **design**, film, software engineering, theme park

[Más](#) ▼

✓ Disponible

Universidad Complutense de Madrid

# Bibliografía básica

2

Cita

Compartir

Guardar



## [Game development essentials Game interface design](#)

Autores: [Kevin D Saunders](#) (Autor.), [Jeannie Novak 1966-](#) (Autor.)



Libro impreso 2013, 2nd edition.

Clifton Park, New York Thomson Delmar Learning 2013.



Disponible

Universidad Complutense de Madrid, Biblioteca de Informática Uso frecuente-Monografías-Préstamo normal

CD004.928SAU

[2 disponibles en 1 ubicación](#)

# Bibliografía básica

2

Cita

Compartir

Guardar



## Designing interfaces

Autores: [Jenifer Tidwell](#) (Autora.)

Libro impreso 2011, Second edition.  
Sebastopol, CA : O'Reilly, [2011]

✓ Disponible

Universidad Complutense de Madrid, Biblioteca de Informática Uso frecuente-Monografías-Préstamo normal  
M004.51TID

# Bibliografía complementaria



Ver libro  
electrónico

[Mastering UI Development with Unity : an in-depth guide to developing engaging user interfaces with Unity 5, Unity 2017, and Unity 2018.](#)

Autores: [Ashley Godbold](#)



Libro electrónico 2018

Birmingham : Packt Publishing, 2018.

**Resumen:** For a great game, it needs a great user interface that shows the game settings and the right information to the player. **Unity** allows you to create complex and great looking user interfaces to give your games that professional look and feel. This book will help you realize the full potential of the powerful **Unity UI** system to create the best ...



Disponible

Universidad Complutense de Madrid



# Temario

- 1. Fundamentos de la Interacción Persona-Computador. Usabilidad y Experiencia de Usuario.
- 2. Diseño de aplicaciones interactivas.
  - Modelos y Metáforas de interacción.
  - Modelos mentales e interacción.
  - Abstracción.
  - Paradigmas de diseño.
  - Principios de diseño.
- 3. Implementación de aplicaciones interactivas.
  - Programación orientada a eventos, MVC y MVVM
- 4. Interfaces de Entrada/Salida para videojuegos.
- 5. Diseño de interfaces de sistemas web. Accesibilidad e interfaces para usuarios con necesidades especiales.