

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	TÉCNICAS DE INTERACCIÓN AVANZADA		
Identificador:	31386		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. 2013 (BOE 28/03/2014)		
Módulo:	DISEÑO DE VIDEOJUEGOS		
Tipo:	OPTATIVA		
Curso:	4	Periodo lectivo:	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

El estudiante conocerá en esta asignatura las distintas soluciones hardware existentes para una interacción avanzada con el usuario, analizando qué solución es la más adecuada a las necesidades de la aplicación interactiva o juego desarrollado. Se pondrá especial atención a los dispositivos de entrada/ salida más innovadores que proporcionan una interacción novedosa con el usuario, utilizando estas nuevas plataformas hardware para obtener una interacción persona computador más intuitiva y eficaz que permita una adaptación más efectiva de estas plataformas a los usuarios con necesidades especiales.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad para utilizar estrategias de aprendizaje en forma autónoma para su aplicación en la mejora continua del ejercicio profesional.
	G02	Capacidad para realizar el análisis y la síntesis de problemas propios de su actividad profesional y aplicarlos en entornos similares.
	G04	Capacidad para hacer un razonamiento crítico de la información, datos y líneas de actuación y su aplicación en temas relevantes de índole social, científico o ético.
	G05	Habilidad para comunicar en lengua castellana e inglesa temas profesionales en forma oral y escrita.
	G10	Habilidad para dominar las tecnologías de la información y comunicación y su aplicación en su ámbito profesional.
Competencias Específicas de la titulación	E13	Capacidad para conocer, diseñar y evaluar los principios fundamentales y técnicas de interacción persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas incluyendo videojuegos.
	E18	Capacidad para comprender y aplicar los principios de ergonomía y "Diseño para todos" con el fin de desarrollar interfaces y dispositivos accesibles de forma universal en el ámbito de los videojuegos.
	E31	Capacidad para realizar la evaluación de videojuegos desde sus diferentes enfoques.
Resultados de Aprendizaje	R01	Conocer los distintos sistemas de interacción con el usuario.
	R02	Ser capaz de utilizar el sistema de interacción más adecuado para un programa y un usuario específico.
	R03	Comprender la correcta utilización de los nuevos sistemas de interacción con el usuario.
	R04	Diseñar y evaluar interfaces para una interacción avanzada que garanticen la accesibilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, prestando especial atención a videojuegos y aplicaciones interactivas

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones