UNIVERSIDAD DE GRANADA

Máster Universitario en
Ingeniería Informática

Seminarios y Conferencias Magistrales

Curso 2025-2026

Principios clave para una buena app - Introducción



Impartida por: Eva Rodríguez Segrelles - UI/UI Designer en UserWise (desarrollo de videojuegos para dispositivos móviles)

Fecha: 14 de mayo, de 17:00 a 18:30, en el aula 1.6 en el marco de la asignatura Gestión de la información en dispositivos móviles del Máster Universitario en Ingeniería Informática de la Universidad e Granada.

Descripción de la charla: La charla ofrecerá una introducción práctica al diseño UX/UI aplicada al desarrollo de aplicaciones móviles. A partir de ejemplos reales, incluyendo aprendizajes del desarrollo de videojuegos, se explicarán los principios clave para diseñar interfaces y experiencias de usuario efectivas. Se abordarán conceptos como UX thinking, cómo estructurar un proyecto desde cero, diferencias entre diseñar para apps y videojuegos, y cómo tomar decisiones de diseño centradas en el usuario. También se explorarán errores comunes, cómo identificar una buena o mala experiencia, y nociones básicas de herramientas como Figma. Además, se mostrará cómo integrar el uso de inteligencia artificial dentro del proceso de diseño para mejorar la eficiencia y la toma de decisiones. La sesión combinará contenido

Copyright© 2026 Universidad de Granada

técnico (60%) con enfoque inspiracional (40%) y fomentará la participación activa de los estudiantes mediante preguntas y reflexión.

Sobre Eva Rodríguez Segrelles: Senior UX/UI Designer especializada en videojuegos móviles con más de 6 años de experiencia en la industria. Comenzó su carrera en 2019 como 2D generalist y concept artist, evolucionando posteriormente hacia UI Artist y, más adelante, hacia UX/UI tras cursar un máster especializado en 2022. Ha trabajado en proyectos de distintos formatos, desde juegos indie para PC y mobile hasta experiencias en realidad virtual en colaboración con Meta a través de un estudio estadounidense. Entre los títulos en los que ha participado se encuentran Rise of the Overlords, Racerloop, Fashion Rivals (VR) y actualmente forma parte del equipo de LiveOps de Wordscapes Search (+50M de descargas en Android). Su enfoque combina sensibilidad visual con pensamiento estratégico de UX, centrado en mejorar la experiencia del jugador desde una perspectiva práctica y orientada a producto.

Conferencia de Marta Gómez Macías - Sesión AMA (Ask Me Anything)



Viernes 23 de enero de 2026, 17:00, Salón de Grados. Impartido por Marta Gómez Macías (ingeniera Sénior en **VirusTotal**, y antigua estudiante en la ETSIIT). Organizado por la asignatura PIE2 del Máster Universitario de Ingeniería Informática.

Copyright© 2026 Universidad de Granada

Conferencia de Ángel Hurtado Flores - Software Engineer en Amazon



Dentro de la asignatura de Proyectos de Ingeniería en la Empresa del Máster en Ingeniería Informática, contaremos con la presencia de Ángel Hurtado que nos contará los detalles sobre el proceso de selección que recientemente ha superado en Amazon así como algunas de las tareas que desempeña actualmente. Ángel se graduó hace dos años en Ingeniería Informática y el año pasado en el Máster en Ciencia de Datos e Ingeniería de Computadores, ambos por la Universidad de Granada. La charla tendrá lugar en el Salón de Actos de la ETSIIT el lunes 15 de diciembre de 2025 a las 12:00.

Agentes de IA: Observabilidad y Evaluación - AI Team Lead at Loomis



Lunes 3 de noviembre de 2025, 12:00, Salón de Grados. Impartido por Salvador Moreno. Organizado por la asignatura de Proyectos de Ingeniería de Empresa del

Copyright© 2026 Universidad de Granada

Copyright© 2026 Universidad de Granada