Diseño y Evaluación de Productos Interactivos

Curso Académico: (2020 / 2021) **Fecha de revisión: 27/01/2020 18:01:15**

Departamento asignado a la asignatura:

Coordinador/a: BELLUCCI , ANDREA

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

- Principios de la Ingeniería Informática

OBJETIVOS

Competencias específicas de la materia:
1. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación (CB6, 1 crédito)
2. Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, con la capacidad de integrar conocimientos (CG8, 2 créditos)
3. Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos (CE14, 3 créditos)

Resultados de aprendizaje:
- La competencia para aplicar métodos innovadores en la resolución de problemas (RA24)
- La capacidad para diseñar y llevar a cabo investigaciones basadas en el análisis, la modelización y la experimentación (RA42)
- La capacidad creativa para desarrollar ideas y métodos nuevos y originales (RA32)
- Demostrar las competencias genéricas de los graduados de primer ciclo a un nivel superior característico del nivel de máster (RA61)
- Un conocimiento integral de métodos y técnicas aplicables y de sus limitaciones (RA52)
- Un profundo conocimiento y comprensión de los principios de su especialidad (RA11)

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Interacción persona-ordenador: factores, actores y experiencias de usuario
2. Algunas técnicas y métodos para el diseño de sistemas interactivos
3. Desarrollo de sistemas interactivos
4. Evaluación de la interacción
5. Accesibilidad y diseño inclusivo
6. Paradigmas de interacción emergentes
7. Aspectos de futuro

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

A) Clases magistrales (de teoría)

A.1) Orientadas a la enseñanza de las competencias específicas de la materia. En ellas se presentarán los conocimientos que los alumnos deben adquirir y se establecerán discusiones con ellos sobre lecturas relacionadas, para facilitar y desarrollar un aprendizaje crítico.

A.2) Para facilitar el desarrollo de las clases magistrales, los alumnos recibirán las notas/apuntes de clase con referencias a textos básicos y avanzados que les permita completar y profundizar en aquellos temas en los cuales estén más interesados.

B) Clases de prácticas

B.1) La parte práctica del curso se articulará alrededor del diseño, programación y evaluación de un prototipo de producto interactivo centrado en el usuario.

B.2) En las prácticas los estudiantes tendrán un contacto directo con los usuarios, y harán uso de análisis críticos de lecturas relacionadas.

C) Realización de actividades académicamente dirigidas

C.1) En las clases magistrales, para reducir la abstracción de algunos conceptos de la materia, o para profundizar en aquellos que sean de especial interés para la parte práctica, se llevarán a cabo casos prácticos de forma participativa, en grupos.

D) Trabajo personal y estudio del alumno

D.1) Orientado especialmente a la adquisición de la capacidad para la autoorganización y planificación del trabajo individual y en grupo, y del proceso de aprendizaje.

E) Tutorías

E.1) Se detallarán en los materiales del curso, tanto para la parte de teoría, como para la parte de prácticas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	40
Peso porcentual del resto de la evaluación:	60

Convocatoria ordinaria y evaluación continua:
A) De la parte de teoría:

El sistema de evaluación incluye la evaluación de actividades académicas guiadas con los siguientes pesos:
a. Estudio y exposición de temas de investigación: 20%
- la participación en esta actividad es obligatoria
b. Examen: 40%
- Es obligatorio realizar el examen final y aprobarlo con una nota mínima de 3,5 sobre 10

B) De la parte de prácticas:

- Los estudiantes deben acabar el curso siendo capaces de conceptualizar, analizar, diseñar y evaluar la interacción entre personas y productos interactivos en clave de factores humanos, prácticas sociales de uso de la tecnología, y experiencia de usuarios, utilizando para ello técnicas y métodos de interacción persona-ordenador. Con este objetivo, los estudiantes trabajarán en grupo en el análisis, diseño, programación y evaluación de un prototipo de producto interactivo centrado en el usuario. En concreto, las prácticas a realizar se describen a continuación, y supondrán un 40% de la nota.

Se harán 4 prácticas en grupo a través de las cuales se llevará a cabo un caso completo del ciclo de vida del diseño de un producto interactivo:

La ponderación de las diferentes prácticas es:
P1 (1p) +P2 (2p) + P3 (4p) + P4 (3p) = 10p

Convocatoria extraordinaria:
a. Si el estudiante siguió el proceso de evaluación continua, el examen tendrá el mismo valor porcentual que en la convocatoria ordinaria, y la calificación final de la asignatura tendrá en cuenta la nota de la evaluación continua y la nota obtenida en el examen final.

b. Si el estudiante no siguió el proceso de evaluación continua, tendrá derecho a realizar un examen en la convocatoria extraordinaria con un valor del 100 % de la calificación total de la asignatura.

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	40
Peso porcentual del resto de la evaluación:	60

c. Aunque el estudiante hubiera seguido el proceso de evaluación continua, tendrá derecho a ser calificado en la convocatoria extraordinaria teniendo en cuenta únicamente la nota obtenida en el examen final cuando le resulte más favorable.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D. y Beale, R. Human-Computer Interaction, Pearson Education Limited, 2004

- Hassenzahl, M Experience Design. Technology for all the Right Reasons, Morgan & Claypool Publisher, 2010

- Jacko, Julie (Editor) The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications, CRC Press, 2012

- James Kalbach Mapping Experiences: A Guide to Creating Value through Journeys, Blueprints, and Diagrams , O'Reilly Media; Edición, 2016

- Jesper Simonsen, Toni Robertson (Editors) Routledge International Handbook of Participatory design, Routledge, 2013

- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H.. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction., Wiley, 2011