

Curso Académico: (2020 / 2021)

Fecha de revisión: 10-07-2020

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: MORENO LOPEZ, LOURDES

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.

Competencias Transversales/Genéricas:

- Capacidad de análisis y síntesis de forma crítica (PO e)
- Capacidad de gestionar los recursos de manera eficiente. (PO d)
- Capacidad de organizar y planificar (PO c e)
- Capacidad de aplicar los conocimientos cognitivos de naturaleza teórica en casos de uso con la utilización de los instrumentales.(PO c e k)
- Capacidad de comunicación oral y escrita con el objetivo de mejorar el aprendizaje sobre la materia (PO g)
- Capacidad de trabajar en equipo (PO d)

Competencias Específicas:

1) Cognitivas (Saber): (PO a h j k)

- Conocimientos en Accesibilidad a las tecnologías.
- Conocimiento en las barreras de accesibilidad por las personas con discapacidad.
- Conocimientos de estándares de accesibilidad.
- Conocimientos en diseño y desarrollo de interfaces de usuario.
- Conocimientos de accesibilidad a los interfaces de usuario en función del tipo de interacción.

2) Procedimentales/Instrumentales (Saber hacer): (PO b c e g k)

- Capacidad de aplicar estándares de accesibilidad. Evaluación de la accesibilidad.
- Capacidad de analizar e integrar estrategias para aplicar en Pautas de accesibilidad
- Capacidad de integrar estrategias para el Diseño y desarrollo de interfaces de usuario accesibles.
- Capacidad de desarrollar prototipo según conocimiento adquirido.
- Capacidad para estudiar y analizar artículos y trabajos de investigación.
- Capacidad para escribir artículos de investigación.

3) Actitudinales (Ser)

- Capacidad de trabajar en equipo multidisciplinares. (PO d)
- Analizar, valorar y concluir con las distintas soluciones accesibles a un caso de uso a resolver. (PO e h j k)
- Desarrollo personal en el ámbito de los conocimientos dados en la asignatura. (PO f h)
- Capacidad de aprendizaje autónomo para adquirir una inercia formativa para su futuro profesional en los contenidos de la asignatura. (PO i h k)

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- Introducción de la accesibilidad a las tecnologías. Diseño Universal
- Acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías
- Estándares de accesibilidad a los contenidos. WCAG 2.1. Pautas y Evaluación
- Diseño de interfaces de usuario según grupo de discapacidad y necesidades especiales
- Diseño Centrado en el usuario. Desarrollo de interfaces de usuario accesibles.
- Norma europea EN 301 549 ¿Requisitos de accesibilidad de productos y servicios TIC¿
- Accesibilidad en distintos escenarios. Retos de investigación
- * Móvil, tablet
- * Interfaces naturales de usuario
- * Videojuegos

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

La metodología es teórica-práctica:

- En cada clase y por Aula Global el profesor indicará la dinámica a seguir.
- Las clases seguirán distinta configuración según considere el profesor el método de aprendizaje más adecuado, los distintos formatos: clase magistral, clase magistral más trabajo en grupo, ...
- El profesor proporcionará artículo/os de referencia a los alumnos sobre la temática de la asignatura sobre el/los que se trabajará en la siguiente clase. Los alumnos tendrán que leerlos previamente a la clase para debatir en la próxima clase
- El objetivo de la lectura del artículo es revisarlo y analizarlo, a través de preguntas como:
 - ¿ qué problema resuelve el artículo y cuáles son las fortalezas y limitaciones del enfoque?
 - ¿ La evaluación es adecuada y apoya los objetivos establecidos en el artículo?
 - ¿ se describe un método lo suficientemente maduro para ser utilizado en aplicaciones reales? ¿por qué? ¿por qué no? ¿qué aplicaciones pueden ser interesante para este enfoque?
 - ¿ qué buenas ideas abordan la formulación del problema, la solución, el enfoque o la investigación que pueden aplicarse a otros problemas?
 - ¿ los supuestos sobre los que se apoya la investigación son válidos?
 - ¿ qué aspectos importantes del área clarifica el artículo y cómo lo hace?
 - ¿ proporciona el artículo una descripción lo suficientemente detallada de los métodos propuestos para que puedas implementarlos? Si no, ¿dónde hay información adicional?
- Realización de actividades teórico-práctico:
 - ¿ Cómo puedo aplicar el conocimiento del artículo en un dominio y caso práctico?

SISTEMA DE EVALUACIÓN

SE1: EVALUACIÓN CONTINUA. Se valorará las actividades, presentaciones y proyecto final.

- Evaluación continua (100%)
- * Actividades (30%)
- * Proyecto (70%)

Peso porcentual del Examen Final: 0

Peso porcentual del resto de la evaluación: 100

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Kraft, Christian User experience innovation: user centered design that works, Safari, 2012
- Lazar, Jonathan; Feng, Jinjuan Heidi; Hochheiser Harry Research methods in human-computer interaction, John Wiley & sons, 2010
- Shneiderman, Ben; Plaisant, Catherine Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction, Addison-Wesley, 2010

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Tractinsky, Noam; Hassenzahl, Marc User experience - a research agenda, Behaviour & Information Technology, , 2006