

Curso Académico: (2021 / 2022)

Fecha de revisión: 11/06/2021 11:22:14

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: MARQUEZ SEGURA, ELENA

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 3 Cuatrimestre : 2

OBJETIVOS

Resultados de aprendizaje

RA1. Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el campo de la administración de empresas y la tecnología digital con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento

RA2. Poder, mediante argumentos o procedimientos elaborados y sustentados por ellos mismos, aplicar sus conocimientos, la comprensión de estos y sus capacidades de resolución de problemas en ámbitos laborales complejos característicos de la cuarta era, haciendo uso de ideas creativas e innovadoras, capaces de crear nuevas oportunidades de negocio.

RA4. Ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como profesional dentro del campo de la gestión del negocio digital.

RA5. Saber comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito de la empresa y la tecnología.

COMPETENCIAS

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Conocer los principales instrumentos para el análisis de la situación competitiva de la empresa en el entorno de los procesos de transformación digital.

CG6 - Saber emitir juicios que incluyan una reflexión ética sobre temas fundamentales de carácter empresarial y económico en la era digital.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

TRANSVERSALES

CT1 - Ser capaz de trabajar en equipos de carácter multidisciplinar y/e internacional así como de organizar y planificar el trabajo tomando las decisiones correctas basadas en la información disponible, reuniendo e interpretando datos relevantes para emitir juicios y pensamiento crítico dentro del área de estudio.

CT3 - Ser capaz de evaluar la fiabilidad y calidad de la información y sus fuentes utilizando dicha información de manera ética, evitando el plagio, y de acuerdo con las convenciones académicas y profesionales del área de estudio.

CT5 - Conocer y ser capaz de manejar habilidades interpersonales sobre iniciativa y responsabilidad, negociación, inteligencia emocional, etc. así como herramientas de cálculo que permitan consolidar las habilidades técnicas básicas que se requieren en todo ámbito profesional.

ESPECÍFICAS

CE15 - Conocer los principales productos tecnológicos y tendencias de la tecnología asociadas al mundo de la gestión y del negocio, y saber diseñar su implantación y la innovación en las organizaciones

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

PROGRAMA

1. Informática centrada en el humano (HCI)
2. Paradigmas, estilos, principios y tendencias en la interacción
 - 2.1. Computación ubicua y IoT; Computación social; Interacción embodied; Realidad virtual, aumentada y mixta; Computación para el trabajo colaborativo.
3. Enfoques de diseño
 - 3.1. Diseño participativo (PD) y centrado en el usuario (UCD)
 - 3.2. Usabilidad y experiencia de usuario (UX)
 - 3.3. Design thinking
4. Diseño y prototipado de ecosistemas interactivos
 - 4.1 Técnicas clásicas e innovadoras de diseño y prototipado
 - 4.2. Enfoque del problema, diseño divergente y convergente
5. Evaluación
 - 5.1. Tipos de evaluación: interna y externa, con y sin usuarios, formativa y sumativa
6. Proyecto en grupo

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

AF1, AF2, AF3
MD1, MD2, MD3

AF1. CLASES TEÓRICO-PRÁCTICAS. 2.5 ECTS. En ellas se presentarán los conocimientos que deben adquirir los alumnos. Estos recibirán las notas de clase y tendrán textos básicos de referencia para facilitar el seguimiento de las clases y el desarrollo del trabajo posterior. Se resolverán ejercicios, prácticas problemas por parte del alumno y se realizarán talleres y pruebas de evaluación para adquirir las capacidades necesarias.

AF2. TUTORÍAS. 0.5 ECTS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

AF3. TRABAJO INDIVIDUAL O EN GRUPO DEL ESTUDIANTE. 3 ECTS. Trabajo necesario para aprender el contenido del curso y aplicarlo para el entendimiento, análisis, reflexión crítica, y diseño de sistemas interactivos, y de su impacto en la ecología física y sociotécnica donde se va a usar.

MD1. CLASE TEORÍA. Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporcionan los materiales y la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.

MD2. PRÁCTICAS. Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual o en grupo.

MD3. TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	20
Peso porcentual del resto de la evaluación:	80

SE1. EXAMEN FINAL. En el que se valorarán de forma global los conocimientos, destrezas y capacidades adquiridas a lo largo del curso.

SE2. EVALUACIÓN CONTINUA. En ella se valorarán los trabajos, presentaciones, actuación en debates, exposiciones en clase, ejercicios, prácticas y trabajo en los talleres a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Helen Sharp, Jennifer Preece, & Yvonne Rogers Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, John Wiley & Sons. , 2019.
- Kim Goodwin and Alan Cooper Designing for the digital Age, Wiley, 2009

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Amy J. Ko Design methods, Creative Commons License (<https://faculty.washington.edu/ajko/books/design-methods/>), 2018
- Bill Buxton Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design, Morgan Kaufmann, 2007
- Bill Moggridge Designing Interactions, MIT Press, 2007
- Don Norman The Design of Everyday Things, Basic Books, 2013
- Eric von Hippel Democratizing Innovation, MIT Press, 2005
- Lars-Erik Janlert and Erik Stolterman Things that keep us busy, MIT Press, 2017

RECURSOS ELECTRÓNICOS BÁSICOS

- Paloma Diaz, Ignacio Aedo, Andrea Bellucci y Teresa Onorati . Interactive Systems: <http://spoc.uc3m.es>