Informática Centrada en el Humano

Curso Académico: (2021 / 2022) **Fecha de revisión: 01/07/2021 21:06:49**

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: AEDO CUEVAS, IGNACIO

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 3.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

No hay requisitos especiales más allá de tener una mente abierta para entender lo que implica la informática centrada en el usuario.

OBJETIVOS

La materia está orientada a formar a los alumnos en el conocimiento de distintas técnicas avanzadas de desarrollo de sistemas con un paradigma centrado en las personas. En este curso se mostrará una panorámica de lo que es la informática centrada en las personas, la interacción persona ordenador, la ingeniería de la usabilidad, objetivos en la interacción (colaboración, diversión) los paradigmas de interacción avanzados (computación ubicua, realidad mixta, web), los métodos y las técnicas de análisis de requisitos, de diseño y, sobre todo, de evaluación.
Además, se considera como objetivo primordial fomentar en los alumnos un espíritu crítico y analítico, que les permita determinar tener una visión de los campos de investigación en el área de la informática centrada en las personas.
En concreto se pretende que los alumnos adquieran conocimientos que les permitan
- Comprender los principios y bases científicas de la interacción persona-ordenador.
- Comprender y analizar los problemas de interacción que pueden plantearse en el desarrollo de sistemas centrados en las personas.
- Conocer y utilizar diversas métodos y técnicas de evaluación de sistemas interactivos.
- Analizar y diseñar mecanismos de interacción.
- Detectar nuevos campos de investigación en el área de la informática centrada en las personas.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- Informática centrada en el humano
- Interacción perdona-ordenador
- Paradigmas de interacción
- Interacción avanzada: computación tangible y vestible, computación ubicua, interfaces inteligentes, realidad mixta
- Análisis y diseño de la interacción
- Evaluación de sistemas interactivos

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

- Clases teóricas donde se presenta y discute el contenido del programa.
- Exposiciones públicas de análisis de artículos y trabajos relacionados con la asignatura.
- Planteamiento y defensa de un estudio, orientado por el profesor pero propuesto por el alumno, donde profundiza sobre algún aspecto de la materia

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	0
Peso porcentual del resto de la evaluación:	100

Para evaluar a los alumnos se tendrá en cuenta tanto la calidad, la originalidad y la completitud de los trabajos realizados a lo largo del curso como la cantidad y la calidad de las aportaciones realizadas en las

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	0
Peso porcentual del resto de la evaluación:	100

sesiones
teóricas, de discusión y de presentación de trabajos. Este esquema de evaluación se aplicará tanto en la evaluación ordinaria como en la extraordinaria.