Interfaces de Usuario

Curso Académico: (2022 / 2023) **Fecha de revisión: 19/05/2023 15:04:20**

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: ONORATI , TERESA

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 4 Cuatrimestre : 1

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Programación (Curso: 1 / Cuatrimestre: 1)
Teoría de Autómatas y Lenguajes Formales (Curso: 2 / Cuatrimestre: 1)

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Introducción al HCI
   1.1. ¿Qué es el HCI? ¿Por qué se necesita? ¿Cuál es su relación con el diseño de interfaces?
   1.2. Historia del HCI
   1.3. Algunos ejemplos de la vida cotidiana
2. Las Interfaces de Usuario
   2.1. ¿Qué es una interfaz de usuario y de qué sirve?
   2.2. Diseño centrado en el usuario: Usabilidad; Principios, Lineas Guías, Heurísticas y Patrones; Metodología de diseño; Prototipado
   2.3. Diseño para todos (Universal Design)
3. Las Interfaces de Usuario Web
   3.1. ¿Qué es la Web? Historia y Evolución de la WWW
   3.2. Estructura y navegación de un sitio web
   3.3. Principios de diseño Web, Heurísticas y Patrones
4. La Interacción con las Interfaces de Usuario
   4.1. Diseño de la experiencia de usuario (UX)
   4.2. Diseño de la interacción con páginas web (agile, flat, responsive,...)
   4.3. Modelos predictivos: Ley de Fitt; Ley de Sterring
   4.4. Modelos descriptivos: KLM; GOMS
   4.5. Métodos de Inspección
   4.6. Paradigmas de Interacción: Large Scale Computing; Personal Computing; Mobile Computing; Ubiquitous Computing; Network Computing; Reality Computing (Augmented Reality y Virtual Reality)

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

* Clases magistrales: 2 ECTS. Tienen por objetivo alcanzar las competencias específicas cognitivas de la asignatura, así como las competencias transversales capacidad de análisis y abstracción.
* Clases prácticas: 1 ECTS. Tienen por objetivo iniciar el desarrollo de las competencias específicas instrumentales, así como las competencias transversales resolución de problemas y aplicación de conocimientos.
* Ejercicios de programación: 0,75 ECTS. Iniciados durante las clases prácticas y terminados fuera de las mismas, tienen por objetivo completar el desarrollo de las competencias específicas instrumentales e iniciar el desarrollo de las competencias específicas actitudinales, así como las competencias transversales resolución de problemas y aplicación de conocimientos.
* Caso práctico: 1,75 ECTS. Iniciado durante las clases prácticas y terminado fuera de las mismas, tiene por objetivo completar e integrar el desarrollo de todas las competencias específicas y transversales, en el diseño e implementación de un caso práctico mediante trabajo en grupo.
* Tutorías: TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

* Examen final: 0,5 ECTS. Tiene por objeto incidir y complementar en el desarrollo de las capacidades específicas cognitivas y procedimentales. Refleja especialmente el aprovechamiento de las clases magistrales.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

El sistema de evaluación incluye la evaluación de actividades académicas guiadas y casos prácticos, con los siguientes pesos:

* Ejercicios de programación: 20%
Se realizarán dos entregas, cada una tendrá un peso de un diez por ciento (10%) sobre la nota final de la asignatura.
* Caso práctico: 40%
Se realizarán dos entregas. La primera sobre prototipado tendrá un peso de un diez por ciento (10%) sobre la nota final. La segunda sobre implementación del caso práctico y documentación tendrá un peso de un treinta por ciento (30%) sobre la nota final.
*Examen final: 40%

Nota mínima en el examen: 5 (sobre 10)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G., Beale, R. Human-Computer Interaction, Prentice Hall, 3rd Edition, 2004

- Nielsen, J. Designing Web Usability, New Riders, 2000

- Preece, J. Interaction Design. Beyond human computer interaction., John Wiley & Sons, 2002

- Shneiderman, B. Designing the User Interface., Addison-Wesley, 3rd Edition, 1999

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Ballard, B. Designing the mobile user experience., Willey, 2007

- Basham, B., Sierra, K. & Bates, B. Head First Servlets and JSP: Passing the Sun Certified Web Component Developer Exam., O¿Really Media, 2008.

- Castro, E. HTML, XHTML and CSS., Peachpit Press, 2006.

- Cooper, A.m Reinmann, R., Cronid, D. About Face 3: The Essentials of Interaction Design., Wiley, 2007.

- Flanagan, D. JavaScript: The Definitive Guide., O¿Really Media, 2006.