

Curso Académico: ( 2022 / 2023 )

Fecha de revisión: 20-05-2022

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: MARQUEZ SEGURA, ELENA

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 3 Cuatrimestre : 2

## 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

Clases teórico prácticas. 2 ECTS. Exposiciones en clase del /de la profesor/a 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/ las alumnos/as. Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el/la profesor/a de manera individual o en grupo.

Trabajo individual o en grupo. 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.

Examen Final. 1 ECTS. Trabajo necesario para preparar el examen.

Tutorías. Sesiones de seguimiento individualizado o en grupo para clarificar dudas teóricas o prácticas

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

EXAMEN FINAL. 20%. Se valorarán los conocimientos, destrezas y capacidades aprendidas y practicadas a lo largo del curso.

EVALUACIÓN CONTINUA. 80%. Se valorarán los trabajos, presentaciones, actuación en debates, exposiciones en clase, ejercicios, prácticas y trabajo en los talleres a lo largo del curso.

**Peso porcentual del Examen Final:** 20

**Peso porcentual del resto de la evaluación:** 80

## 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