
Curso Académico: (2016 / 2017)**Fecha de revisión: 30/05/2016 19:07:49**

Departamento asignado a la asignatura:**Coordinador/a: ROMANO , MARCO****Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0****Curso : 1 Cuatrimestre : 2**

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

- Principios de la Ingeniería Informática

OBJETIVOS

Competencias específicas de la materia:

1. Capacidad para analizar la interacción entre personas y productos interactivos en términos de factores humanos, prácticas sociales de uso de los productos y experiencias de usuario
2. Capacidad para utilizar métodos y técnicas relacionados con el análisis, diseño y evaluación productos interactivos usables y accesibles
3. Capacidad para conceptualizar, diseñar y evaluar un prototipo de productivo interactivo en grupo centrado en el usuario

Resultados de aprendizaje:

- Adoptar un punto de vista centrado en el usuario
- Ser capaz de analizar, diseñar y evaluar la interacción persona-ordenador desde el punto de vista de factores humanos, relaciones sociales, situaciones contextuales y prácticas sociales de trabajo, y experiencias de usuario
- Ser capaz de trabajar en grupo en el diseño, programación y evaluación de un prototipo de producto interactivo centrado en el usuario
- Conocer los diferentes generaciones de investigación en interacción persona-ordenador
- Conocer técnicas y métodos de diseño y evaluación de productos interactivos
- Conocer los principales y emergentes paradigmas de interacción persona-ordenador

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Interacción persona-ordenador: factores, actores y experiencias de usuario
2. Algunas técnicas y métodos para el diseño de sistemas interactivos
3. Desarrollo de sistemas interactivos
4. Evaluación de la interacción
5. Accesibilidad y diseño inclusivo
6. Paradigmas de interacción emergentes
7. Aspectos de futuro

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

A) Clases magistrales (de teoría)

A.1) Orientadas a la enseñanza de las competencias específicas de la materia. En ellas se presentarán los conocimientos que los alumnos deben adquirir y se establecerán discusiones con ellos sobre lecturas relacionadas, para facilitar y desarrollar un aprendizaje crítico.

A.2) Para facilitar el desarrollo de las clases magistrales, los alumnos recibirán las notas/apuntes de clase con referencias a textos básicos y avanzados que les permita completar y profundizar en aquellos temas en los cuales estén más interesados.

B) Clases de prácticas

B.1) La parte práctica del curso se articulará alrededor del diseño, programación y evaluación de un prototipo de producto interactivo centrado en el usuario.

B.2) Las prácticas se realizarán en equipo, tendrán un contacto directo con los usuarios, y harán uso de análisis críticos de lecturas relacionadas.

C) Realización de actividades académicamente dirigidas

C.1) En las clases magistrales, para reducir la abstracción de algunos conceptos de la materia, o para profundizar en aquellos que sean de especial interés para la parte práctica, se llevarán a cabo casos prácticos de forma participativa, en grupos.

D) Trabajo personal y estudio del alumno

D.1) Orientado especialmente a la adquisición de la capacidad para la autoorganización y planificación del trabajo individual y en grupo, y del proceso de aprendizaje.

E) Tutorías

E.1) Se detallarán en los materiales del curso, tanto para la parte de teoría, como para la parte de prácticas.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final: 60

Peso porcentual del resto de la evaluación: 40

Convocatoria ordinaria y evaluación continua:

A) De la parte de teoría:

El sistema de evaluación incluye la evaluación de actividades académicas guiadas con los siguientes pesos:

¿ Estudio y exposición de temas de investigación: 10%

¿ Examen: 40%

Es obligatorio realizar el examen final y aprobarlo con una nota mínima de 3

B) De la parte de prácticas:

- Los estudiantes deben acabar el curso siendo capaces de conceptualizar, analizar, diseñar y evaluar la interacción entre personas y productos interactivos en clave de factores humanos, prácticas sociales de uso de la tecnología, y experiencia de usuarios, utilizando para ello técnicas y métodos de interacción persona-ordenador. Con este objetivo, los estudiantes trabajarán en grupo en el análisis, diseño, programación y evaluación de un prototipo de producto interactivo centrado en el usuario. En concreto, las prácticas a realizar se describen a continuación, y supondrán un 50% de la nota.

Prácticas:

P1. Estudio de interacción; selección producto interactivo y discusión sobre un artículo.

- Esta práctica se definirán los grupos de los estudiantes, y consistirá en la selección de un producto interactivo similar al que se pretende diseñar en el curso, seleccionar un artículo de interacción relacionado con el producto interactivo, y discutirlo críticamente.

-Esta práctica es obligatoria.

P2. Extracción de los requisitos

- métodos de recogida de los requisitos

- Esta práctica es obligatoria.

P3. Diseño y evaluación del producto interactivo seleccionado

- Esta práctica consistirá en el diseño y desarrollo del prototipo seleccionado, con usuarios reales.

- Esta práctica es obligatoria.

P4. Ejercicio de Accesibilidad y rediseño ¿ análisis de la accesibilidad de un producto interactivo e

Peso porcentual del Examen/Prueba Final: 60

Peso porcentual del resto de la evaluación: 40

informe ¿

- Esta práctica es opcional, y consistirá en analizar la accesibilidad de un producto interactivo a elegir

La ponderación de las diferentes prácticas es:

$P1 (1p) + P2 (2p) + P3 (5p) = 8p + P4 (2p) = 10p$

Convocatoria extraordinaria:

a. Si el estudiante siguió el proceso de evaluación continua, el examen tendrá el mismo valor porcentual que en la convocatoria ordinaria, y la calificación final de la asignatura tendrá en cuenta la nota de la evaluación continua y la nota obtenida en el examen final.

b. Si el estudiante no siguió el proceso de evaluación continua, tendrá derecho a realizar un examen en la convocatoria extraordinaria con un valor del 100 % de la calificación total de la asignatura.

c. Aunque el estudiante hubiera seguido el proceso de evaluación continua, tendrá derecho a ser calificado en la convocatoria extraordinaria teniendo en cuenta únicamente la nota obtenida en el examen final cuando le resulte más favorable.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D. y Beale, R. Human-Computer Interaction, Pearson Education Limited, 2004

- Hassenzahl, M Experience Design. Technology for all the Right Reasons, Morgan & Claypool Publisher, 2010

- Jacko, Julie (Editor) The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications, CRC Press, 2012

- Jesper Simonsen, Toni Robertson (Editors) Routledge International Handbook of Participatory design, Routledge, 2013

- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H.. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction., Wiley, 2011