

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

Grado en Ingeniería Informática

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

**Sistemas de Interacción Persona-Computador
(2018 - 2019)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Sistemas de Interacción Persona-Computador	Código: 139263013
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología- Lugar de impartición: Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología- Titulación: Grado en Ingeniería Informática- Plan de Estudios: 2010 (Publicado en 2011-03-21)- Rama de conocimiento: Ingeniería y Arquitectura- Itinerario / Intensificación:- Departamento/s: Ingeniería Informática y de Sistemas- Área/s de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores Ingeniería de Sistemas y Automática- Curso: 3- Carácter: Obligatoria- Duración: Primer cuatrimestre- Créditos ECTS: 6,0- Modalidad de impartición: Presencial- Horario: Enlace al horario- Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es- Idioma: Español	

2. Requisitos para cursar la asignatura

No existen requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: CARINA SOLEDAD GONZALEZ GONZALEZ
<ul style="list-style-type: none">- Grupo: Grupo 1, PA101, PA102- Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas- Área de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores <p>Tutorías Primer cuatrimestre:</p>

Horario:

Martes de 11:30 a 14:30 horas y Jueves de 11:30 a 14:30 horas. Las horas de tutoría de los jueves (11:30 a 14:30 horas) son on-line (Programa de Apoyo a la Docencia Presencial mediante Herramientas TIC en la modalidad B). Preferentemente, se utilizará la herramienta Hangouts (usuario: cjgonza@ull.edu.es) y Telegram (contactar por el grupo de la asignatura). Por último, el horario de tutorías es orientativo. Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

Lugar:

Planta 5ta. Despacho 50. Edificio de Física y Matemáticas, aunque puede cambiar si así lo requiere la actividad docente.
Incidencias: <http://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/carina/>

Tutorías Segundo cuatrimestre:

Horario:

Martes de 11:30 a 14:30 horas y Jueves de 11:30 a 14:30 horas. Las horas de tutoría de los jueves (11:30 a 14:30 horas) son on-line (Programa de Apoyo a la Docencia Presencial mediante Herramientas TIC en la modalidad B). Preferentemente, se utilizará la herramienta Hangouts (usuario: cjgonza@ull.edu.es) y Telegram (contactar por el grupo de la asignatura). Por último, el horario de tutorías es orientativo. Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

Lugar:

Planta 5ta. Despacho 50. Edificio de Física y Matemáticas, aunque puede cambiar si así lo requiere la actividad docente.
Incidencias: <http://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/carina/>

- Teléfono (despacho/tutoría): **922318284**
- Correo electrónico: **cjgonza@ull.es**
- Web docente: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Profesor/a: JOSE FRANCISCO SIGUT SAAVEDRA

- Grupo: **Grupo 1, PA101, PA102**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Ingeniería de Sistemas y Automática**

Tutorías Primer cuatrimestre:

Horario:

Jueves de 16:30 a 19:30 y Viernes de 10 a 13 hrs. El horario de tutoría es el especificado aunque por necesidades docentes podría cambiar a lo largo del curso. La información más actualizada podrá consultarse en <http://campusvirtual.ull.es>

Lugar:

Despacho 48 (Planta 5ta Edif. Física), aunque puede cambiar si así lo requiere la actividad docente. La información más actualizada podrá consultarse en <http://campusvirtual.ull.es>

Tutorías Segundo cuatrimestre:

Horario:

Jueves de 16:30 a 19:30 y Viernes de 10 a 13 hrs. El horario de tutoría es el especificado aunque por necesidades docentes podría cambiar a lo largo del curso. La información más actualizada podrá consultarse en <http://campusvirtual.ull.es>

- Teléfono (despacho/tutoría): **922318263**
- Correo electrónico: **jfsigut@ull.es**
- Web docente: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Lugar:

Despacho 48 (Planta 5ta Edif. Física), aunque puede cambiar si así lo requiere la actividad docente. La información más actualizada podrá consultarse en <http://campusvirtual.ull.es>

Profesor/a: VANESA MUÑOZ CRUZ

- Grupo: **PE101, PE102, PE103, PE104**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Tutorías Primer cuatrimestre:

Horario:

Presenciales: Martes de 12:00 a 14:00 y Jueves de 11:00 a 14:00. Virtuales: Lunes de 17:00 a 18:00. La hora de tutoría de los lunes será online debido a la participación en el Programa de Apoyo a la Docencia Presencial mediante Herramientas TIC, modalidad B Tutorías Online. Para llevar a cabo la tutoría online se usará Hangouts. La información más reciente podrá consultarse en http://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias_vmunoz/

Lugar:

Edificio Garoé (planta baja), aunque puede cambiar si así lo requiere la actividad docente. La información más actualizada podrá consultarse en https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias_vmunoz/

Tutorías Segundo cuatrimestre:

Horario:

Presenciales: Martes de 12:00 a 14:00 y Jueves de 11:00 a 14:00. Virtuales: Lunes de 17:00 a 18:00. La hora de tutoría de los lunes será online debido a la participación en el Programa de Apoyo a la Docencia Presencial mediante Herramientas TIC, modalidad B Tutorías Online. Para llevar a cabo la tutoría online se usará Hangouts. La información más reciente podrá consultarse en http://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias_vmunoz/

Lugar:

Edificio Garoé (planta baja), aunque puede cambiar si así lo requiere la actividad docente. La información más actualizada podrá consultarse en https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias_vmunoz/

- Teléfono (despacho/tutoría): **922318280**
- Correo electrónico: **vmunoz@ull.es**
- Web docente: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Profesor/a: EVELIO JOSE GONZALEZ GONZALEZ

- Grupo: **PE101, PE102, PE103, PE104**

- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Ingeniería de Sistemas y Automática**

Tutorías Primer cuatrimestre:

Horario:

Este horario puede verse modificado por planificación docente sobrevenida de las asignaturas del profesor.
Semanas 11 a 15: Jueves y Viernes, de 10:00 a 13:00 horas.
Resto del curso: miércoles y viernes de 10:00 a 13:00. La información más actualizada podrá consultarse en <https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/>

Lugar:

Edificio Garoé (Primera Planta) - susceptible de cambio de despacho durante el curso 2018-19. Nota: desde la Comisión Académica del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas se ha indicado la obligación de realización de una hora semanal en un aula Polivalente de la Facultad de Educación. Se ha realizado consulta al respecto a los órganos competentes de la ULL, por lo que el lugar de las tutorías puede sufrir variaciones.

Tutorías Segundo cuatrimestre:

Horario:

Este horario puede verse modificado por planificación docente sobrevenida de las asignaturas del profesor.
Semanas 11 a 15: Jueves y Viernes, de 10:00 a 13:00 horas.
Resto del curso: miércoles y viernes de 10:00 a 13:00. La información más actualizada podrá consultarse en <https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/>

Lugar:

Edificio Garoé (Primera Planta) - susceptible de cambio de despacho durante el curso 2018-19. Nota: desde la Comisión Académica del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas se ha indicado la obligación de realización de una hora semanal en un aula Polivalente de la Facultad de Educación. Se ha realizado consulta al respecto a los órganos competentes de la ULL, por lo que el lugar de las tutorías puede sufrir variaciones.

- Teléfono (despacho/tutoría): **922845294**
- Correo electrónico: **ejgonzal@ull.es**
- Web docente: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Profesor/a: CANDIDO CABALLERO GIL

- Grupo: **PE101, PE102, PE103, PE104, TU101, TU102, TU103, TU104**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Tutorías Primer cuatrimestre:

Horario:

Martes y Jueves de 10:00h a 13:00h. El lugar y horario de tutorías pueden sufrir modificaciones puntuales que serán debidamente comunicadas en tiempo y forma.

Lugar:

Despacho DSIC 3-4 en la ESIT, parte derecha. Correo electrónico: ccabgil@ull.es

Tutorías Segundo cuatrimestre:

Horario:

Martes y Jueves de 10:00h a 13:00h. El lugar y horario de tutorías pueden sufrir modificaciones puntuales que serán debidamente comunicadas en tiempo y forma.

- Teléfono (despacho/tutoría): **922 318176**
- Correo electrónico: **ccabgil@ull.es**
- Web docente: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Lugar:

Despacho DSIC 3-4 en la ESIT, parte derecha. Correo electrónico: **ccabgil@ull.es**

Profesor/a: RAFAEL ARNAY DEL ARCO

- Grupo: **PE101, PE102, PE103, PE104, TU101, TU102, TU103, TU104**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Tutorías Primer cuatrimestre:

Horario:

Lunes y Martes de 9:00 a 12:00. Tutorías virtuales los martes de 10:00-12:00

Lugar:

Planta 0 Edif. Física y Matemáticas. Laboratorio Dpto. Ingeniería Informática y de Sistemas/ Vicerrectorado TIDD. Edif. Central. Se informará a los alumnos del lugar de las tutorías con antelación

Tutorías Segundo cuatrimestre:

Horario:

Lunes y Miércoles de 11:00 a 14:00. Tutorías virtuales los miércoles de 12:00-14:00

Lugar:

Planta 0 Edif. Física y Matemáticas. Laboratorio Dpto. Ingeniería Informática y de Sistemas/ Vicerrectorado TIDD. Edif. Central. Se informará a los alumnos del lugar de las tutorías con antelación

- Teléfono (despacho/tutoría): **922316502 - Ext. 6923**
- Correo electrónico: **rarnayde@ull.edu.es**
- Web docente: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Fundamentos Tecnológicos de Ingeniería Informática**
Perfil profesional: **Ingeniero Técnico en Informática**

5. Competencias

Competencias Específicas

C23 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Competencias Generales

CG3 - Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

Transversales

T1 - Capacidad de actuar autónomamente.

T2 - Tener iniciativa y ser resolutivo.

T3 - Tener iniciativa para aportar y/o evaluar soluciones alternativas o novedosas a los problemas, demostrando flexibilidad y profesionalidad a la hora de considerar distintos criterios de evaluación.

T4 - Actuar en el desarrollo profesional con responsabilidad y ética profesional y de acuerdo con la legislación vigente.

T5 - Considerar el contexto económico y social en las soluciones de ingeniería, siendo consciente de la diversidad y la multiculturalidad, y garantizando la sostenibilidad y el respeto a los derechos humanos.

T7 - Capacidad de comunicación efectiva (en expresión y comprensión) oral y escrita, con especial énfasis en la redacción de documentación técnica.

T8 - Capacidad de comunicación efectiva con el usuario en un lenguaje no técnico y de comprender sus necesidades.

T9 - Capacidad para argumentar y justificar lógicamente las decisiones tomadas y las opiniones.

T10 - Capacidad de integrarse rápidamente y trabajar eficientemente en equipos unidisciplinarios y de colaborar en un entorno multidisciplinar.

T13 - Capacidad para encontrar, relacionar y estructurar información proveniente de diversas fuentes y de integrar ideas y conocimientos.

T15 - Capacidad de tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles).

T19 - Capacidad de adaptación a los cambios organizativos o tecnológicos.

T20 - Capacidad de trabajar en situaciones de falta de información y/o con restricciones temporales y/o de recursos.

T23 - Capacidad de abstracción: capacidad de crear y utilizar modelos que reflejen situaciones reales.

T24 - Capacidad de diseñar y realizar experimentos sencillos y analizar e interpretar sus resultados.

T25 - Capacidad de análisis, síntesis y evaluación.

Módulo Ingeniería del Software, Sistemas de Información, Sistemas Inteligentes

EIS2 - Capacidad de proponer diferentes soluciones software a problemas básicos.

EIS3 - Capacidad para analizar, diseñar y desarrollar software a pequeña escala.

EIS4 - Capacidad para depurar software a pequeña escala.

EIS15 - Conocer, comprender e identificar los sistemas de percepción humana y los modelos mentales.

EIS19 - Conocimiento de las principales tecnologías de interacción e identificación de métodos aplicables al uso de dichas tecnologías.

EIS20 - Conocer estándares y guías para el diseño accesible.

EIS21 - Diseñar interfaces teniendo en cuenta a usuarios con discapacidades.

EIS22 - Conocer las técnicas y métodos de la ingeniería de la usabilidad (test de usuarios, evaluación heurística, inspección de estándares, etc).

EIS23 - Conocer y aplicar guías, herramientas y metodologías para el diseño, implementación y evaluación de aplicaciones CSCW.

EIS24 - Conocer las guías, estándares, notaciones, métodos y herramientas para el diseño e desarrollo de la interfaz de usuario.

EIS25 - Conocer el diseño centrado en el usuario con sus principales técnicas y saberlo aplicar en el diseño, desarrollo y evaluación de sistemas interactivos.

EIS26 - Conocer y saber aplicar las principales técnicas de investigación de usuarios y de recogida de requerimientos, tanto cuantitativos como cualitativos (encuestas, cuestionarios, entrevistas, focus groups, observación, investigación contextual, etc).

EIS27 - Saber diseñar la interacción y las interfaces de un sistema (personajes, escenarios, prototipado, diseño de la interacción, estilos de interacción, etc.).

EIS28 - Saber aplicar las técnicas y conocimientos del laboratorio de interacción persona-ordenador en proyectos de aplicación práctica para el diseño y evaluación de interfaces.

EIS29 - Desarrollar aplicaciones prácticas en temas actuales sobre IPO: interfaces móviles, sistemas interactivos web, entornos y dispositivos inteligentes y adaptativos, entornos domóticos e industriales.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Bloque 1.

- Profesor/a: Carina Soledad González González. Cándido Caballero. Vanesa Muñoz Cruz.
- Temas (epígrafes): Diseño de Interfaces Interactivas.

Bloque 2.

- Profesor/a: Carina Soledad González González.
- Temas (epígrafes): Metodologías Ágiles y UX. Diseño Centrado en el Usuario. Metodologías UX. Sistemas de Interacción. Factores Humanos. Métodos y técnicas para la evaluación.

Bloque 3.

- Profesor/a: Carina Soledad González González. Evelio José González González.
- Temas (epígrafes): Arquitectura de la Información.

Bloque 4.

- Profesor/a: José Francisco Sigut Saveedra. Rafael Arnay.
- Temas (epígrafes): Dispositivos de Interacción

Actividades a desarrollar en otro idioma

El software utilizado está desarrollado en inglés, así como los manuales y tutoriales que usarán los estudiantes para el desarrollo de las prácticas asociadas a esta asignatura. Se proporcionará al estudiante materiales en inglés en los temas de la asignatura (vídeos, documentación técnica, etc.).

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

El profesorado desarrollará durante la asignatura clases teóricas y prácticas, que incluyen demostraciones y trabajo en el laboratorio de ordenadores, combinando el trabajo autónomo del alumnado para la preparación de dichas clases. Asimismo, se realizarán evaluación continua y un examen final. Por otra parte, los estudiantes podrán asistir a las tutorías de los profesores para plantear y resolver dudas sobre los distintos temas de la asignatura.

Asimismo, en el marco del PROGRAMA DE APOYO A LA DOCENCIA PRESENCIAL MEDIANTE HERRAMIENTAS TIC de la Universidad de La Laguna, se hará uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje basada en proyectos, utilizando, además del aula virtual, herramientas de software 2.0 de gestión de proyectos, así como otras herramientas que permitan la construcción del entorno personal de aprendizaje (PLE).

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	5,00	0,00	5,0	[C23], [CG3], [EIS15], [EIS19], [EIS20], [EIS22], [EIS23]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	20,00	0,00	20,0	[C23], [CG3], [T3], [T10], [EIS2], [EIS3], [EIS4], [EIS19], [EIS21], [EIS22], [EIS25], [EIS26], [EIS27], [EIS28], [EIS29]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	0,00	10,00	10,0	[CG3], [T7], [T8], [T9], [EIS27], [EIS28]
Realización de trabajos (individual/grupal)	15,00	50,00	65,0	[C23], [CG3], [T1], [T2], [T3], [T4], [T5], [T15], [T19], [T20], [T23], [T24], [T25], [EIS2], [EIS21], [EIS28], [EIS29]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	10,00	10,0	[C23], [CG3], [T1], [T2], [T3], [T4], [T5], [T13], [T19], [T20], [T23], [T24], [T25], [EIS28], [EIS29]
Realización de exámenes	9,00	0,00	9,0	[C23], [CG3], [T25]
Asistencia a tutorías	6,00	0,00	6,0	[C23], [CG3], [EIS28], [EIS29]

Estudio autónomo individual o en grupo	0,00	20,00	20,0	[T10], [EIS15], [EIS19], [EIS20], [EIS22], [EIS23], [EIS24], [EIS25], [EIS26]
Exposición oral por parte del alumno	5,00	0,00	5,0	[C23], [CG3], [T7], [EIS25], [EIS27], [EIS28]
Total horas	60.0	90.0	150.0	
Total ECTS			6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Alan Dix, Janet Finlay, Gregory Abowd, Russell Beale. Human Computer Interaction, 3rd Edition. Prentice Hall, 2004. ISBN 0-13-046109-1
 Jesús Lorés, Julio Abascal, José J. Cañas, Miguel Gea, Ana Belén Gil, Ana Belén Martínez Prieto, Manuel Ortega, Pedro Valero y Manuel Vélez. La interacción persona-ordenador libro electrónico.

Freeman,

Eric Head first design patterns / Eric Freeman, Elisabeth Freeman ;

with Kathy Sierra, Bert Bates (2004) Edición: 1st ed Editorial:

Sebastopol (California) : O'Reilly, cop. 2004 . Descripción física:

XXXVI, 638 p. : il. ; 24 cm ISBN: 978-0-596-00712-6 Autores: Freeman,

ElisabethSierra, KathyBates, Bert

Norman, Donald A. La psicología de los objetos cotidianos / Donald A. Norman ; traducción de Fernando Santos Fontela (1998)

Edición:

2a ed Editorial: Madrid : Nerea, 1998 Descripción física: 299 p. : il. ;

22 cm. ISBN: 84-89569-18-5 Autores: Santos Fontenla, Fernando

Bibliografía Complementaria

Dumas, Joseph S. A practical guide to usability testing / Joseph S. Dumas, Janice C. Redish () Editorial: Exeter : Intellect, cop. 1999 Descripción física: XXII, 404p. ; 23 cm. ISBN: 1-84150-020-8 Autores: Redish, Janice C.

Morrison, Michael XML al descubierto / Michael Morrison...[et al.] ; traducción Santiago Fraguas (2000) Editorial: Madrid [etc.] : Prentice-Hall, D.L. 2000

Descripción física: XXVI, 899 p. ; 25 cm + 1 CD-ROM ISBN: 84-205-2964-8

Especificaciones del World Wide Web Consortium disponible en su página web (www.w3c.org).

Soporte de Wordpress: <http://en.support.wordpress.com/>

Apuntes desarrollados por los profesores de la asignatura. Disponibles en el Campus Virtual.

Otros Recursos

Sala de ordenadores, eye tracker y software asociado, software libre relacionado con la asignatura, Matlab.

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

La Evaluación de la asignatura se rige por el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC de 19 de enero de 2016), o el que la Universidad tenga vigente, además de por lo establecido en la Memoria de Verificación inicial o posteriores modificaciones.

En cada convocatoria el alumnado dispondrá de un plazo para la presentación de las actividades propuestas y publicadas en el aula virtual de la asignatura. Los criterios, actividades, competencias y ponderación están recogidos en la tabla de Estrategia Evaluativa. Con carácter general, el plazo de entrega de las actividades correspondientes a la docencia impartida por el profesor Evelio González será de dos semanas antes de la fecha oficial de entrega de notas según el calendario académico de la Universidad de La Laguna.

EVALUACIÓN CONTÍNUA: Para la evaluación continua, las fechas de entrega de las actividades de cada parte de la asignatura tendrán como plazo límite la fecha indicada en el aula virtual. Todas las actividades son obligatorias y es necesario que el alumnado obtenga una calificación de al menos 5.0 puntos (sobre 10) en cada una para que se realice la media ponderada.

EVALUACIÓN ALTERNATIVA: Aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación continua podrán realizar en las diferentes convocatorias la entrega de todas las tareas requeridas en la evaluación continua en los plazos comunicados en el aula virtual que se ponderará con el 50% de la nota final, más la realización de un exámen final que se ponderará con un 50% de la nota. La ponderación de las actividades prácticas será la misma que las establecidas para la evaluación continua.

CADUCIDAD DE LAS CALIFICACIONES: No se conservan las calificaciones de un curso académico a otro.

CONSIDERACIÓN FINAL: En lo no indicado explícitamente en esta guía (evaluación en el caso de copia, etc.) se actuará según lo indicado en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[C23], [CG3], [T1], [T13], [T25], [EIS4], [EIS15], [EIS20], [EIS23], [EIS24], [EIS25], [EIS26]	Dominio de los contenidos de la asignatura	20 %
Pruebas de respuesta corta	[C23], [CG3], [T1], [T13], [EIS4], [EIS15], [EIS20], [EIS23], [EIS24], [EIS25], [EIS26]	Dominio de los contenidos de la asignatura	10 %

Trabajos y proyectos	[C23], [CG3], [T7], [EIS25], [EIS27], [EIS28]	Asistencia a clase. Asistencia a las sesiones prácticas. Dominio de los contenidos prácticos de la asignatura. Capacidad para trabajar en equipo. Valoración de una actitud participativa. Expresión oral. Defensa de trabajos.	20 %
Informes memorias de prácticas	[C23], [CG3], [T1], [T2], [T3], [T4], [T5], [T7], [T8], [T9], [T15], [T19], [T20], [T23], [T24], [T25], [EIS2], [EIS21], [EIS27], [EIS28], [EIS29]	Dominio de los contenidos prácticos de la asignatura. Expresión escrita. Lenguaje no sexista.	10 %
Valoración de las actividades prácticas en el laboratorio	[C23], [CG3], [T3], [T7], [T10], [T20], [T24], [EIS2], [EIS3], [EIS4], [EIS19], [EIS21], [EIS22], [EIS25], [EIS26], [EIS27], [EIS28]	Dominio de los contenidos prácticos de la asignatura. Capacidad para trabajar en equipo. Valoración de una actitud participativa. Expresión oral. Defensa de trabajos.	40 %

10. Resultados de Aprendizaje

Conocimiento y aplicación de los conceptos teóricos relacionados con los sistemas de interacción persona computador.

Conocimiento de los lenguajes y herramientas necesarias para el diseño y desarrollo de interfaces interactivas.

Conocimiento de las metodologías y técnicas necesarias para el diseño de proyectos centrados en el usuario.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

En las guías docentes la planificación temporal de la programación sólo tiene la intención de establecer unos referentes u orientaciones para presentar la materia atendiendo a unos criterios cronológicos, sin embargo son solamente a título estimativo, de modo que el profesorado puede modificar –si así lo demanda el desarrollo de la materia– dicha planificación temporal.]

Los temas de la asignatura se organizan distintas clases y actividades distribuidas en 18 semanas, en donde en las primeras 15 semanas se trabajarán la teoría y las prácticas de la asignatura de forma presencial, además de las horas de trabajo autónomo del alumno y en las semanas 16 a 18 se realizarán los exámenes finales de la asignatura. Asimismo, durante el curso se realizarán cuatro actividades de evaluación continua y se brindarán tutorías.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	Introducción	Clases teóricas y clases prácticas.	2.00	3.00	5.00
Semana 2:	Diseño de interfaces interactivas.	Clases teóricas y clases prácticas.	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	Diseño de Interfaces Interactivas	Clases teóricas y clases prácticas. Proyecto. Prueba de respuesta corta	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	Metodologías Ágiles y UX Diseño de Interfaces Interactivas	Clases teóricas y clases prácticas. Proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	Metodologías Ágiles y UX. Diseño Centrado en el Usuario. Arquitectura de la Información. Diseño de Interfaces Interactivas	Clases teóricas y clases prácticas. Proyecto	4.00	6.00	10.00
Semana 6:	Metodologías Ágiles y UX. Diseño Centrado en el Usuario. Arquitectura de la Información. Diseño de Interfaces Interactivas	Clases teóricas y clases prácticas. Proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	Metodologías Ágiles y UX. Diseño Centrado en el Usuario. Arquitectura de la Información. Diseño de Interfaces Interactivas	Clases teóricas y clases prácticas. Proyecto	4.00	6.00	10.00
Semana 8:	Metodologías Ágiles y UX. Diseño Centrado en el Usuario. Arquitectura de la Información. Diseño de Interfaces Interactivas	Clases teóricas y clases prácticas. Proyecto	4.00	5.00	9.00

Semana 9:	Metodologías Ágiles y UX. Diseño Centrado en el Usuario. Diseño de Interfaces Interactivas. Métodos y Técnicas de Evaluación	Clases teóricas y clases prácticas. Proyecto	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas y clases prácticas	4.00	6.00	10.00
Semana 11:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas y clases prácticas	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas y clases prácticas	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas y clases prácticas	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas y clases prácticas	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas y clases prácticas. Evaluación Proyecto.	4.00	6.00	10.00
Semana 16 a 18:	Evaluación	Evaluación y trabajo autónomo del alumno para la preparación de la evaluación. Prueba objetiva	2.00	13.00	15.00
Total			60.00	90.00	150.00