

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

Grado en Ingeniería Informática

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 0):

**Sistemas de Interacción Persona-Computador
(2021 - 2022)**

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
- Grupo: Grupo 1, PA101, PA102
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: CARINA SOLEDAD- Apellido: GONZALEZ GONZALEZ- Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas- Área de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores

Contacto

- Teléfono 1: **922318284**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **cjgonza@ull.es**
- Correo alternativo: **carina.gonzalez@ull.edu.es**
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023

Observaciones: El despacho puede cambiar debido a la mudanza inminente del profesorado de la ESIT y se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cjgonza@ull.edu.es- Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	14:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.023

Observaciones: El despacho puede cambiar debido a la mudanza inminente del profesorado de la ESIT y se podrán concertar citas presenciales y por videoconferencia.. El horario de tutorías es orientativo. Se recomienda concertar cita previa vía email a cjgonza@ull.edu.es- Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

Profesor/a: JOSE FRANCISCO SIGUT SAAVEDRA						
- Grupo: Grupo 1, PA101, PA102						
General - Nombre: JOSE FRANCISCO - Apellido: SIGUT SAAVEDRA - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Ingeniería de Sistemas y Automática						
Contacto - Teléfono 1: 922318267 - Teléfono 2: - Correo electrónico: jfsigut@ull.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	16:00	19:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.028
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:00	13:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.028
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	16:00	19:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.028

Todo el cuatrimestre		Viernes	10:00	13:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P2.028
Observaciones:						

Profesor/a: EVELIO JOSE GONZALEZ GONZALEZ						
- Grupo: PE101, PE102, PE103, PE104						
General						
- Nombre: EVELIO JOSE						
- Apellido: GONZALEZ GONZALEZ						
- Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas						
- Área de conocimiento: Ingeniería de Sistemas y Automática						
Contacto						
- Teléfono 1: 922845294						
- Teléfono 2:						
- Correo electrónico: ejgonzal@ull.es						
- Correo alternativo:						
- Web: http://www.campusvirtual.ull.es						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15
Todo el cuatrimestre		Viernes	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15
Observaciones: Pendiente de asignación temporal de la docencia en algunas asignaturas/nuevas titulaciones, por lo que este horario es tentativo y sujeto a modificaciones en caso de colisión con docencia. Cualquier incidencia y la información más actualizada podrá consultarse en https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/ Susceptible de cambio de despacho durante el curso 2021-22.						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15
Todo el cuatrimestre		Viernes	09:45	12:45	Edificio Garoé - AN.4B	15

Observaciones: Pendiente de asignación temporal de la docencia en algunas asignaturas/nuevas titulaciones, por lo que este horario es tentativo y sujeto a modificaciones en caso de colisión con docencia. Cualquier incidencia y la información más actualizada podrá consultarse en <https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/> Susceptible de cambio de despacho durante el curso 2021-22.

Profesor/a: CANDIDO CABALLERO GIL

- Grupo: **PE101, PE102, PE103, PE104, TU101, TU102, TU103, TU104**

General

- Nombre: **CANDIDO**
- Apellido: **CABALLERO GIL**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Contacto

- Teléfono 1: **922 319191**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **ccabgil@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:30	13:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo C - AN.4A ESIT	P2.104
Todo el cuatrimestre		Viernes	09:30	11:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo C - AN.4A ESIT	Online

Observaciones: Las dos horas de tutoría de los viernes serán 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, usaremos la herramienta Hangouts con el usuario ccabgil@ull.edu.es Este horario es orientativo. Prevalecerá el que se ponga en las aulas virtuales de las asignaturas.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
-------	-------	-----	--------------	------------	--------------	----------

Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:30	13:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo C - AN.4A ESIT	P2.104
Todo el cuatrimestre		Viernes	09:30	11:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo C - AN.4A ESIT	Online

Observaciones: Las dos horas de tutoría de los viernes serán 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, usaremos la herramienta Hangouts con el usuario ccabgil@ull.edu.es Este horario es orientativo. Prevalecerá el que se ponga en las aulas virtuales de las asignaturas.

Profesor/a: EDUARDO NACIMIENTO GARCÍA

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

General

- Nombre: **EDUARDO**
- Apellido: **NACIMIENTO GARCÍA**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Contacto

- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **enacimie@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	14:00	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Ingeniería y de Sistemas y Automática y Arquitectura y Tecnología de Computadores.

Observaciones: Debido a la nueva normalidad, las tutorías serán online mediante Google Meet (enacimie@ull.edu.es) y para evitar solapamientos entre estudiantes se deberá mandar un correo-e previo a la tutoría.

Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	14:00	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	Laboratorio de Ingeniería y de Sistemas y Automática y Arquitectura y Tecnología de Computadores.
Observaciones: Debido a la nueva normalidad, las tutorías serán online mediante Google Meet (enacimie@ull.edu.es) y para evitar solapamientos entre estudiantes se deberá mandar un correo-e previo a la tutoría.						

Profesor/a: RAFAEL ARNAY DEL ARCO
- Grupo: PE101, PE102, PE103, PE104, TU101, TU102, TU103, TU104
General - Nombre: RAFAEL - Apellido: ARNAY DEL ARCO - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores
Contacto - Teléfono 1: 922316502 - Ext. 6923 - Teléfono 2: - Correo electrónico: rarnayde@ull.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es

Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
27-09-2021	29-10-2021	Miércoles	11:00	14:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.010
27-09-2021	29-10-2021	Jueves	11:00	14:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.010

01-11-2021	21-01-2022	Lunes	09:00	12:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.010
01-11-2021	21-01-2022	Martes	09:00	12:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.010

Observaciones: Observaciones: El despacho puede cambiar a lo largo de este curso. Se pueden concertar citas presenciales y por videoconferencia. Se recomienda concertar cita a través del mail rarnayde@ull.edu.es

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	11:00	14:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.010
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:00	14:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - Módulo A - AN.4A ESIT	P3.010

Observaciones: Observaciones: El despacho puede cambiar a lo largo de este curso. Se pueden concertar citas presenciales y por videoconferencia. Se recomienda concertar cita a través del mail rarnayde@ull.edu.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.

- Profesores: Carina González, Evelio González, Cándido Caballero, Eduardo Nacimiento
- Temas (epígrafes): Factores Humanos. Diseño Centrado en el Usuario. Metodologías UX. Arquitectura de la Información. Diseño de Interacción. Diseño de Interfaces Interactivas. Métodos y técnicas para la evaluación.
- Prácticas: Prototipado interfaces tangibles, Prototipado interfaces intangibles (voz)

Bloque 2.

- Profesores: José Sigut, Rafael Aray
- Temas (epígrafes): Dispositivos de Interacción
- Prácticas: Dispositivos de interacción gestuales

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 (que podrán desarrollarse por streaming o en vídeos de contenidos teóricos) y prácticas, que incluyen demostraciones y trabajo en el laboratorio de ordenadores, siguiendo las recomendaciones sanitarias y de presencialidad adaptada, 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, se hará uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje activas como el aula invertida y de 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	[EIS23], [EIS22], [EIS20], [EIS19], [EIS15], [CG3], [C23]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	20,00	0,00	20,0	[EIS29], [EIS28], [EIS27], [EIS26], [EIS25], [EIS22], [EIS21], [EIS19], [EIS4], [EIS3], [EIS2], [T10], [T3], [CG3], [C23]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	0,00	10,00	10,0	[EIS28], [EIS27], [T9], [T8], [T7], [CG3]
Realización de trabajos (individual/grupal)	15,00	50,00	65,0	[EIS29], [EIS28], [EIS21], [EIS2], [T25], [T24], [T23], [T20], [T19], [T15], [T5], [T4], [T3], [T2], [T1], [CG3], [C23]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	10,00	10,0	[EIS29], [EIS28], [T25], [T24], [T23], [T20], [T19], [T13], [T5], [T4], [T3], [T2], [T1], [CG3], [C23]
Realización de exámenes	9,00	0,00	9,0	[T25], [CG3], [C23]
Asistencia a tutorías	6,00	0,00	6,0	[EIS29], [EIS28], [CG3], [C23]

Estudio autónomo individual o en grupo	0,00	20,00	20,0	[EIS26], [EIS25], [EIS24], [EIS23], [EIS22], [EIS20], [EIS19], [EIS15], [T10]
Exposición oral por parte del alumno	5,00	0,00	5,0	[EIS28], [EIS27], [EIS25], [T7], [CG3], [C23]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
Total ECTS			6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Disponible online en:
<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>

The Glossary of Human Computer Interaction. Disponible online en:
<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-glossary-of-human-computer-interaction>

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 Fontela, Fernando

Bibliografía Complementaria

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

Otros Recursos

Sala de ordenadores, software relacionado con la asignatura.

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.

Las actividades prácticas serán las siguientes:

1. Prototipado de interfaces tangibles
2. Prototipado de interfaces intangibles (voz)
3. Dispositivos de interacción gestuales

Las ponderaciones de la nota correspondientes a las prácticas serán equivalentes (mismo peso cada una de las prácticas) y se valorarán las actividades prácticas en el laboratorio (40%), los informes (10%) y los trabajos y proyectos (20%).

Las pruebas relacionadas con la teoría suponen un 30% en total (10% realización de controles periódicos en forma de pruebas de respuesta corta y 20% pruebas objetivas).

Con carácter general, el plazo máximo de entrega de las actividades correspondientes en la evaluación continua será la establecida en el aula virtual de la asignatura y en la alternativa 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 estudiantes 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. Las actividades y la ponderación de las actividades prácticas será la misma que las establecidas para la evaluación continúa.

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	[EIS26], [EIS25], [EIS24], [EIS23], [EIS20], [EIS15], [EIS4], [T25], [T13], [T1], [CG3], [C23]	Dominio de los contenidos de la asignatura	20,00 %
Trabajos y proyectos	[EIS28], [EIS27], [EIS25], [T7], [CG3], [C23]	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.	20,00 %
Informes memorias de prácticas	[EIS29], [EIS28], [EIS27], [EIS21], [EIS2], [T25], [T24], [T23], [T20], [T19], [T15], [T9], [T8], [T7], [T5], [T4], [T3], [T2], [T1], [CG3], [C23]	Dominio de los contenidos prácticos de la asignatura. Expresión escrita. Lenguaje no sexista.	10,00 %
Valoración de las actividades prácticas en el laboratorio	[EIS28], [EIS27], [EIS26], [EIS25], [EIS22], [EIS21], [EIS19], [EIS4], [EIS3], [EIS2], [T24], [T20], [T10], [T7], [T3], [CG3], [C23]	Dominio de los contenidos prácticos de la asignatura. Capacidad para trabajar en equipo. Valoración de una actitud participativa. Expresión oral. Defensa de trabajos.	40,00 %
Realización de controles periódicos	[T1], [T13], [CG3], [EIS4], [EIS15], [C23], [EIS20], [EIS23], [EIS24], [EIS25], [EIS26]	Dominio de los contenidos de la asignatura	10,00 %

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 las semanas establecidas como lectivas en el calendario académico oficial 2021-2022 de la Universidad de La Laguna, se trabajarán la teoría y las prácticas de la asignatura de forma presencial o virtual acorde a las recomendaciones realizadas por la Universidad para la docencia adaptada y según las recomendaciones sanitarias. Además, el calendario contempla las horas de trabajo autónomo del estudiante, las actividades de evaluación continua y las tutorías necesarias para la realización de trabajos prácticos y preparación de pruebas evaluativas.

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:	Factores Humanos. Diseño Centrado en el Usuario. Arquitectura de la información.	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (prototipado interfaces tangibles).	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	Diseño de Interfaces Interactivas. Diseño de la Interacción.	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (prototipado interfaces tangibles).	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	Diseño de Interfaces Interactivas. Diseño de la Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (prototipado interfaces tangibles).	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	Metodologías UX. Diseño de Interfaces Interactivas. Diseño de la Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Evaluación del prototipado interfaces tangibles).	4.00	6.00	10.00

Semana 6:	Metodologías UX. Diseño de Interfaces Interactivas. Diseño de la Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Prototipado interfaces intangibles).	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	Metodologías UX. Diseño de Interfaces Interactivas. Diseño de la Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Prototipado interfaces intangibles).	4.00	6.00	10.00
Semana 8:	Métodos y Técnicas de Evaluación	Clases teóricas, problemas (Prueba teórica Bloque 1) y clases prácticas (Prototipado interfaces intangibles).	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Evaluación Prototipado interfaces intangibles).	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Dispositivos de interacción gestuales).	4.00	6.00	10.00
Semana 11:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Dispositivos de interacción gestuales).	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Dispositivos de interacción gestuales).	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Dispositivos de interacción gestuales).	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Dispositivos de interacción gestuales).	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	Dispositivos de Interacción	Clases teóricas, problemas y clases prácticas (Evaluación de Dispositivos de interacción gestuales).	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