Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

INTERACCIÓ I USABILITAT

Coordinació: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Any acadèmic 2019-20

INTERACCIÓ I USABILITAT 2019-20

Informació general de l'assignatura

Denominació	INTERACCIÓ I USABILITAT
Codi	102371
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA
Caràcter	

Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
Grau en Tècniques d'Interacció Digital i de Computació	1	TRONCAL	Presencial

Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6
Tipus d'activitat, crèdits i grups	

Tipus d'activitat	PRALAB		TEORIA
Nombre de crèdits	3	3	3
Nombre de grups	1	2	1

Coordinació	ALBERTOS MARCO, FÉLIX
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	40% presencial / 60% treball autònom
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.
Idioma/es d'impartició	Castellano

INTERACCIÓ I USABILITAT 2019-20

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
ALBERTOS MARCO, FÉLIX	felix.albertos@udl.cat	6	

Informació complementària de l'assignatura

Aquesta assignatura s'imparteix en el segon semestre del primer curs del Grau en Tècniques d'Interacció Digital i Computació.

S'engloba Dins de la matèria d'Informàtica, sent de caràcter bàsica.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Conèixer els conceptes bàsics relacionats amb la Interacció Persona-Ordinador.
- Comprendre la importància de crear interfícies usables.
- Aprendre metodologies per a desenvolupar aplicacions interactives centrades en l'usuari.
- Establir la relació amb l'Enginyeria del Software.
- Capacitat d'identificar i analitzar els aspectes relacionats amb l'experiència d'usuari en exemples reals.
- Ser capaç de dissenyar les interfícies d'un sistema interactiu a partir d'identificar les necessitats, els usuaris i el context d'ús.
- Conèixer els principals aspectes de l'accessibilitat en les TIC.

Competències

Competències Bàsiques:

B01. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

Competències Transversals:

CT3. Implementar noves tecnologies i tecnologies de la informació i la comunicació.

CT5. Aplicar nocions essencials de pensament científic.

Competències Generals:

CG2. Capacitat per a dissenyar, desenvolupar, avaluar i garantir l’accessibilitat, ergonomia, usabilitat i seguretat dels sistemes informàtics.

CG3. Capacitat per a utilitzar plataformes de maquinari i programari adequades per al desenvolupament i l’execució

d'aplicacions digitals interactives.

CG5. Coneixement de les matèries bàsiques i tecnologies, que capacitin per a l'aprenentatge i desenvolupament de nous mètodes i tecnologies, així com les que doten d'una gran versatilitat per a adaptar-se a noves situacions.

CG7. Capacitat per a resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat.

CG8. Capacitat per a l'abstracció i el raonament crític, lògic i matemàtic.

Competències Específiques:

CE16. Capacitat per a dissenyar i avaluar interfícies persona-ordinador que garanteixin la usabilitat dels sistemes, serveis i aplicacions informàtiques.

CE17. Saber aplicar els coneixements de disseny suficients per proposar i defensar un concepte de disseny d'un entorn interactiu i desenvolupar-lo fins a poder ser dut a la pràctica emprant les tecnologies creatives adequades a cada projecte.

CE24. Ser capaç de comprendre els factors humans que intervenen en tot procés d'interacció entre persones i tecnologia, així com saber aplicar-los de forma adequada al disseny de productes i serveis interactius, i les seves interfícies.

Continguts fonamentals de l'assignatura

- Introducció a la disciplina de la Interacció Persona-Ordinador.
- Usabilitat, Accessibilitat i Experiència d'usuari.
- Metodologies de Disseny Centrat en l'Usuari.
- Enginyeria de la Usabilitat.
- Prototipatge d'interfícies d'usuari.
- Avaluació de l'accessibilitat de les interfícies d'usuari.

Eixos metodològics de l'assignatura

El curs es desenvolupa de la següent manera:

- S'estableix un grup de teoria (aula) i dos grups per a pràctiques (praula).

- En el grup de teoria es presenten els continguts de l'assignatura. Cada sessió tracta una matèria específica, podent ocupar una matèria un màxim de 2 sessions.

- Es proposaran tasques a realitzar pels alumnes.

- S'estableixen dues setmanes per a realitzar una xerrada professional i una altra internacional.

- En el grup de praula es proposa la realització d'un projecte que posa en pràctica el que s'ha vist a l'aula.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

INTERACCIÓ I USABILITAT 2019-20

Setmana	Aula	Praula
1	A0+A1	P0+P1
2	A2	P1
3	A3	P1+P2
4	A4	P2
5	A5	P3
6	A6-1	P3
7	A6-2	P3
8	Seminari Web	P3
9		
10	A7-1	P3
11	A7-2	P4
12	CI	P4
13	A8-1	P5
14	A8-2	P5
15	CP	P6

aula

A0	Presentació assignatura
A1	Fonaments: Usabilitat, Accessibilitat i Experiència d'usuari
A2	Prototipatge
A3	Estils i paradigmes d'interacció
A4	Disseny de la interfície d'usuari
A5	Disseny centrat en l'usuari
A6	Usabilitat
A7	Accessibilitat
A8	El factor humà
CI *	Xerrada internacional
CP *	Xerrada professional

Praula

P0	Definició projecte, grups
P1	Anàlisi de requisits / etnogràfic
P2	Prototip Paper
P3	Wireframe
P4	Avaluació Usabilidad
P5	Avaluació Accessibilitat
P6	Presentacions

* Dates no definitives

Sistema d'avaluació

				Obligatori	Nota Mínima	Recuperable
Parcial1	10%			SI	5	SI (75%)
Parcial2	10%			SI	5	SI (75%)
Grup	60%	20%	P1	SI	5	SI (75%)
		20%	P2	SI	5	SI (75%)
		40%	P3	SI	5	SI (75%)
		20%	P6	SI	5	SI (75%)
Individual	20%	50%	P4	SI	4	SI (75%)
		50%	P5	SI	4	SI (75%)

NotaEvaluació = Parcial1*0.10 + Parcial2*0.10 + NotaGrup*0.5 + NotaIndividual*0.3

Nota final (si es compleixen mínims) = NotaEvaluació

Nota final (si no es compleixen mínims) = NotaEvaluació (si NotaEvaluació és menor que 5) o 4.5 (si NotaEvaluació és més gran o igual que 5)

Bibliografia i recursos d'informació

- Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale. Human-Computer Interaction, Prentice Hall, ISBN-13: 978-0-13-046109-4 (2004)

- Nielsen Norman group. https://www.nngroup.com/

- The World Wide Web. http://www.w3.org/

Adaptacions a la metodologia degudes al COVID-19

- Ús de l'eina de vídeo conferència per a les classes teòriques
- Ús de l'eina de vídeo conferència per a les classes pràctiques
- Ús de l'eina de vídeo conferència per a les tutories

Adaptacions a l'avaluació degudes al COVID-19

- En lloc de les proves escrites es realitzen treballs alternatius avaluables durant les setmanes programades per a exàmens