



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
INTERACCIÓ I USABILITAT

Coordinació: GARRIDO NAVARRO, JUAN ENRIQUE

Any acadèmic 2023-24

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/BÀSICA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Només examen			
Coordinació	GARRIDO NAVARRO, JUAN ENRIQUE			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
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			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GARRIDO NAVARRO, JUAN ENRIQUE	juanenrique.garrido@udl.cat	0	

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

Bloc I

Prototipatge i eines prototipatge
Història + IU, DCU, UX
Anàlisi de requisits
Disseny centrat en l'usuari
Arquitectura de la Informació
El factor Humà

Bloc II

Guies de disseny
Disseny de la UI
Accessibilitat
Avaluació de l'Accessibilitat
Paradigmes d'interacció

Eixos metodològics de l'assignatura

L'assignatura s'imparteix en modalitat de només examen.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

L'assignatura s'imparteix en modalitat de només examen.

Sistema d'avaluació

- **Nota Final = (0.5 * Teoria) + (0.5 * Pràctiques) >= 5**
- **Teoria**= ((0.5* Primer Parcial) + (0.5 * Segundo Parcial)) >= 5
 - Primer Parcial (50% de teoria) - Bloc I
 - Segon Parcial (50% de teoria) - Bloc II
- **Pràctica** = Projecte de Pràctiques= 50% de la Nota Final
 - El projecte de pràctiques s'acordarà amb els estudiants.

Recuperaciones

- Si Teoria < 5 = nota màxima 7.5
 - Examen de teoria (Blocs I y II)
- Si Projecte de pràctiques < 5 = nota màxima 7.5
 - Relliurament del projecte de pràctiques amb les correccions indicades pel professorat

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)
- Don Norman. The Design of everyday Things. MIT Press
- Nielsen Norman group. <https://www.nngroup.com/>
- ux planet: uxplanet.org
- Material Design: material.io
- The World Wide Web. <http://www.w3.org/>
- curso-ipo.com
- <https://mpiua.invid.udl.cat>