



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **INTERACCIÓN Y USABILIDAD**

Coordinación: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Año académico 2018-19

Información general de la asignatura

Denominación	INTERACCIÓN Y USABILIDAD			
Código	102371			
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación	1	TRONCAL	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRAULA	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	2	1	
Coordinación	ALBERTOS MARCO, FÉLIX			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	40 % presencial / 60% trabajo autónomo			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Castellano			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
ALBERTOS MARCO, FÉLIX	felix@diei.udl.cat	8	
GRANOLLERS SALTIVERI, ANTONI	antoni.granollers@udl.cat	1	

Información complementaria de la asignatura

Esta asignatura se imparte en el segundo semestre del primer curso del Grado en Técnicas de Interacción Digital y Computación.

Se engloba dentro de la materia de Informática, siendo de carácter básica.

Objetivos académicos de la asignatura

- Conocer los conceptos básicos relacionados con la Interacción Persona-Ordenador.
- Comprender la importancia de crear interfaces usables.
- Aprender metodologías para desarrollar aplicaciones interactivas centradas en el usuario.
- Establecer la relación con la Ingeniería del Software.
- Capacidad de identificar y analizar los aspectos relacionados con la experiencia de usuario en ejemplos reales.
- Ser capaz de diseñar las interfaces de un sistema interactivo a partir de identificar las necesidades, los usuarios y el contexto de uso.
- Conocer los principales aspectos de la accesibilidad en les TIC.

Competencias

Competencias Básicas:

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Competencias Transversales:

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación.

CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico.

Competencias Generales:

CG2. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas informáticos.

CG3. Capacidad para utilizar plataformas hardware y software adecuadas para el desarrollo y la ejecución de aplicaciones digitales interactivas..

CG5. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG7. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG8. Capacidad para la abstracción y el razonamiento crítico, lógico y matemático.

Competencias Específicas:

CE16. Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la usabilidad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CE17. Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para proponer y defender un concepto de diseño de un entorno interactivo y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto.

CE24. Ser capaz de comprender los factores humanos que intervienen en todo proceso de interacción entre personas y tecnología, así como saber aplicarlos de forma adecuada al diseño de productos y servicios interactivos y sus interfaces.

Contenidos fundamentales de la asignatura

- Introducción a la disciplina de la Interacción Persona-Ordenador.
- Usabilidad, Accesibilidad y Experiencia de usuario.
- Metodologías de Diseño Centrado en el Usuario.
- Ingeniería de la Usabilidad.
- Prototipado de interfaces de usuario.
- Evaluación de la accesibilidad de las interfaces de usuario.

Ejes metodológicos de la asignatura

El curso se desarrolla de la siguiente manera:

- Se establece un grupo de teoría (aula) y dos grupos para prácticas (praula).
- En el grupo de teoría se presentan los contenidos de la asignatura. Cada sesión trata una materia específica, pudiendo ocupar una materia un máximo de 2 sesiones.
- Se propondrán tareas a realizar por los alumnos.
- Se establecen dos semanas para realizar una charla profesional y otra internacional.
- En el grupo de praula se propone la realización de un proyecto que pone en práctica lo visto en el aula.

Plan de desarrollo de la asignatura

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

Aula	
A0	Presentación asignatura
A1	Fundamentos: Usabilidad, Accesibilidad y Experiencia de usuario
A2	Prototipado
A3	Estilos y paradigmas de interacción
A4	Diseño de la interfaz de usuario
A5	Diseño centrado en el usuario
A6	Usabilidad
A7	Accesibilidad
A8	El factor humano
CI*	Charla internacional
CP*	Charla profesional
Pr aula	
P0	Definición proyecto, grupos
P1	Análisis de requisitos
P2	Análisis etnográfico
P3	Prototipo Papel
P4	Wireframe
P5-1	Heurística
P5-2	Accesibilidad
P6	Presentaciones

* Fechas no definitivas

Sistema de evaluación

				Obligatorio	Recuperable
Parcial 1	20%			Si	Si
Parcial 2	20%			Si	Si
Grupo	40%	20%	P2	Si	Si (80%)
		20%	P3	Si	Si (80%)
		40%	P4	Si	Si (80%)
		20%	P6	Si	Si (80%)
Individual	20%	20%	Trabajo	No	No
		40%	P5-1	SI	Si (80%)
		40%	P5-2	SI	Si (80%)

Bibliografía y recursos de información

- 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/>