



Universitat de Lleida

# GUÍA DOCENTE **INTERACCIÓN Y USABILIDAD**

Coordinación: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Año académico 2019-20

## Información general de la asignatura

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

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
ALBERTOS MARCO, FÉLIX	felix.albertos@udl.cat	6	

## 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	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	Seminario 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	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

## Praula

P0	Definición proyecto, grupos
P1	Análisis de requisitos / Etnográfico
P2	Prototipo Papel
P3	Wireframe
P4	Evaluación Usabilidad
P5	Evaluación Accesibilidad
P6	Presentaciones

\* Fechas no definitivas

## Sistema de evaluación

				Obligatorio	Nota Mínima	Recuperable
Parcial1	10%			SI	5	SI (75%)
Parcial2	10%			SI	5	SI (75%)
Grupo	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%)

$\text{NotaEvaluación} = \text{Parcial1} * 0.10 + \text{Parcial2} * 0.10 + \text{NotaGrupo} * 0.5 + \text{NotaIndividual} * 0.3$

Nota final (si se cumplen mínimos) = NotaEvaluación

Nota final (si no se cumplen mínimos) = NotaEvaluación (si NotaEvaluación es menor que 5) o 4.5 (si NotaEvaluación es mayor o igual que 5).

## 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/>

## Adaptaciones a la metodología debidas al COVID-19

- Uso de la herramienta de video conferencia para las clases teóricas
- Uso de la herramienta de video conferencia para las clases prácticas
- Uso de la herramienta de video conferencia para las tutorías

## Adaptaciones a la evaluación debidas al COVID-19

- En lugar de las pruebas escritas se realizan trabajos alternativos evaluables durante las semanas programadas para exámenes