



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **INTERACCIÓN Y USABILIDAD**

Coordinación: MARCO RUBIO, JAVIER

Año académico 2021-22

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	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	1	
Coordinación	MARCO RUBIO, JAVIER			
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
MARCO RUBIO, JAVIER	javier.marco@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 un grupo para prácticas (praula).
- En el grupo de teoría se presentan los contenidos de la asignatura
- En el grupo de praula se pone en práctica lo visto en el aula

Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Aula	Praula
1	Presentación asignatura	P0: Herramientas de prototipado
2	Historia + IU, DCU, UX	P1. Prototipado
3	Diseño Centrado en el Usuario	P2: Análisis de requisitos

4	Diseño Centrado en el Usuario	P2: Análisis de requisitos
5	Arquitectura de la Información	P2: Análisis de requisitos
6	El factor Humano	P3: Guías de Diseño
7	Diseño de la UI	P3: Guías de Diseño
8	Diseño de la UI	P3: Guías de Diseño
9	1er parcial	
10	Accesibilidad	P4: Accesibilidad
11	Evaluación de la accesibilidad	P4: Accesibilidad
12	Evaluación de la usabilidad	P5: Proyecto
13		P5: Proyecto
14	Evaluación de la usabilidad	P5: Proyecto
15	Evaluación de la usabilidad	P5: Proyecto
16	Paradigmas de Interacción	P5: Proyecto
17	2º Parcial	
18	Recuperación	

Sistema de evaluación

Sistema de Evaluación	Actividad	Peso	En grupo	Indispensable Para superar asignatura	Recuperable
Prueba escrita	Exámenes parciales (2)	30 % (50% cada parcial)	no	Sí (cada parcial nota mínima 5)	Si
Pruebas prácticas	Práctica 1	10%	no	no	Si
Pruebas prácticas	Práctica 2	10%	no	no	Si
Pruebas prácticas	Práctica 3	10%	no	no	Si
Pruebas prácticas	Práctica 4	10%	no	no	Si
Pruebas prácticas	Práctica 5	30%	no	Sí (nota mínima 5)	Si

Nota Evaluación = Media ponderada de todas las actividades

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)

-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