



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **INTERACCIÓN Y USABILIDAD**

Coordinación: GARRIDO NAVARRO, JUAN ENRIQUE

Año académico 2023-24

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/BÁSICA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Solo examen			
Coordinación	GARRIDO NAVARRO, JUAN ENRIQUE			
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
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
GARRIDO NAVARRO, JUAN ENRIQUE	juanenrique.garrido@udl.cat	0	

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

Bloque I

Prototipado y herramientas de prototipado
Historia + IU, DCU, UX
Análisis de requisitos
Diseño Centrado en el Usuario
Arquitectura de la Información
El factor Humano

Bloc II

Guías de diseño
Diseño de la UI
Accesibilidad
Evaluación de la Accesibilidad
Paradigmas de Interacción

Ejes metodológicos de la asignatura

La asignatura se imparte en modalidad de solo examen.

Plan de desarrollo de la asignatura

La asignatura se imparte en modalidad de solo examen.

Sistema de evaluación

- **Nota Final = $(0.5 * \text{Teoría}) + (0.5 * \text{Prácticas}) \geq 5$**
- **Teoría = $((0.5 * \text{Primer Parcial}) + (0.5 * \text{Segundo Parcial})) \geq 5$**
 - Primer Parcial (50% de teoría) - Bloque I
 - Segundo Parcial (50% de teoría) - Bloque II
- **Práctica = Proyecto de prácticas = 50% de la Nota Final**
 - El proyecto de prácticas se acordará con los estudiantes

Recuperaciones

- Si Teoría < 5 = nota máxima 7.5
 - Examen de teoría (Bloques I y II)
- Si Proyecto de prácticas < 5 = nota máxima 7.5
 - Re-entrega del proyecto de prácticas con las correcciones indicadas por el profesorado

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
- <https://mpiua.invid.udl.cat>