

## 30217 - Interacción persona ordenador

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2024/25

**Asignatura:** 30217 - Interacción persona ordenador

**Centro académico:** 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

326 - Escuela Universitaria Politécnica de Teruel

**Titulación:** 330 - Complementos de formación Máster/Doctorado

439 - Graduado en Ingeniería Informática

443 - Graduado en Ingeniería Informática

**Créditos:** 6.0

**Curso:** 443 - Graduado en Ingeniería Informática: 2

330 - Complementos de formación Máster/Doctorado: XX

439 - Graduado en Ingeniería Informática: 2

**Periodo de impartición:** Segundo semestre

**Clase de asignatura:** 439 - Obligatoria

330 - Complementos de Formación

443 - Obligatoria

**Materia:**

### 1. Información básica de la asignatura

En esta asignatura el estudiante va a aprender la tecnología y las metodologías a aplicar para diseñar interfaces interactivas de calidad. La accesibilidad de las interfaces y el conocimiento de los estándares, guías y normativas asociadas al desarrollo de las mismas son también materia de la asignatura.

La asignatura tiene un carácter aplicado. El estudiante aprenderá los conceptos necesarios sobre especificación, diseño y evaluación de interfaces y, sobre todo, aprenderá a aplicarlos en diferentes ámbitos y plataformas.

### 2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

- Conoce los factores humanos relacionados con las Interfaces de los Sistemas Interactivos.
- Conoce la relación entre el ordenador y la interacción y los periféricos para la interacción.
- Conoce los modelos, paradigmas y técnicas para el diseño, prototipado y evaluación de interfaces: Heurísticas, Estándares y Guías.
- Conoce técnicas de implementación de interfaces. Conoce y sabe utilizar herramientas para la creación de GUIs.
- Conoce Interfaces Específicas, Avanzadas y en entornos móviles.

### 3. Programa de la asignatura

- Introducción: usabilidad, accesibilidad, diseño centrado en el usuario.
- Factores Humanos y su relación con las Interfaces de los Sistemas Interactivos.
- Modelo de proceso. Diseño de la interfaz en la Ingeniería del Software
- Análisis de requisitos. Análisis etnográfico. Estudio de la Audiencia. Estudio de la competencia. Objetivos de la aplicación. Objetivos de usabilidad. Dispositivos de interacción.
- Diseño de interfaces. Técnicas de prototipado. Análisis de tareas. Diseño de la interfaz. Metáforas. Reglas y principios básicos. Diseño para móviles. Diseño Web. Guías de estilo.
- Técnicas de evaluación: evaluación con expertos y con usuarios. Normas y estándares.
- Accesibilidad.
- Paradigmas y estilos de interacción.

### 4. Actividades académicas

El proceso de aprendizaje se basa en el estudio y trabajo continuado desde el primer día de clase, a través de las siguientes actividades:

- El aprendizaje de conceptos y metodologías para el análisis, el diseño y la evaluación de interfaces en las clases teóricas.

- La aplicación de tales conocimientos en las clases de problemas. En ellas los estudiantes desempeñarán un papel activo.
- El desarrollo de un proyecto en equipo en las clases de prácticas. Ellas se aplicarán las metodologías propuestas, las guías y recomendaciones vistas, y se aprenderán las tecnologías necesarias para el prototipado de las interfaces.

## 5. Sistema de evaluación

La asignatura NO tiene evaluación continua. La evaluación de la asignatura tiene dos partes: conocimiento en examen teórico y conocimiento en examen práctico.

La prueba de conocimiento en examen teórico versará sobre los conocimientos generales de la asignatura trabajados en las clases de teoría y problemas, tanto a partir del material de clase como de fuentes externas que se hayan propuesto en las clases y publicitado de modo que sean accesibles.

La prueba de conocimiento en examen práctico se celebrará en esa misma fecha que la anterior y consistirá en la entrega de todos los materiales producidos como resultado de las clases prácticas. Los profesores podrán formular cuestiones que aseguren la originalidad y calidad de los materiales entregados. Para ayudar a la superación de esta parte se programará un calendario de entrega progresiva y voluntaria de estos materiales durante el curso.

Para superar la asignatura se debe obtener una nota mínima de 5/10 en ambas pruebas.

### EINA:

- Peso de la parte teórica en la nota global: 50%.
- Peso de la parte práctica en la nota global: 50%.

### EUPT:

- Peso de la parte teórica en la nota global: 30%.
- Peso de la parte práctica en la nota global: 70%.

## 6. Objetivos de Desarrollo Sostenible

5 - Igualdad de Género

10 - Reducción de las Desigualdades