

DESARROLLO DE INTERFACES PARA USUARIOS GUÍA DOCENTE CURSO 2016-17

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática			801G	
Asignatura:	Desarrollo de interfaces para usuarios			452	
Materia:	Ingeniería del software				
Módulo:	Optativas				
Modalidad de enseñanza de la titulación:	Presencial				
Carácter:	Optativa	Curso:	3	Duración:	Semestral
Créditos ECTS:	6,00	Horas presenciales:	60,00	Horas estimadas de trabajo autónomo:	90,00
Idiomas en que se imparte la asignatura:	Español				
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Español				

DEPARTAMENTOS RESPONSABLES DE LA DOCENCIA

MATEMÁTICAS Y COMPUTACIÓN				R111	
Dirección:	C/ Luis de Ulloa, s/n		Código postal:	26004	
Localidad:	Logroño	Provincia:	La Rioja		
Teléfono:	941299452	Fax:	941299460	Correo electrónico:	

PROFESORADO PREVISTO

Profesor:	Pascual Martínez Losa, María Vico		Responsable de la asignatura
Teléfono:	941299443	Correo electrónico:	mvico@unirioja.es
Despacho:	3228	Edificio:	CENTRO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO
Tutorías:	Consultar		

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

- Factores humanos: aspectos fisiológicos. Accesibilidad.
- Estilos y paradigmas de interacción. Relación entre paradigmas y hardware requerido.
- Técnicas de prototipado y diseño de interfaces: interfaces web, interfaces de escritorio.
- Creación de prototipos e interfaces: herramientas, lenguajes, librerías específicas.
- Técnicas de evaluación de interfaces.

REQUISITOS PREVIOS DE CONOCIMIENTOS Y COMPETENCIAS PARA PODER CURSAR CON ÉXITO LA ASIGNATURA

Recomendados para poder superar la asignatura.

Conocimientos generales de Programación de Computadores
 Conocimientos básicos de desarrollo de Páginas Web

Asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias:

- Metodología de la programación
- Programación orientada a objetos
- Sistemas informáticos
- Tecnología orientada a objetos

CONTEXTO

Dentro del proceso de desarrollo de una aplicación informática, esta asignatura se centra en el desarrollo de la interfaz de usuario. En la asignatura se aborda el desarrollo de interfaces de usuario desde un punto de vista integral, es decir, se trabajarán todos los aspectos: conceptuales, interacción, técnicas de prototipado, diseño y evaluación de interfaces.

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG2-Estar capacitado para, utilizando el nivel adecuado de abstracción, establecer y evaluar modelos que representen situaciones reales.

CG5-Estar capacitado tanto para trabajar autónomamente, como para integrarse de modo eficaz en equipos de trabajo.

CG7-Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para continuar su formación.

CG10-Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

CG11-Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CG12-Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad.

CG15-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.

CG17-Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.

Competencias específicas

CE23-Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Entender los factores humanos que afectan a la interacción persona – ordenador.
- Comprender el carácter multidisciplinar de la interacción persona – ordenador.
- Conocer diferentes paradigmas y estilos de interacción.
- Saber evaluar las distintas opciones de interacción persona computador para cada aplicación informática concreta.
- Saber realizar diseños y prototipos de interfaces de usuario de diferente nivel de complejidad.
- Conocer a nivel básico diferentes estándares y guías de estilo.

TEMARIO

Tema 1. Introducción a la interacción persona-ordenador.

Tema 2. Ingeniería de la usabilidad.

Tema 3. Interacción.

Tema 4. Diseño de interfaces.

Tema 5. Tecnologías en interfaces de ventanas/web.

Tema 6. Evaluación de interfaces.

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	Diseño de interfaces de usuario Absys Biba
Básica	Human-computer interaction Absys Biba
Básica	Interaction design Absys Biba
Básica	The essential guide to user interface design Absys Biba

Recursos en Internet

Sitio web AIPO
<http://aipo.es>

METODOLOGÍA

Modalidades organizativas

Clases teóricas

Clases prácticas

Estudio y trabajo en grupo

Estudio y trabajo autónomo individual

Métodos de enseñanza

Método expositivo - Lección magistral

Estudio de casos

Resolución de ejercicios y problemas

ORGANIZACIÓN

Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Clases prácticas de aula	Grande	10,00
Clases prácticas de laboratorio o aula informática	Informática	28,00
Clases teóricas	Grande	22,00
Total de horas presenciales		60,00
Trabajo autónomo del estudiante		Horas



Estudio autónomo individual o en grupo	30,00
Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas	15,00
Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o simi	30,00
Preparación en grupo de trabajos, presentaciones (orales, debates,...), actividades en biblioteca o similar	15,00
Total de horas de trabajo autónomo	90,00
Total de horas	150,00

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	Recuperable	No Recup.
Pruebas escritas	60%	
Informes y memorias de prácticas		20%
Trabajos y proyectos		20%
Total	100%	

Comentarios

La evaluación continua (40%) se realizará mediante los sistemas de evaluación Trabajos y Proyectos e Informes y memorias de prácticas.

El material didáctico se encontrará disponible en el aula virtual para todos los alumnos matriculados en la asignatura.

Si necesitas buscar un laboratorio informático en el que se encuentre instalado el software necesario para esta asignatura, puedes consultar en la página <http://www.unirioja.es/servicios/si/>, enlace "Salas informáticas". Aquí tienes el listado del software disponible en cada uno de los laboratorios informáticos del campus

Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad), las actividades de evaluación no recuperable podrán ser sustituidas por otras, a especificar en cada caso. Esta posibilidad se habilitará siempre y cuando la causa que le impida la realización de la actividad de evaluación programada sea la que ha llevado al reconocimiento de la dedicación a tiempo parcial.

Criterios críticos para superar la asignatura

- Imprescindible aprobar el examen.
- Es necesario entregar un 50% de las prácticas y del proyecto