



PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE LIBRE CONFIGURACIÓN
ACTIVIDADES GENERALES
CURSO 2009-2010

I. DATOS BÁSICOS DE LA ACTIVIDAD

NOMBRE: DISEÑO DE INTERFACES HOMBRE-MÁQUINA

NOMBRE EN INGLÉS: INTRODUCTION TO HUMAN COMPUTER INTERACTION

CÓDIGO: (A cumplimentar por Ordenación Académica)

Créditos totales (LRU/ECTS):
6 / 5

Créditos teóricos (LRU/ECTS):
3 / 2.5

Créditos prácticos (LRU/ECTS):
3 / 2.5

Actividad Anual

Primer Cuatrimestre

Segundo Cuatrimestre

Fecha de inicio: FEBRERO DE 2010

Horario de clases: JUEVES Y VIERNES DE 10:30 A 12:30

Fechas de exámenes (en su caso):

Lugar de impartición: Centro: ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Aula: A2.12 (jueves), A4.32 (viernes)

Número de plazas: 30

RENOVACIÓN DEL CURSO ANTERIOR: SÍ (indíquese "SI" o "NO", según proceda)

DATOS DEL PROFESORADO

Profesor/a coordinador/a

NOMBRE: JOSÉ MARIANO GONZÁLEZ ROMANO

Créditos que imparte en la actividad: 6

DEPARTAMENTO: LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

ÁREA: LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

E-MAIL: mariano@us.es

TFNO.: 954552768

URL WEB (en su caso): <http://www.lsi.us.es/~mariano>

Otro profesorado (cortar y pegar el bloque tantas veces como sea preciso) (caso de no ser profesor universitario deberá adjuntarse un breve Curriculum-Vitae)

BLOQUE	NOMBRE:	Créditos que imparte en la actividad:
	DEPARTAMENTO:	
	ÁREA:	
BLOQUE	NOMBRE:	Créditos que imparte en la actividad:
	DEPARTAMENTO:	
	ÁREA:	
BLOQUE	NOMBRE:	Créditos que imparte en la actividad:
	DEPARTAMENTO:	
	ÁREA:	

Sevilla, a 2 de mayo de 2009
(firma del coordinador)

II. DATOS ESPECÍFICOS DE LA ACTIVIDAD

DESCRIPTORES:

Interacción persona-ordenador
Usabilidad y Accesibilidad
Diseño centrado en el usuario
Desarrollo de interfaces gráficas de usuario para la web

RECOMENDACIONES Y/O REQUISITOS PREVIOS QUE DEBEN CUMPLIR LOS ALUMNOS:

Los alumnos deben poseer unos conocimientos básicos de programación. También es recomendable, aunque no imprescindible, conocer el lenguaje HTML y las hojas de estilo en cascada.

COMPETENCIAS QUE ENTRENA LA ACTIVIDAD

Se trata de determinar qué conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores aprenderá o adquirirá el estudiante que curse esta actividad) (cumplimentación opcional)

1) Competencias transversales o genéricas

Se trata de indicar de entre las competencias que a continuación se relacionan, cuáles serán desarrolladas en esta actividad. Estas competencias son de tipo transversal, es decir, son relevantes para cualquier estudiante y pueden entrenarse o aprenderse en casi cualquier contexto educativo. No se refieren a ninguna disciplina o titulación en concreto. Se trata de elementos básicos de la formación que resultan útiles en cualquier campo de conocimiento o intervención:

- Capacidad de análisis y síntesis
- Capacidad de organizar y planificar
- Conocimientos generales básicos
- Solidez en los conocimientos básicos de la profesión
- Comunicación oral y escrita en la lengua nativa
- Conocimiento de una segunda lengua
- Habilidades elementales en informática
- Habilidades para recuperar y analizar información desde diferentes fuentes
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Capacidad de crítica y autocrítica
- Trabajo en equipo
- Habilidades en las relaciones interpersonales
- Habilidades para trabajar en un equipo interdisciplinario
- Habilidad para comunicar con expertos en otros campos
- Habilidad para trabajar en un contexto internacional
- Reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad
- Compromiso ético
- Capacidad para aplicar la teoría a la práctica
- Capacidad para un compromiso con la calidad ambiental
- Habilidades de investigación
- Capacidad de aprender
- Capacidad de adaptación a nuevas situaciones
- Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad)
- Liderazgo
- Comprensión de culturas y costumbres de otros países
- Habilidad para trabajar de forma autónoma
- Planificar y dirigir
- Iniciativa y espíritu emprendedor
- Inquietud por la calidad
- Inquietud por el éxito

2) Competencias específicas

Se trata de indicar un máximo de cuatro elementos relacionados con los contenidos concretos de la actividad (conocimientos, habilidades, valores, etc...):

- Conocimiento de la importancia que tiene la disciplina de la Interacción Persona-Ordenador
- Capacidad para valorar la usabilidad y la accesibilidad de las interfaces de usuario
- Capacidad para afrontar el diseño de interfaces de usuario para casos reales
- Habilidad para integrar el diseño de las interfaces de usuario en el ciclo de vida de los sistemas interactivos

OBJETIVOS

Descripción general de los objetivos de la asignatura

Los objetivos de la asignatura son:

- Presentar los conceptos básicos de la Interacción Persona-Ordenador
- Ofrecer la formación teórica y práctica necesaria para abordar el desarrollo de interfaces gráficas de usuario para aplicaciones de carácter general
- Capacitar al alumno para el diseño y desarrollo de interfaces de usuario usables y accesibles en entornos web

III. METODOLOGÍA

Se trata de estimar el esfuerzo del estudiante en cada uno de los componentes de la actividad.

Cada crédito de la actividad tendrá una dedicación de esfuerzo del estudiante de 25 horas. Únicamente el 40% de dichas horas podrán ser horas presenciales (10 de cada 25).

Son horas presenciales todas las que implique contacto entre estudiantes y profesorado. Esto es: a) clases expositivas teóricas, b) clases expositivas prácticas, c) clases de laboratorio o de prácticas que cuenten con la presencia del profesorado en el aula, aunque sólo sea como coordinador, d) sesiones de discusión de seminarios, e) sesiones expositivas por parte de los estudiantes en las que el profesor esté presente como moderador, evaluador o crítico, f) tutorías concertadas, g) cualquier otra actividad que suponga presencia conjunta dentro de algún tipo de aula.

En la siguiente tabla sólo debe cumplimentar las filas referidas a las técnicas docentes que se lleven a cabo en la actividad de libre configuración propuesta.

Tipo de técnica docente	Horas presenciales	Horas de trabajo personal del estudiante	Horas totales
Clases teóricas	23	22	45
Clases prácticas	20	15	35
Seminarios			
Exposiciones de los estudiantes			
Tutorías concertadas			
Control de lecturas			
Actividad 1 Definir: Cuestionarios		5	5
Actividad 2 Definir: Trabajos	7	33	40
Actividad 3 Definir:			
Exámenes o pruebas			
Horas totales (suma)	50 / 25 = 2 Nº créditos (No debe superar el 40% de los créditos totales)	75 / 25 = 3 Nº créditos (No debe ser inferior al 60% de los créditos totales)	125 / 25 = 5 Nº créditos totales

La presente tabla muestra la equivalencia en créditos ECTS de las diferentes actividades definidas para el curso o seminario en cuestión, no obstante el número de créditos computables en el expediente del estudiante será el correspondiente a los créditos LRU que se indican en la página 1 de este impreso.

IV. CONTENIDOS

Dividir los contenidos en bloque temáticos y cada uno de ellos en temas concretos, si procede. Hacer la división en temas teóricos y prácticos cuando sea procedente.

Teoría

1. Introducción a la interacción persona-ordenador
2. El factor humano
3. Metáforas
4. Dispositivos, estilos y paradigmas
5. Ingeniería de la interfaz
6. Guías de estilo y diseño gráfico
7. Evaluación
8. Accesibilidad
9. Internacionalización
10. Nuevos paradigmas de interacción

Laboratorio

1. Lenguaje HTML y hojas de estilo en cascada CSS.
2. Programación en PHP.
3. Aplicación de los conceptos teóricos al diseño práctico de interfaces para la web: interfaces en lenguaje natural, interfaces para dispositivos móviles, asistentes, interfaces accesibles, internacionalización de interfaces, creación y evaluación de prototipos de interfaces.

V. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

1. Dix, Alan, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale, "Human Computer Interaction", second edition, Prentice-Hall, 1998
2. González, Mariano, J.M. Cordero, "Diseño de páginas web. Iniciación y referencia", 2ª Ed, McGraw-Hill, 2004
3. Granollers, Toni, J. Lorés, J.J. Cañas, "Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario", UOC, 2005
4. Lorés, Jesús (Editor), "Curso de Introducción a la Interacción Persona-Ordenador", <http://www.aipo.es>
5. Norman, Donald, "The invisible computer", MIT Press, 1998
6. Shneiderman, Ben, C. Plaisant, "Diseño de interfaces de usuario", 4ª Ed, Pearson, 2006

VI. BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA (si procede).

Indicar textos y páginas concretas a utilizar en cada tema o módulo

VII. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Describir las técnicas de evaluación que se utilizarán. Si es necesario, vincular cada tipo de técnica de evaluación a las distintas técnicas docentes utilizadas

Se propone un método de evaluación basado en un seguimiento continuo del alumno. Este seguimiento incluye la asistencia a las clases teóricas y prácticas, la realización de un cuestionario semanal sobre la materia impartida en las clases de teoría y la realización de varios trabajos teórico-prácticos.

Los cuestionarios se realizarán de manera individual, mientras que los trabajos se harán en grupos de un máximo de tres alumnos y serán defendidos en clase. Para la realización de los cuestionarios y la entrega de los trabajos se utilizará la plataforma de Enseñanza Virtual de la Universidad de Sevilla, a través de la cual el alumno podrá realizar un seguimiento de las calificaciones obtenidas en ambas pruebas.

Criterios de evaluación y calificación

La calificación final de la asignatura será la suma de las calificaciones de los cuestionarios y los trabajos:

- a) La calificación obtenida en los cuestionarios valdrá un 30% de la calificación final (3 puntos)
- b) La calificación obtenida en los trabajos valdrá un 70% de la calificación final (7 puntos)

La asistencia a clase se valorará con 1 punto adicional que se sumará a la calificación final, siempre y cuando el alumno haya asistido a un mínimo del 80% de las clases.

Para aprobar la asignatura será necesario obtener una calificación mínima de 5 puntos.

Distribuya el número de horas que ha indicado en el punto III en 20 semanas para una asignatura semestral y 40 para una anual.
VIII. CRONOGRAMA SEMANAL (Sólo hay que indicar el número de horas que a ese tipo de sesión va a dedicar el estudiante cada semana)

Primer Semestre							
HORAS SEMANALES	Horas Teoría	Horas Prácticas	Horas Actividad 1	Horas Actividad 2	Horas Actividad 3	Exámenes	Temas del temario a tratar
1ª Semana							
2ª Semana							
3ª Semana							
4ª Semana							
5ª Semana							
6ª Semana							
7ª Semana							
8ª Semana							
9ª Semana							
10ª Semana							
11ª Semana							
12ª Semana							
13ª Semana							
14ª Semana							
15ª Semana							
16ª Semana							
17ª Semana							
18ª Semana							
19ª Semana							
20ª Semana							
Nº total de horas							
Nº total de ECTS							
Actividad 1:							
Actividad 2:							
Actividad 3:							
Segundo Semestre							
HORAS SEMANALES	Horas Teoría	Horas Prácticas	Horas Actividad 1	Horas Actividad 2	Horas Actividad 3	Exámenes	Temas del temario a tratar
1ª Semana	1						Presentación
2ª Semana	4	3,5	0,5	2			Tema 1
3ª Semana	4	3,5	0,5	2			Tema 2
4ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 3
5ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 4
6ª Semana				4			Trabajo 1
7ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 5
8ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 6
9ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 7
10ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 8
11ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 9
12ª Semana				4			Trabajo 2
13ª Semana	4	3,5	0,5	3			Tema 10
14ª Semana	4			4			Trabajo 3
15ª Semana							
16ª Semana							
17ª Semana							
18ª Semana							
19ª Semana							
20ª Semana							
Nº total de horas	45	35	5	40			
Nº total de ECTS	1,8	1,4	0,2	1,6			
Actividad 1: Cuestionarios							
Actividad 2: Trabajos							
Actividad 3:							

IX. MECANISMOS DE CONTROL Y SEGUIMIENTO (mecanismos concretos que los docentes propongan para el seguimiento de cada asignatura):

El mecanismo de evaluación está basado en un seguimiento continuo del alumno, mediante la asistencia a clase y la realización de cuestionarios semanales y trabajos en grupo.

La asistencia a clase se controlará pasando lista en el aula. Los cuestionarios se programarán semanalmente en la plataforma de Enseñanza Virtual y los alumnos tendrán un plazo de una semana para realizarlos. Los trabajos en grupo se realizarán a lo largo del cuatrimestre, con el apoyo de las tutorías, y serán defendidos públicamente en el aula, siendo decididas las calificaciones entre el profesor y los propios alumnos. Los alumnos conocerán las calificaciones de los cuestionarios y de los trabajos de forma inmediata, de manera que puedan seguir su evolución a lo largo del curso.