



PROGRAMA DE LA ASIGNATURA "IPO: Interacción Persona Ordenador"

Máster Universitario en Ingeniería y Tecnología del Software
Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos
E.T.S. Ingeniería Informática

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Titulación:	Máster Universitario en Ingeniería y Tecnología del Software
Año del plan de estudio:	2010
Centro:	E.T.S. Ingeniería Informática
Asignatura:	IPO: Interacción Persona Ordenador
Código:	50900010
Tipo:	Optativa
Curso:	1º
Período de impartición:	Cuatrimestral
Ciclo:	2
Área:	Lenguajes y Sistema Informáticos (Área responsable)
Horas :	150
Créditos totales :	6.0
Departamento:	Lenguajes y Sistemas Informáticos (Departamento responsable)
Dirección física:	ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA, AVDA. REINA MERCEDES, S/N 41012
Dirección electrónica:	http://www.lsi.us.es/

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos docentes específicos

- Aprender a construir sistemas interactivos teniendo en cuenta a los usuarios y la forma en que estos interactúan con los ordenadores
- Presentar los conceptos y las herramientas necesarias para el diseño y evaluación de interfaces de usuario
- Incidir en criterios de calidad que garanticen la accesibilidad y usabilidad de las interfaces

Competencias:

Competencias transversales/genéricas

- G01 Capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos, incluyendo la resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos relacionados con la ingeniería y la tecnología del software
- G02 Capacidad para integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de los conocimientos adquiridos

G03 Capacidad para comunicar conclusiones, así como los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

G04 Habilidades de aprendizaje que permitan estudiar de un modo autodirigido o autónomo

G05 Respeto a los derechos fundamentales y de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores

Competencias específicas

E14 Conocimiento y capacidad de aplicación de las últimas metodologías y tecnologías para el diseño de interfaces persona ordenador.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

- Introducción a la Interacción Persona-Ordenador. El modelo de proceso de la Ingeniería de la Usabilidad y de la Accesibilidad
- Usabilidad
- Prototipado
- Evaluación
- Accesibilidad

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Relación de actividades formativas del cuatrimestre

Clases teóricas

Horas presenciales: 15.0

Horas no presenciales: 30.0

Prácticas de Laboratorio

Horas presenciales: 15.0

Horas no presenciales: 30.0

Trabajo de investigación

Horas presenciales: 8.0

Horas no presenciales: 52.0

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Evaluación

Al final de cada bloque temático se realizarán actividades de evaluación consistentes en tests o problemas que requieran la aplicación a la práctica de los conocimientos presentados en ese bloque temático. Además, cada asignatura tendrá un proyecto final que obligará a los alumnos a combinar todos los conocimientos adquiridos en la resolución de un problema que abarque todos los contenidos de la asignatura. La evaluación general de las competencias se llevará a cabo en este proyecto final. El sistema de calificación es el que prevé la normativa vigente.

Los criterios concretos de evaluación dependerán por completo del tema evaluado, pero de forma general se valorará si los grupos de alumnos han conseguido desarrollar las competencias y objetivos de la asignatura