

Ficha Técnica

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática		
Plan BOE:	BOE número 108 de 6 de mayo de 2015		
Asignatura:	Interacción Persona-Computador		
Módulo:	Ingeniería del Software		
Curso:	2º	Créditos ECTS:	6
Tipo de asignatura:	Obligatoria	Tipo de formación:	Teórico-práctica

Presentación

La asignatura Interacción Persona-Ordenador ofrece métodos y técnicas para diseñar sistemas informáticos que ayuden a las personas a llevar a cabo sus actividades de forma productiva y satisfactoria. Durante el semestre, los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar un proyecto completo aplicando de forma iterativa distintos métodos y técnicas centrados en el usuario. Este enfoque permitirá mejorar en cada paso la experiencia del usuario, y obtener así al final del proceso un producto con un alto grado de usabilidad.

Competencias y/o resultados del aprendizaje

- Diseñar sistemas interactivos mediante el enfoque de diseño centrado en el usuario.
- Evaluar la usabilidad de sistemas mediante inspección, indagación o pruebas de usuario.
- Resolver problemas reales mediante la aplicación de alguna o varias de las técnicas aprendidas incluso en situaciones en las que no se disponga del total de la información.

Contenidos Didácticos

- 1 Introducción a la Interacción Persona-Ordenador
 - 1.1 Introducción
 - 1.2 Disciplinas que contribuyen a la interacción persona-ordenador
 - 1.3 Usabilidad
 - 1.4 Experiencia de usuario
 - 1.5 Diseño para todos
 - 1.6 Elementos clave para el diseño de la interacción
- 2 Diseño centrado en el usuario
 - 2.1 Características del diseño centrado en el usuario
 - 2.2 Proceso de diseño centrado en el usuario
 - 2.3 Comprender y especificar el contexto de uso
 - 2.4 Especificar los requisitos de usuario y organizacionales
 - 2.5 Producir soluciones de diseño
 - 2.6 Evaluar el diseño
 - 2.7 Mitos sobre usabilidad
- 3 Estilos y paradigmas de interacción
 - 3.1 Interacción, estilos y paradigmas
 - 3.2 Estilos de interacción
 - 3.3 Comparación entre estilos de interacción
 - 3.4 Paradigmas de interacción
 - 3.5 Comparación entre paradigmas de interacción

- 4 Análisis de diseño y de tareas
 - 4.1 Especificación del contexto de uso
 - 4.2 Análisis competitivo
 - 4.3 Análisis de usuarios
 - 4.4 Análisis de tareas
 - 4.5 Análisis del entorno
- 5 Diseño visual
 - 5.1 Contextos de interacción
 - 5.2 Mapa de navegación
 - 5.3 Card sorting
 - 5.4 Elementos de diseño visual
 - 5.5 Diseño de menús
 - 5.6 Patrones de navegación
- 6 Guías de diseño de la interacción
 - 6.1 Introducción
 - 6.2 Enfoque general
 - 6.3 Información mostrada al usuario
 - 6.4 Diseño
 - 6.5 Errores y ayuda
- 7 Evaluación de la usabilidad
 - 7.1 Test de usabilidad
 - 7.2 Evaluación por expertos
 - 7.3 Evaluación de sistemas instalados
 - 7.4 Cuestionarios, encuestas y entrevistas
 - 7.5 Laboratorios de usabilidad

Contenidos Prácticos

Durante el desarrollo de la asignatura se realizarán las siguientes actividades prácticas:

- Identificación de sistemas informáticos con un bajo nivel de usabilidad.
- Diseño de un sistema informático con técnicas centradas en el usuario:
 - Análisis de contexto.
 - Diseño de prototipos.
 - Diseño y realización de test de usabilidad.

Evaluación

El sistema de evaluación del aprendizaje de la UDIMA contempla la realización de diferentes tipos de actividades de evaluación y aprendizaje. El criterio de valoración establecido se detalla a continuación:

Actividades de aprendizaje	10%
Controles	10%
Actividades de Evaluación Continua (AEC)	25%
Examen final presencial	55%
TOTAL	100%

Bibliografía

- Ferré, X: (2015). Interacción persona-ordenador. Madrid: Ediciones CEF.