



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA

GUIA DOCENTE

CURSO 2023-24

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Denominación en Inglés:

User Interface Design

Código:

606010217

Tipo Docencia:

Presencial

Carácter:

Obligatoria

Horas:

	Totales	Presenciales	No Presenciales
Trabajo Estimado	150	60	90

Créditos:

Grupos Grandes	Grupos Reducidos			
	Aula estándar	Laboratorio	Prácticas de campo	Aula de informática
4	0	2	0	0

Departamentos:

TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

Áreas de Conocimiento:

LENGUAJES Y SISTEMA INFORMATICOS

Curso:

3º - Tercero

Cuatrimestre

Segundo cuatrimestre

DATOS DEL PROFESORADO (*Profesorado coordinador de la asignatura)

Nombre:	E-mail:	Teléfono:
* Juan Luis Dominguez Olmedo	juan.dominguez@dti.uhu.es	959 217 371

Datos adicionales del profesorado (Tutorías, Horarios, Despachos, etc...)

Horarios de tutorías y asistencia al alumnado: consultar <http://www.uhu.es/dti/>

Despacho 123 (E.T.S.I.)

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

1. Descripción de Contenidos:

1.1 Breve descripción (en Castellano):

- Interacción persona-ordenador
- El diseño centrado en el usuario
- Usabilidad y modelos de calidad centrados en la usabilidad
- Accesibilidad
- Programación orientada a eventos y propiedades
- Generación automática de informes

1.2 Breve descripción (en Inglés):

- Human-computer interaction
- User-centered design
- Usability and usability-centered quality models
- Accessibility
- Event-driven programming
- Automatic report generation

2. Situación de la asignatura:

2.1 Contexto dentro de la titulación:

Se trata de una asignatura obligatoria específica para los estudiantes del itinerario de Ingeniería del Software del Grado de Informática. Dicha asignatura se imparte una vez que el/la alumno/a ha desarrollado las destrezas básicas que le permitirán diseñar e implementar componentes software complejos. Esta asignatura complementa al grupo de asignaturas de diseño de software en tanto que proporciona los mecanismos apropiados para diseñar y desarrollar interfaces de usuario eficientes.

2.2 Recomendaciones

Es altamente recomendable que los/as alumnos/as hayan desarrollado las competencias básicas en el desarrollo e implementación de módulos software complejos.

3. Objetivos (resultado del aprendizaje, y/o habilidades o destrezas y conocimientos):

Comprender la importancia del desarrollo adecuado de interfaces usables para que el usuario interactúe fácilmente con los sistemas y las aplicaciones.

Aprender metodologías y técnicas que permitan diseñar interfaces de usuario usables, simples y

accesibles para todos los usuarios independientemente de su condición y habilidad.

Entender los principios básicos de Psicología que permiten desarrollar interfaces amigables y cercanas a los seres humanos.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1 Competencias específicas:

CE1-IS: Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.

CE4-IS: Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.

4.2 Competencias básicas, generales o transversales:

CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG0: Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos.

CG12: Capacidad para proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo.

CG07: Motivación por la calidad y la mejora continua, actuando con rigor, responsabilidad y ética profesional.

CG08: Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos actualizando las competencias profesionales.

CG09: Capacidad para innovar y generar nuevas ideas.

CG06: Capacidad para el aprendizaje autónomo, así como iniciativa y espíritu emprendedor

CT6: Promover, respetar y velar por los derechos humanos, la igualdad sin discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión u otra circunstancia personal o social, los valores democráticos, la igualdad social y el sostenimiento medioambiental.

CT4: Capacidad de utilizar las Competencias Informáticas e Informacionales (CI2) en la práctica profesional.

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1 Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa
- Sesiones de Resolución de Problemas
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación...
- Trabajo Individual/Autónomo del Estudiante

5.2 Metodologías Docentes:

- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos
- Clase Magistral Participativa
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos
- Tutorías Individuales o Colectivas. Interacción directa profesorado-estudiantes
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Evaluaciones y Exámenes

5.3 Desarrollo y Justificación:

Sesiones académicas de teoría: se llevarán a cabo en grupos grandes de teoría. Se realizarán exposiciones de cada tema por parte del docente y se evaluará la participación del alumnado en dichas sesiones. La asistencia a las clases teóricas es voluntaria.

Sesiones académicas de problemas: se llevarán a cabo en grupos grandes de teoría. Se plantearán problemas de menor complejidad que los/as alumnos/as deberán resolver durante la sesión de forma individual. La asistencia a las clases de problemas es voluntaria.

Sesiones prácticas en laboratorio: se llevarán a cabo en grupos pequeños de prácticas. Se planteará un problema de mayor complejidad que los/as alumnos/as deberán resolver durante varias sesiones. La asistencia a las clases prácticas es voluntaria.

6. Temario Desarrollado

- Tema 1. Introducción.
- Tema 2. Diseño centrado en el usuario.
- Tema 3. Usabilidad.

- Tema 4. Accesibilidad.
- Tema 5. Programación orientada a eventos.
- Tema 6. Generación automática de informes.

7. Bibliografía

7.1 Bibliografía básica:

- Apuntes de la asignatura (Campus Virtual UHU)
- “Desarrollo de interfaces”, Juan Luis Vicente Carro. Garceta publicaciones. 2014

7.2 Bibliografía complementaria:

- “Diseño de una interfaz de usuario”:
<https://docs.microsoft.com/es-es/windows/win32/appuistart/designing-a-user-interface>
- “Creación de una interfaz de usuario moderna y que responde bien con CSS”:
<https://docs.microsoft.com/es-es/archive/msdn-magazine/2013/october/modern-apps-build-a-responsive-and-modern-ui-with-css-for-winjs-apps>

8. Sistemas y criterios de evaluación

8.1 Sistemas de evaluación:

- Examen de Teoría/Problemas
- Defensa de Prácticas
- Seguimiento Individual del Estudiante

8.2 Criterios de evaluación relativos a cada convocatoria:

8.2.1 Convocatoria I:

La **calificación final** del alumno se calculará según los siguientes porcentajes:

- Examen de Teoría/Problemas: 50%
- Defensa de Prácticas: 40%
- Seguimiento Individual del Estudiante: 10%

La competencia básica CB3 y las generales (CG0, CG6, y CG12), que los estudiantes deben adquirir en esta asignatura, se evaluarán mediante el examen de teoría/problemas. Y las competencias CE1-IS, CE4-IS, CG07, CG08, CG09, CT4 y CT6 se evaluarán mediante la defensa de prácticas.

Matrícula de Honor

Para la obtención de la matrícula de honor, el estudiante deberá obtener al menos un 9.5 en su nota final. En el caso de que haya varios estudiantes con esta calificación, y no sea posible otorgarlas todas por razón del número de estudiantes matriculados, se le otorgará a aquellos que consigan mejor calificación en la resolución de una prueba adicional cuya fecha de celebración se acordará entre los estudiantes implicados.

8.2.2 Convocatoria II:

La calificación final en esta convocatoria se calculará de la misma forma que en la convocatoria I.

Para esta convocatoria se podrán conservar las calificaciones obtenidas en la convocatoria I en cada uno de los sistemas de evaluación.

8.2.3 Convocatoria III:

En esta convocatoria se aplicará la “evaluación única final” tal como se describe en el siguiente apartado.

8.2.4 Convocatoria extraordinaria:

En esta convocatoria se aplicará la “evaluación única final” tal como se describe en el siguiente apartado.

8.3 Evaluación única final:

8.3.1 Convocatoria I:

Aquellos estudiantes que quieran acogerse a la evaluación única final, deberán comunicarlo en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de la asignatura.

La calificación se calculará según los siguientes porcentajes:

- Examen de Teoría/Problemas: 60%
- Defensa de Prácticas: 40%

8.3.2 Convocatoria II:

La calificación final en esta convocatoria se calculará de la misma forma que en la convocatoria I.

8.3.3 Convocatoria III:

La calificación final en esta convocatoria se calculará de la misma forma que en la convocatoria I.

8.3.4 Convocatoria Extraordinaria:

La calificación final en esta convocatoria se calculará de la misma forma que en la convocatoria I.

9. Organización docente semanal orientativa:

Fecha	Grupos Grandes	G. Reducidos				Pruebas y/o act. evaluables	Contenido desarrollado
		Aul. Est.	Lab.	P. Camp	Aul. Inf.		
19-02-2024	3	0	0	0	0		Tema 1
26-02-2024	3	0	0.5	0	0		Tema 1
04-03-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 2
11-03-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 2
18-03-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 2
01-04-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 3
08-04-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 3
15-04-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 3
22-04-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 4
29-04-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 4
06-05-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 4
13-05-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 5
20-05-2024	3	0	1.5	0	0		Tema 5
27-05-2024	1	0	1.5	0	0	Defensa de prácticas	Tema 6
03-06-2024	0	0	1.5	0	0	Defensa de prácticas	Tema 6

TOTAL 40 0 20 0 0