



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR I	Código: 42320
Tipología: OBLIGATORIA	Créditos ECTS: 6
Grado: 406 - GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (AB)_20	Curso académico: 2021-22
Centro: 604 - E.S. DE INGENIERIA INFORMATICA ALBACETE	Grupo(s): 10 11 12
Curso: 3	Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua: Inglés
Uso docente de otras lenguas: Inglés en el grupo bilingüe	English Friendly: N
Página web: http://campusvirtual.uclm.es	Bilingüe: S

Profesor: FRANCISCO MONTERO SIMARRO - Grupo(s): 10 11				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
ESII / 0.B.14	SISTEMAS INFORMÁTICOS	926 05 31 37	francisco.msimarro@uclm.es	http://esiiab.uclm.es/tutorias.php
Profesor: VICTOR MANUEL RUIZ PENICHER - Grupo(s): 10 12				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
ESII / 1.C.5	SISTEMAS INFORMÁTICOS	2462	victor.penichet@uclm.es	http://esiiab.uclm.es/tutorias.php
Profesor: RICARDO TESORIERO PSZYTULA - Grupo(s): 11				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
ESII / 1.A.13	SISTEMAS INFORMÁTICOS	2295	ricardo.tesoriero@uclm.es	http://esiiab.uclm.es/tutorias.php

2. REQUISITOS PREVIOS

Para cursar la asignatura es necesario tener conocimientos básicos de programación, estructuras de computadores, ingeniería del software, etc.; conocimientos que, por otro lado, se adquieren en los dos primeros cursos del grado.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

Esta asignatura se integra en la materia de INGENIERÍA DEL SOFTWARE, SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y SISTEMAS INTELIGENTES del plan de estudios y sirve de fundamento a la siguiente asignatura:

- Interacción Persona-Ordenador II

La interfaz de usuario es la parte visible de las aplicaciones informáticas. En la disciplina de interacción persona-ordenador se pone de manifiesto la necesidad de conseguir una interfaz de usuario adecuada, de manera que se puedan llevar a cabo las tareas para las que se ha diseñado la aplicación con facilidad. Obviamente, la interfaz debe ser estéticamente agradable, pero siempre con la máxima de facilitar la interacción del usuario con la aplicación. Con el estudio y aplicación de esta materia, el alumno desarrollará aplicaciones teniendo en cuenta consideraciones fundamentales, básicas y previas tales como la propia persona, los mecanismos de interacción o algunas reglas de diseño.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CO01	Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
CO13	Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
CO16	Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
CO17	Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas
INS04	Capacidad de resolución de problemas aplicando técnicas de ingeniería.
SIS09	Tener motivación por la calidad.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Considerar aspectos de calidad en el desarrollo de software como la usabilidad, accesibilidad, seguridad, fiabilidad, etc.

Conocer los aspectos básicos de la interacción persona-ordenador y de las metodologías para el desarrollo de software centrado en el usuario.

Resultados adicionales

1. Entender y describir qué es la interacción persona-ordenador

CO1, CO17

2. Conocer y aprender el concepto de interfaz

CO1, CO17

3. Conocer los objetivos de la IPO

SIS9

4. Aprender a analizar si un sistema es usable

CO1, CO17

5. Saber que hay muchas disciplinas que contribuyen a la IPO y valorar su aportación

CO13, CO16, INS4

6. TEMARIO

Tema 1: Introducción a la IPO

Tema 2: La Persona

Tema 3: El Ordenador

Tema 4: La Interacción

Tema 5: Reglas de Diseño

Tema 6: HCI en el Proceso de la Ingeniería del Software

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CO17	0.72	18	N	-	
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL]	Resolución de ejercicios y problemas	CO17	0.6	15	S	S	Seminarios de Problemas y Casos, individuales o en grupo, en función del problema.
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL]	Prácticas	CO13 CO16	0.78	19.5	S	S	Grupo
Tutorías individuales [PRESENCIAL]			0.18	4.5	N	-	
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CO13 CO16 CO17	0.12	3	S	S	Individual
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CO13 CO16 CO17	2.1	52.5	N	-	
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo en grupo		0.9	22.5	S	S	Resolución de Problemas y Preparación de Casos
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA]	Trabajo en grupo	CO13 CO16	0.6	15	S	S	Preparación de Prácticas de Laboratorio
Total:			6	150			
			Créditos totales de trabajo presencial: 2.4		Horas totales de trabajo presencial: 60		
			Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6		Horas totales de trabajo autónomo: 90		

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Resolución de problemas o casos	10.00%	10.00%	Actividades de clase Se han de realizar las actividades que se vayan proponiendo durante el horario lectivo. Cada actividad se ha de entregar como muy tarde en la siguiente clase Se valorará Realización y Corrección Según memoria de Grado, aproximadamente: - Entrega de informes, problemas, etc. (INF) 10%
Realización de prácticas en laboratorio	35.00%	35.00%	Para su evaluación se tendrá en cuenta su realización atendiendo a criterios estudiados en la asignatura Persona, Ordenador, Interacción, Valoración del profesor Según memoria de Grado, aproximadamente: - Pruebas escritas y/u orales (ESC) 5% - Entrega de informes, problemas, etc. (INF) 5% - Trabajo de laboratorio y/o casos (LAB) 25%
Examen teórico	35.00%	35.00%	Examen de Teoría Según memoria de Grado, aproximadamente: - Pruebas escritas y/u orales (ESC) 35%
Trabajo	20.00%	20.00%	Realización y exposición de trabajo. Se valorará Informe, Comprensión, Exposición de Ideas, Capacidad de Síntesis, Calidad de Medios en la Exposición, Adecuación. Valoración del profesor. Según memoria de Grado, aproximadamente: - Presentaciones y participación en seminarios (PRES) 20%
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:**Evaluación continua:**

Se ha de superar al menos en un 40% cada parte (Actividades de Clase, Prácticas, Examen de Teoría) para poder hacer media con el resto.

El alumno que no supere todas las pruebas mínimas exigidas en la asignatura tendrá una nota global no superior a 4.00 incluso si la media obtenida fuera otra, incluida más de 5.00.

Dependiendo de la calidad de algunos trabajos, si el profesor considera su excelencia podría subir hasta 1 punto en el global de la asignatura.

Evaluación no continua:

Los criterios de evaluación no continua son los mismos que en la evaluación continua acordando con el alumno las fechas para su evaluación.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Los criterios de evaluación en este caso son los mismos que en la convocatoria ordinaria, con las siguientes consideraciones:

- Aquellos alumnos que tengan alguna parte aprobada de la convocatoria ordinaria, se les guardará la nota para la extraordinaria, sólo debiendo presentarse a aquella parte suspensa.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Los criterios de evaluación en este caso son los mismos que en la convocatoria extraordinaria.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL**No asignables a temas**

Horas	Suma horas
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	3.25

Comentarios generales sobre la planificación: Esta planificación es ORIENTATIVA, pudiendo variar a lo largo del curso en función de las necesidades docentes, festividades, etc. La planificación actualizada semana a semana de la asignatura podrá encontrarse en la plataforma Campus Virtual de la UCLM. Las clases se impartirán en 3 sesiones de hora y media a la semana. Las actividades de evaluación o recuperación de clases podrían planificarse, excepcionalmente, en horario de tarde (mañana).

Tema 1 (de 6): Introducción a la IPO

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	.75
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL][Prácticas]	1.5
Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	8.5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	2

Tema 2 (de 6): La Persona

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	2.25
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	2.25
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL][Prácticas]	3
Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	3
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	2

Tema 3 (de 6): El Ordenador

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	3
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL][Prácticas]	3
Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	8.5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	2

Tema 4 (de 6): La Interacción

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4.5
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	4.5
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL][Prácticas]	4.5
Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	12.5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	6.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	4.5

Tema 5 (de 6): Reglas de Diseño

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	.75
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	.75
Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	1.5

Tema 6 (de 6): HCI en el Proceso de la Ingeniería del Software

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3.75
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	3.75
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL][Prácticas]	6

Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	14
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	3.75
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	4.5
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	15
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL][Prácticas]	18
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	3.25
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	22.5
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	15
Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	4.5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	52.5
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	19.25
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, David Benyon, Simon Holland, and Tom Carey	Human-Computer Interaction	Addison-Wesley Longman Ltd	UK		1994	
Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen, and Steven Jacobs	Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction	Addison-Wesley Publishing Company	USA		2009	
Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale	Human-Computer Interaction	PrenticeHall			2004	
Krug, Steve	No me hagas pensar : una aproximación a la usabilidad en la	Pearson Prentice Hall		978-84-8322-286-7	2006	