



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR I
Tipología: OBLIGATORIA
Grado: 346 - GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA (AB)
Centro: 604 - E.S. DE INGENIERIA INFORMÁTICA ALBACETE
Curso: 3

Lengua principal de impartición: Español

Uso docente de otras lenguas:

Página web: <http://campusvirtual.uclm.es>

Código: 42320

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2018-19

Grupo(s): 10 11 12

Duración: Primer cuatrimestre

Segunda lengua: Inglés

English Friendly: S

Bilingüe: N

Profesor: MARÍA DOLORES LOZANO PEREZ - Grupo(s): 10 11				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
ESII / 0.C.13	SISTEMAS INFORMÁTICOS		maria.lozano@uclm.es	
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	
Profesor: VICTOR MANUEL RUIZ PENICHER - Grupo(s): 10 11 12				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
ESII / 1.C.5	SISTEMAS INFORMÁTICOS	2462	victor.penichet@uclm.es	

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
CO1	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
INS4	Capacidad de resolución de problemas aplicando técnicas de ingeniería.
SIS9	Tener motivación por la calidad.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Conocer los aspectos básicos de la interacción persona-ordenador y de las metodologías para el desarrollo de software centrado en el usuario. Considerar aspectos de calidad en el desarrollo de software como la usabilidad, accesibilidad, seguridad, fiabilidad, etc.

Resultados adicionales

- Entender y describir qué es la interacción persona-ordenador
CO1, CO17
- Conocer y aprender el concepto de interfaz
CO1, CO17
- 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

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

[ENGLISH]

Unit 1.- Introduction to HCI

Unit 2.- The Human

Unit 3.- The Computer

Unit 4.- The Interaction

Unit 5.- Design Rules

Unit 6.- HCI within the SE Process

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Rec	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CO1 CO17	0.72	18	S	N	S	
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL]	Resolución de ejercicios y problemas	CO1 CO17 INS4	0.6	15	S	S	S	Seminarios de Problemas y Casos, individuales o en grupo, en función del problema.
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL]	Prácticas	CO13 CO16 SIS9	0.78	19.5	S	N	S	Grupo
Tutorías individuales [PRESENCIAL]			0.18	4.5	S	N	S	
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CO1 CO13 CO16 CO17 INS4 SIS9	0.12	3	S	S	S	Individual
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CO1 CO13 CO16 CO17 INS4 SIS9	2.1	52.5	S	N	S	
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Trabajo en grupo	SIS9	0.9	22.5	S	S	S	Resolución de Problemas y Preparación de Casos
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA]	Trabajo en grupo	CO13 CO16 SIS9	0.6	15	S	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

Rec: Actividad formativa recuperable

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Valoraciones		Descripción
	Estudiante presencial	Estud. semipres.	
Trabajo	20.00%	0.00%	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%
Resolución de problemas o casos	10.00%	0.00%	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%	0.00%	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%	0.00%	Examen de Teoría Según memoria de Grado, aproximadamente: - Pruebas escritas y/u orales (ESC) 35%
Total:	100.00%	0.00%	

Crterios de evaluaci3n de la convocatoria ordinaria:

Se ha de superar al menos en un 50% cada parte (Actividades de Clase, Pr3cticas, Examen de Teor3a) para poder hacer media con el resto.

El alumno que no supere todas las pruebas m3nimas exigidas en la asignatura tendr3 una nota no superior a 4.00 incluso si la media obtenida fuera otra, incluida m3s de 5.00.

Dependiendo de la calidad de algunos trabajos, si el profesor considera su excelencia podr3a subir hasta 1 punto en el global de la asignatura.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Los criterios de evaluaci3n 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 guardar3 la nota para la extraordinaria, s3lo debiendo presentarse a aquella parte suspensa.

Particularidades de la convocatoria especial de finalizaci3n:

Los criterios de evaluaci3n en este caso son los mismos que en la convocatoria extraordinaria.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSI3N TEMPORAL

No asignables a temas

Horas	Suma horas
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluaci3n]	3.25
Comentarios generales sobre la planificaci3n: La asignatura se imparte en tres sesiones semanales de 1,5 horas. Esta planificaci3n es ORIENTATIVA, pudiendo variar a lo largo del periodo lectivo en funci3n de las necesidades docentes, festivos, o por cualquier otra causa imprevista. La planificaci3n semanal de la asignatura podr3 encontrarse de forma detallada y actualizada en la plataforma Campus Virtual (Moodle). Las actividades de evaluaci3n o recuperaci3n de clases podr3an planificarse, excepcionalmente, en horario de tarde. [ENGLISH] This subject is given in three weekly 1,5h sessions. This course schedule is APPROXIMATED. It could vary throughout the academic course due to teaching needs, bank holidays, etc. A weekly schedule will be properly detailed and updated on the online platform (Campus Virtual). Note that all the lectures, practice sessions, exams and related activities performed in the bilingual groups will be entirely taught in English Some activities could extraordinarily be scheduled during the evening if needed.	

Tema 1 (de 6): Introducci3n a la IPO

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teor3a) [PRESENCIAL][M3todo expositivo/Lecci3n magistral]	5
Resoluci3n de problemas o casos [PRESENCIAL][Resoluci3n de ejercicios y problemas]	.75
Pr3cticas de laboratorio [PRESENCIAL][Pr3cticas]	1.5
Tutor3as individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparaci3n de pruebas [AUT3NOMA][Trabajo aut3nomo]	8.5
Elaboraci3n de informes o trabajos [AUT3NOMA][Trabajo en grupo]	3.75
Elaboraci3n de memorias de Pr3cticas [AUT3NOMA][Trabajo en grupo]	2

Tema 2 (de 6): La Persona

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teor3a) [PRESENCIAL][M3todo expositivo/Lecci3n magistral]	2.25
Resoluci3n de problemas o casos [PRESENCIAL][Resoluci3n de ejercicios y problemas]	2.25
Pr3cticas de laboratorio [PRESENCIAL][Pr3cticas]	3
Tutor3as individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparaci3n de pruebas [AUT3NOMA][Trabajo aut3nomo]	6
Elaboraci3n de informes o trabajos [AUT3NOMA][Trabajo en grupo]	3
Elaboraci3n de memorias de Pr3cticas [AUT3NOMA][Trabajo en grupo]	2

Tema 3 (de 6): El Ordenador

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teor3a) [PRESENCIAL][M3todo expositivo/Lecci3n magistral]	3
Resoluci3n de problemas o casos [PRESENCIAL][Resoluci3n de ejercicios y problemas]	3
Pr3cticas de laboratorio [PRESENCIAL][Pr3cticas]	3
Tutor3as individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparaci3n de pruebas [AUT3NOMA][Trabajo aut3nomo]	8.5
Elaboraci3n de informes o trabajos [AUT3NOMA][Trabajo en grupo]	3.75
Elaboraci3n de memorias de Pr3cticas [AUT3NOMA][Trabajo en grupo]	2

Tema 4 (de 6): La Interacci3n

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teor3a) [PRESENCIAL][M3todo expositivo/Lecci3n magistral]	4.5
Resoluci3n de problemas o casos [PRESENCIAL][Resoluci3n de ejercicios y problemas]	4.5
Pr3cticas de laboratorio [PRESENCIAL][Pr3cticas]	4.5
Tutor3as individuales [PRESENCIAL][]	.75
Estudio o preparaci3n de pruebas [AUT3NOMA][Trabajo aut3nomo]	12.5
Elaboraci3n de informes o trabajos [AUT3NOMA][Trabajo en grupo]	6.75
Elaboraci3n de memorias de Pr3cticas [AUT3NOMA][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
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	19.25
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	15
Prácticas de laboratorio [PRESENCIAL][Prácticas]	18
Tutorías individuales [PRESENCIAL][]	4.5
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	3.25
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	52.5
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	22.5
Elaboración de memorias de Prácticas [AUTÓNOMA][Trabajo en grupo]	15
	Total horas: 150

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
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	