



**GUÍA DOCENTE**  
Curso 2011-2012

<b>Titulación:</b>	Grado en Ingeniería Informática			<b>Código :</b>	801G
<b>Centro:</b>	Facultad de Ciencias, Estudios Agroalimentarios e Informática				
<b>Dirección:</b>	Madre de Dios, 51			<b>Código postal:</b>	26006
<b>Teléfono:</b>	+34 941 299 607	<b>Fax:</b>	+34 941 299 611	<b>Correo electrónico:</b>	decanato.cai@unirioja.es
<b>Director del Grado:</b>	Ángel Luis Rubio García				
<b>Teléfono:</b>	+34 941 299 449	<b>Correo electrónico:</b>	direstudios.informatica@unirioja.es		
<b>Despacho:</b>	231	<b>Edificio:</b>	Vives		

Fdo.: Ángel Luis Rubio García

En Logroño a 1 de junio de 2011

**GUÍA DOCENTE**

Curso 2011-2012

<b>Titulación:</b>	Grado en Ingeniería Informática			801G	
<b>Asignatura:</b>	Desarrollo de interfaces para usuarios			452	
<b>Materia:</b>	Ingeniería del Software				
<b>Módulo:</b>	M9 Optativas				
<b>Carácter:</b>	Optativa	<b>Curso:</b>	3º	<b>Semestre:</b>	2º
<b>Créditos ECTS:</b>	6	<b>Horas presenciales:</b>	60	<b>Horas de trabajo autónomo estimadas:</b>	90
<b>Idiomas en los que se imparte:</b>	Español				
<b>Idiomas del material de lectura o audiovisual:</b>	Español				

**Departamentos responsables de la docencia:**

Matemáticas y Computación			R111		
<b>Dirección:</b>	Luis de Ulloa s/n	<b>Código postal:</b>	26004		
<b>Teléfono:</b>	+34 941 299 452	<b>Fax:</b>	+34 941 299 460	<b>Correo electrónico:</b>	dpto.dmc@unirioja.es

**Profesores**

<b>Profesor responsable de la asignatura:</b>	Vico Pascual Martínez-Losa		
<b>Teléfono:</b>	+34 941 299 443	<b>Correo electrónico:</b>	vico.pascual@unirioja.es
<b>Despacho:</b>	224	<b>Edificio:</b>	Vives
<b>Horario de tutorías:</b>			

**Descripción de contenidos:**

- Factores humanos: aspectos fisiológicos. Accesibilidad.
- Estilos y paradigmas de interacción. Relación entre paradigmas y hardware requerido.
- Técnicas de prototipado y diseño de interfaces: interfaces web, interfaces de escritorio.
- Creación de prototipos e interfaces: herramientas, lenguajes, librerías específicas.
- Técnicas de evaluación de interfaces.

**Requisitos previos:**

Conocimientos generales de Programación de Computadores  
Conocimientos básicos de desarrollo de Páginas Web

**Relación de asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias requeridos:**

- Sistemas Informáticos
- Metodología de la Programación
- Programación Orientada a Objetos
- Tecnología Orientada a Objetos

**Contexto**

Dentro del proceso de desarrollo de una aplicación informática, esta asignatura se centra en el desarrollo de la interfaz de usuario. En la asignatura se aborda el desarrollo de interfaces de usuario desde un punto de vista integral, es decir, se trabajarán todos los aspectos: conceptuales, interacción, técnicas de prototipado, diseño y evaluación de interfaces.

**Competencias:****Competencias generales**

CG2 - Estar capacitado para, utilizando el nivel adecuado de abstracción, establecer y evaluar modelos que representen situaciones reales.  
CG5 - Estar capacitado tanto para trabajar autónomamente, como para integrarse de modo eficaz en equipos de trabajo.  
CG7 - Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para continuar su formación.

**Competencias específicas**

CE3 - Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.  
CE4 - Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.  
CE5 - Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informática empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad.  
CE8 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.  
CE10 - Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.

**Resultados del aprendizaje:**

- Entender los factores humanos que afectan a la interacción persona – ordenador.
- Comprender el carácter multidisciplinar de la interacción persona – ordenador.
- Conocer diferentes paradigmas y estilos de interacción.
- Saber evaluar las distintas opciones de interacción persona computador para cada aplicación informática concreta.
- Saber realizar diseños y prototipos de interfaces de usuario de diferente nivel de complejidad.
- Conocer a nivel básico diferentes estándares y guías de estilo.

**Temario**

Tema 1. Introducción a la interacción persona-ordenador.

Tema 2. Ingeniería de la usabilidad.  
 Tema 3. Interacción.  
 Tema 4. Diseño de interfaces.  
 Tema 5. Tecnologías en interfaces de ventanas/web.  
 Tema 6. Evaluación de interfaces.

### Bibliografía

- Wilbert Galitz: The essential guide to user interface design. Wiley. 2002.
- Peter Bickford: Interface design : the art of developing easy-to-use software. AP Professional, 1997.

### Metodología

Modalidades organizativas:	Métodos de enseñanza:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- MO1: Clases teóricas</li> <li>- MO2: Seminarios y talleres</li> <li>- MO3: Clases prácticas</li> <li>- MO5: Tutorías</li> <li>- MO6: Estudio y trabajo autónomo del alumno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ME1: Lección magistral</li> <li>- ME2: Estudio de casos</li> <li>- ME3: Resolución de ejercicios y problemas</li> <li>- ME4: Realización de prácticas informáticas</li> </ul>

### Organización

Actividades presenciales:	Horas
- Clases teóricas	22
- Clases prácticas de aula	8
- Clases prácticas de laboratorio o aula informática	28
- Examen escrito	2
<b>Total horas presenciales</b>	<b>60</b>

Actividades no presenciales (trabajo autónomo):	Horas estimadas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudio autónomo individual o en grupo</li> <li>- Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o similar</li> <li>- Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas</li> <li>- Preparación en grupo de trabajos, presentaciones (orales, debates,...), actividades en biblioteca o similar</li> </ul>	

**Total horas estimadas de trabajo autónomo**      **90**

**Total horas estimadas**      **150**

### Evaluación

Sistemas de evaluación: Común para todas las titulaciones donde se imparta la asignatura	% sobre total	Recuperable/ No Recuperable
Examen escrito	60%	Rec.

Entrega y defensa de algunas prácticas y de un proyecto (para puntuar es imprescindible la asistencia y el aprovechamiento de las prácticas)	40%	No Rec.
<b>Comentario:</b>		
<i>Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad), las actividades de evaluación no recuperable podrán ser sustituidas por otras, a especificar en cada caso. Esta posibilidad se habilitará siempre y cuando la causa que le impida la realización de la actividad de evaluación programada sea la que ha llevado al reconocimiento de la dedicación a tiempo parcial.</i>		
<b>Criterios críticos para superar la asignatura:</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprobar el examen escrito</li><li>- Entregar un mínimo de prácticas así como una parte del proyecto</li></ul>		