

Plan 510 MÁSTER EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Asignatura 53167 INGENIERÍA DE LA INTERACCIÓN

Grupo 1

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

OBLIGATORIA

Créditos ECTS

6 ECTS

Competencias que contribuye a desarrollar

Código

Descripción

CG1
Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática.

CG2

Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.

CG5

Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales.

CG6

Capacidad para la dirección general, dirección técnica y dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.

CG8

Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinarios, siendo capaces de integrar estos conocimientos.

Código

Descripción

CET1
Capacidad para modelar, diseñar, definir la arquitectura, implantar, gestionar, operar, administrar y mantener aplicaciones, redes, sistemas, servicios y contenidos informáticos.

CET2

Capacidad de comprender y saber aplicar el funcionamiento y organización de Internet, las tecnologías y protocolos de redes de nueva generación, los modelos de componentes, software intermediario y servicios.

CET5

Capacidad para analizar las necesidades de información que se plantean en un entorno y llevar a cabo en todas sus etapas el proceso de construcción de un sistema de información.

CET10

Capacidad para utilizar y desarrollar metodologías, métodos, técnicas, programas de uso específico, normas y estándares de computación gráfica.

CET11

Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos.

Código

Descripción

CT3
Capacidad para afrontar tareas y situaciones críticas.

CT7

Capacidades asociadas al trabajo en equipo: cooperación, liderazgo, saber escuchar

CT8
Capacidad analítica, crítica y de síntesis.
CT9
Habilidades en relaciones interpersonales.
CT10
Capacidad de adaptación a situaciones cambiantes.
CT11
Creatividad
CT12
Iniciativa y espíritu emprendedor.
CT13
Motivación por la calidad.

Objetivos/Resultados de aprendizaje

Código

Descripción

CET11.1

Identificar los aspectos metodológicos esenciales relacionados con la experiencia de usuario como vía para un diseño adecuado a las necesidades y expectativas de los usuarios.

CET11.2

Describir, analizar y saber aplicar las métricas de usabilidad.

CET11.3

Analizar los aspectos cognitivos, afectivos y sociales que juegan un papel clave en la concepción y desarrollo de sistemas de interacción

CET11.4

Conocer y ser capaz de aplicar las diversas fases que comprenden un diseño de sistemas interactivos centrado en el usuario.

CET11.5

Ser capaz de diseñar y llevar a cabo un proceso de evaluación sistemática de sistemas interactivos y saber aplicar los resultados para la mejora de los mismos.

Contenidos

DISEÑO DE INTERACCIÓN: CONCEPTO, TÉCNICAS Y DIMENSIONES

1. Introducción al diseño de interacción.
2. Conceptualización de la interacción.
3. Aspectos cognitivos de la interacción.
4. Aspectos afectivos de la interacción.
5. Aspectos sociales de la interacción.

PROYECTO DE DISEÑO DE INTERACCIÓN

- PR1 Investigación sobre el diseño
 - Técnicas de indagación, recogida, y análisis de datos
 - Entendiendo el problema y a los usuarios.
 - Especificación de requisitos y definición de la visión
- PR2. Técnicas de diseño y prototipado de interfaces de usuario
 - Primeros pasos del diseño: escenarios
 - Guionado y bocetaje
 - Prototipado de bajo coste
- PR3. Evaluación de interfaces de usuario
 - Tipos de evaluación
 - Diseño de estudios de usabilidad
 - Inspecciones de la interfaz de usuario: evaluación heurística y recorrido cognitivo

Principios Metodológicos/Métodos Docentes

La asignatura tendrá como eje central un proyecto realizado en grupo, donde los alumnos podrán poner en práctica los principios del diseño centrado en el usuario y aplicar algunas de las cuestiones presentadas en el bloque teórico. La asignatura se basa fundamentalmente en los dos métodos siguientes:

- Clase magistral participativa
- Aprendizaje basado en proyectos

Crterios y sistemas de evaluaci3n

Convocatoria ordinaria:

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

PESO EN LA NOTA FINAL

OBSERVACIONES

Tareas individuales

30%

Evaluaci3n continua

Proyecto

50%

Entregas parciales durante el curso

Prueba escrita final

20%

Periodo de ex3menes

Convocatoria extraordinaria:

Se plantean dos posibilidades: (a) el alumno haya realizado al m3s del 50% de las tareas de evaluaci3n continua durante el curso o (b) el alumno ha realizado menos del 50% de las tareas de evaluaci3n continua. En el caso (a), el alumno puede optar a una nueva entrega de las actividades de evaluaci3n continua, y presentarse a una prueba escrita final que contar3 el 25% de la nota. La prueba escrita evaluar3 la capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos al an3lisis de casos reales. En el segundo caso, el alumno podr3 presentarse a un examen que contar3 el 50% de la nota y que incluir3 todo el contenido de la asignatura.

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

PESO EN LA NOTA FINAL

OBSERVACIONES

Tareas individuales

25%

Nueva entrega (opcional) en el periodo de ex3menes

Proyecto

50%

Entrega en periodo de ex3menes.

Prueba escrita final

25%

Periodo de ex3menes

Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

Disponible en la p3gina web de la Escuela de Ingenier3a Inform3tica. <http://www.inf.uva.es>

Responsable de la docencia (recomendable que se incluya informaci3n de contacto y breve CV en el que aparezcan sus l3neas de investigaci3n y alguna publicaci3n relevante)

Alejandra Mart3nez Mon3s

Departamento de Inform3tica

Despacho 1D012

Escuela de Ingenier3a Inform3tica

P3gina web: <http://www.gsic.uva.es/members/alemar>