



Adenda Guía docente de la asignatura (2º Cuatrimestre 2019-2020)			
Asignatura	Diseño de Interfaces de Usuario		
Materia	Interacción Hombre-Máquina		
Módulo			
Titulación	Grado en Ingeniería Informática de Servicios y Aplicaciones		
Plan	413	Código	40819
Periodo de impartición	Semestre 4	Tipo/Carácter	OB
Nivel/Ciclo	Grado	Curso	2
Créditos ECTS	6		
Lengua en que se imparte	Español		
Profesor/es responsable/s	José Vicente Álvarez Bravo		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	Escuela de Ingeniería Informática de Segovia Plaza de la Universidad, nº 1, 40.005 - Segovia Teléfono: (+34) 921 11 24 54 Fax: (+34) 921 11 24 01 email: jvalvarez@infor.uva.es		
Departamento	Informática ( ATC; CCIA, LSI)		

#### 4. Contenidos y/o bloques temáticos (SOLO SI HAY MODIFICACIÓN POR EL ESTADO DE ALARMA)

Bloque X: "Nombre del Bloque"

Carga de trabajo en créditos ECTS:

c. Contenidos

d. Métodos docentes

e. Plan de trabajo

f. Evaluación

j. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO

**5. Métodos docentes y principios metodológicos desde el 13.03.2020**

1. Presentación de contenidos prácticos y teóricos:
  - Se utiliza el campus virtual. Además del material documental se han elaborado videos mediante la herramienta Kaltura donde se explican con detalle los temas teóricos que se van subiendo al campus virtual, así como de la explicación de los problemas prácticos a resolver para su autoevaluación a posteriori.
2. Tutorías grupales:
  - Se utiliza Webex o Zoom para dar las tutoriales grupales (se planifican las reuniones en las mismas horas de clase). En estas sesiones se resuelven dudas sobre los temas teóricos y los problemas prácticos que deben entregar los alumnos.
3. Tutorías individuales:
  - Se utiliza Webex, Zoom, Skype, email, campus virtual. Las tutorías individuales se llevan a cabo bajo demanda via email.
4. Comunicación con los alumnos:
  - Foro de la asignatura en Moodle para las comunicaciones más importantes, como enviarles los detalles de conexión de las clases, etc...

**6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura desde el 13.03.2020**

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M) (introducción de contenidos y resolución de dudas teórico-prácticas, videoconferencia en horas de clase)	20 h	Estudio y trabajo autónomo individual sobre contenidos teórico-prácticos. (conocer, comprender, plantear dudas, experimentar)	20 h
Laboratorios (L) (videoconferencia en horas de clase)	10 h	Estudio y trabajo autónomo individual o grupal (preparación y elaboración de prácticas-proyecto final)	45 h
Evaluación online (Preparación y Defensa proyecto final mediante videoconferencia)	5 h		
<b>Total presencial</b>	<b>35</b>	<b>Total no presencial</b>	<b>65</b>

**7. Sistema y características de la evaluación**

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
1. Prácticas de laboratorio (Evaluación continua)	90%	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conforme avance la asignatura se pedirá a los alumnos que resuelvan (individualmente) algún problema o práctica concreta, que deberán entregar para su evaluación. La calificación final en esta parte será la media ponderada de todos los ejercicios realizados (40%).</li><li>• Además, y de manera coordinada con la teoría, se pedirá que se realice un proyecto final en grupo. Este proyecto abarcará todas las fases del diseño hasta la elaboración de la herramienta software. (50%).</li></ul>
2. Trabajos/Presentaciones (Evaluación continua)	10%	<ul style="list-style-type: none"><li>• A lo largo de la asignatura se plantearán trabajos y/o presentaciones a desarrollar de manera individual o por equipos.</li></ul>



#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**
  - Para que un alumno supere la asignatura deberá obtener, como mínimo, una nota de 5 sobre 10 como resultado de la suma ponderada del proyecto final, de los ejercicios de laboratorio y trabajos propuestos.
- **Convocatoria extraordinaria: Garantizando que quien no haya participado en la Evaluación Continua puede superar la asignatura.**
  - Para que un alumno supere la asignatura deberá obtener, como mínimo, una nota de 5 sobre 10 como resultado de la suma ponderada del proyecto final, de los ejercicios de laboratorio y trabajos propuestos.
  - El alumno que no pueda realizar el proyecto final deberá presentarse a un examen online en el que se le evaluará sobre todos los contenidos de la asignatura. La nota mínima para aprobar será de 5 sobre 10.

#### 8. Consideraciones finales

