



GUÍA DOCENTE 2012-2013
Interacción Hombre-Máquina

1. Denominación de la asignatura:

Interacción Hombre-Máquina

Titulación

Grado en Ingeniería Informática

Código

6361

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Ingeniería del Software

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Civil

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

José Miguel López Robledo y Álvaro Herrero Cosío



4.b Coordinador de la asignatura

Álvaro Herrero Cosío

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

2º curso, 4º semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

C5 - Capacidad para adquirir, obtener, formalizar y representar el conocimiento humano en una forma computable para la resolución de problemas mediante un sistema informático en cualquier ámbito de aplicación, particularmente los relacionados con aspectos de computación, percepción y actuación en ambientes o entornos inteligentes.

C6 - Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.

IS1 - Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.



9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
- Aprender técnicas de desarrollo de Interfaces que permitan la mejor interacción de los hombres con diferentes dispositivos. - Conocer las bases del desarrollo de interfaces para la interacción. - Saber aportar al usuario correctas soluciones en cuanto a la interfaz de las aplicaciones. - Crear software que pueda ser usado por un amplio conjunto de usuarios.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Introducción y definición de la Comunicación o Interacción Comunicación Hombre-Máquina (IHM) El hombre y la IHM Reglas para el diseño de interfaces de usuario Metáfora de la Interfaz Diferentes formas de Interacción Soporte al usuario Guías de diseño Internacionalización de las interfaces



Fases del diseño

Análisis de las tareas

Herramientas de soporte a la implementación

Evaluación

9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Dix, Alan, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale, (1998) Human Computer Interaction, 2ª, Prentice Hall,

Deborah J. Mayhew , (1999) The usability engineering lifecycle, Morgan Kaufmann,
Jakob Nielsen, (2000) Usabilidad, Prentice Hall,

JoAnn T. Hackos, (1998) User and Task analysis for Inteface Design, John Wiley & Sons,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Alan Cooper Robert M. Reimann, (2003) About Face 2.0. The essentials of interaction desing, Wiley,

David Benyon, (1990) A guide to Usability, The Open University,

Ellen Isaacs, Alan Walendowski, (2001) Designing from Both Sides of the Screen, Sams,

Fabio Paternó, (2002) Human Computer Interaction with Mobile Devices, Springer,



10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	C5, C6, IS1	24	30	54
Clases prácticas	C5, C6, IS1	24	40	64
Exposiciones, seminario, debates	C5, C6, IS1	2	8	10
Asistencia a tutorías obligatorias	C5, C6, IS1	0	0	0
Defensa oral de las prácticas	C5, C6, IS1	1	2	3
Realización de pruebas de evaluación	C5, C6, IS1	3	16	19
Total		54	96	150

11. Sistemas de evaluación:

La materia se evalúa a través de la entrega y defensa de prácticas, realización y exposición de trabajos. Se realiza además una prueba final escrita para evaluar la solidez de los conceptos y competencias adquiridas. La calificación final se obtendrá mediante la media aritmética ponderada de las actividades (procedimientos). Para superar la asignatura es necesario obtener una nota mínima de 4 sobre 10 en cada una de las actividades (procedimientos).

Procedimiento	Peso en la calificación final
Actividades prácticas	30 %
Defensa de prácticas	10 %
Trabajo y exposición	20 %
Evaluación final	40 %
Total	100 %



12. Calendarios y horarios:

Según lo establecido por Ordenación Académica de la Escuela Politécnica Superior.

13. Idioma en que se imparte:

Español