

GUÍA DOCENTE

INTERFACES

USUARIO - COMPUTADOR

Interfaces Usuario - Computador

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Obligatoria
Organización temporal		Curso 2; Semestre 3
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		Introducción a la Interacción persona ordenador Aspectos humanos y aspectos tecnológicos Diseño centrado en el usuario Análisis de la experiencia de Usuario como entrada para el diseño del interfaz Técnicas y métodos de investigación de usuarios y recogida de requerimientos cuantitativos y cualitativos Diseño. Arquitectura de la información, diseño de la interacción, prototipado, etc. Técnicas y métodos de evaluación de la usabilidad / Ingeniería de la usabilidad Accesibilidad
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales.
	Habilidades y destrezas	HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global HD09 Aplicar técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto tanto para entornos tradicionales como para aplicaciones móviles HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional
	Competencias	CP03 Proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas e innovadoras para resolver un problema concreto CP07 Planificar proyectos y departamentos técnicos en el entorno de las TIC tanto con recursos propios como con recursos del Ecosistema existente tanto nacional como internacional.

		CP08 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación	
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA			
- Planificar y gestionar proyectos en el entorno de las TIC. - Diseñar y construir aplicaciones informáticas mediante técnicas de desarrollo, integración y reutilización. - Aplicar técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto.			
Modalidad Presencial	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	28	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	28	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
	Total	70	120
Observaciones			
Modalidad Virtual	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	13	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	13	
	Actividades Dirigidas Asíncronas	30	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
Total	70	120	
Observaciones			