



Guía Docente				
Datos Identificativos				2012/13
Asignatura (*)	Interfaces Home Máquina		Código	614G01022
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Cabreiro Souto, David		Correo electrónico	david.cabrero@udc.es
Profesorado	Alonso Pardo, Miguel angel Barreira Rodriguez, Noelia Cabreiro Souto, David Gómez Rodríguez, Carlos Gonzalez Penedo, Manuel Ortega Hortas, Marcos Pérez Sánchez, Beatriz Sanchez Penas, Juan Jose		Correo electrónico	miguel.alonso@udc.es noelia.barreira@udc.es david.cabrero@udc.es carlos.gomez@udc.es manuel.gpenedo@udc.es m.ortega@udc.es beatriz.perezs@udc.es juan.jose.sanchez.penas@udc.es
Web				
Descrición xeral				

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A7	Capacidade para deseñar, desenvolver, seleccionar e avaliar aplicacións e sistemas informáticos que aseguren a súa fiabilidade, seguranza e calidade, conforme a principios éticos e á lexislación e normativa vixente.
A23	Capacidade para deseñar e avaliar interfaces persoa-computador que garantan a accesibilidade e usabilidade aos sistemas, servizos e aplicacións informáticas.
A25	Capacidade para desenvolver, manter e avaliar servizos e sistemas software que satisfagan todos os requisitos do usuario e se comporten de forma fiable e eficiente, sexan accesibles de desenvolver e manter, e cumpran normas de calidade, aplicando as teorías, principios, métodos e prácticas da enxeñaría do software.
A26	Capacidade para valorar as necesidades do cliente e especificar os requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando obxectivos en conflito mediante a procura de compromisos aceptables dentro das limitacións derivadas do custo, do tempo, da existencia de sistemas xa desenvolvidos e das propias organizacións.
A28	Capacidade de identificar e analizar problemas, e deseñar, desenvolver, implementar, verificar e documentar solucións software sobre a base dun coñecemento adecuado das teorías, modelos e técnicas actuais.
B3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
B6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que se deben enfrontar.
B7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
B8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
B9	Capacidade de resolución de problemas
B10	Traballo en equipo
B11	Capacidade de análise e síntese
B15	Preocupación pola calidade
B17	Capacidade para xerar novas ideas (creatividade)



C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
Aprender a deseñar unha interfaz de usuario tendo en conta as medidas e estándares de avaliación existentes (acesibilidade, usabilidade e eficiencia).	A7	B3	C3
	A23	B4	C4
	A25	B6	C6
	A26	B7	C7
	A28	B8	C8
		B9	
		B10	
		B11	
		B15	
		B17	
Coñecer os patrons de deseño software e saber aplicar e implementar o mais axeitado a cada caso.	A7	B3	C3
	A23	B4	C4
	A25	B6	C6
	A26	B7	C7
	A28	B8	C8
		B9	
		B10	
		B11	
		B15	
		B17	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución	Introducción ás interfaces de usuario Conceptos de interfaces
Interfaces gráficas	Interfaces de escritorio Interfaces para dispositivos móbiles
Interfaces baseadas en Web	Tecnoloxías Web Desarrollo de interfaces Web Web Mobil
Acesibilidade	Conceptos de accesibilidade Aplicación ás interfaces de usuario
Testing	Usabilidade Pruebas software
Outras interfaces	Interfaces non convencionais Tendencias no desenvolvemento de interfaces de usuario

Planificación
---------------



Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	30	39	69
Seminario	4	6	10
Traballos tutelados	6	12	18
Prácticas de laboratorio	18	27	45
Sesión maxistral	20	30	50
Actividades iniciais	1	0	1
Atención personalizada	7	0	7

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición oral completada co uso de medios audiovisuais e a introducción de preguntas dirixidas os estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.  Tamen e coñecida coma "conferencia", "método expositivo" ou "lección maxistral".
Seminario	Técnica de traballo en grupo que ten a finalidade do estudio intensivo dun tema.
Traballos tutelados	Metodoloxía para promover a aprendizaxe autonoma dos estudantes, baixo a tutela do profesor, en escenarios variados (académico e profesional). Esta referida prioritariamente a aprendizaxe de "como facer as cousas". Constitue unha opción baseada na asunción polos estudantes da responsabilidade da súa propia aprendizaxe. Este sistema basease en dous elementos básicos: a aprendizaxe independente dos estudantes e o seguimento desa aprendizaxe polo profesor.
Prácticas de laboratorio	Metodoloxía que permite os estudantes aprenderes por medio da realización de actividades de carácter práctico, coma demostracións, exercicios, experimentos e investigacións.
Sesión maxistral	
Actividades iniciais	Actividades que se levan a cabo antes de iniciarse calquer proceso de aprendizaxe coa fin de coñecer as competencias, intereses e/ou motivacións que posee o alumnado para o logro dos obxetivos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	A propia metodoloxía implica o seguimento personalizado da labor de auto-aprendizaxe do estudante.

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral		0
Prácticas de laboratorio	O estudante deberá realizar varios traballos prácticos. Cada un avaliarase de xeito individual.  A valoración máxima de cada traballo indicase na presentación do mesmo.	30
Sesión maxistral	A avaliación realízase mediante a clásica proba escrita.	60
Traballos tutelados	O estudante deberá prepara de maneira autónoma varios traballos. Cada un avaliarase de xeito individual.  A valoración máxima de cada traballo indicase na presentación do mesmo.	10

Observacións avaliación

Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lukas Mathis (). Designed for Use.</li><li>- Jenifer Tidwell (). Designing interfaces.</li><li>- Jeffrey Zeldman (). Designing with web standards.</li><li>- (). gtk.org.</li><li>- Mark Pilgrim (). HTML5 Up and running.</li><li>- Gnome (). <a href="http://gnome.org">http://gnome.org</a>.</li><li>- W3C (). <a href="http://w3.org">http://w3.org</a>.</li><li>- Maximiliano Firtman (). Programming the Mobile Web.</li><li>- Wilbert O. Galitz (). The Essential Guide to User Interfaces Design.</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

## Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

Deseño Software/614G01015

**Observacións**

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías