



## Teaching Guide

Identifying Data					2016/17
Subject (*)	Human Machine Interfaces	Code	614G01022		
Study programme	Grao en Enxeñaría Informática				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	1st four-month period	Third	Obligatoria	6	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Computación				
Coordinador	Cabrero Souto, David	E-mail	david.cabrero@udc.es		
Lecturers	Barreira Rodriguez, Noelia Cabrero Souto, David Novo Bujan, Jorge Ortega Hortas, Marcos Sanchez Penas, Juan Jose	E-mail	noelia.barreira@udc.es david.cabrero@udc.es j.novo@udc.es m.ortega@udc.es juan.jose.sanchez.penas@udc.es		
Web					
General description					

## Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A19	Coñecemento e aplicación das ferramentas necesarias para o almacenamento, procesamento e acceso aos sistemas de información, incluídos os baseados en web.
A23	Capacidade para deseñar e avaliar interfaces persoa-computador que garantan a accesibilidade e usabilidade aos sistemas, servizos e aplicacións informáticas.
B1	Capacidade de resolución de problemas
B2	Traballo en equipo
B4	Capacidade para organizar e planificar
B7	Preocupación pola calidade
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.
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.

## Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results		
Aprender a deseñar unha interfaz de usuario tendo en conta as medidas e estándares de avaliación existentes (accesibilidade, usabilidade e eficiencia).	A19 A23	B1 B2	C3 C6 C7
Coñecer os patrons de deseño software e saber aplicar e implementar o mais axeitado a cada caso.	A19 A23	B1 B2 B4 B7	C3 C6 C7

## Contents

Topic	Sub-topic



Introdución	Introducción ás interfaces de usuario Conceptos de interfaces
Interfaces gráficas	Interfaces de escritorio Interfaces para dispositivos mobiles
Interfaces baseadas en Web	Tecnoloxías Web Desarrollo de interfaces Web Web Mobil
Accesibilidade	Conceptos de accesibilidade Aplicación ás interfaces de usuario
Testing	Usabilidade Pruebas software
Outras interfaces	Interfaces non convencionais Tendencias no desenrolo de interfaces de usuario

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	B7 C3 C6 C7	30	39	69
Seminar	B2 B7 C3 C6 C7	4	6	10
Supervised projects	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	6	12	18
Laboratory practice	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	18	27	45
Introductory activities	B4	1	0	1
Personalized attention		7	0	7

(\* )The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	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".
Seminar	Técnica de traballo en grupo que ten a finalidade do estudo intensivo dun tema.
Supervised projects	Metodoloxía para promover a aprendizaxe autónoma 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.
Laboratory practice	Metodoloxía que permite os estudantes aprenderes por medio da realización de actividades de carácter práctico, coma demostracións, exercicios, experimentos e investigacións.
Introductory activities	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.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	A propia metodoloxía imprica o seguimento personalizado da labor de auto-aprendizaxe do estudante.

Assessment
------------



Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Laboratory practice	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	O estudante deberá realizar varios traballos prácticos. Cada un avaliarase de xeito individual.  A valoración máxima de cada traballo indicárase na presentación do mesmo.	30
Guest lecture / keynote speech	B7 C3 C6 C7	A avaliación realizarase mediante a clásica proba escrita.	60
Supervised projects	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	O estudante deberá preparar de maneira autónoma varios traballos. Cada un avaliarase de xeito individual.  A valoración máxima de cada traballo indicárase na presentación do mesmo.	10

#### Assessment comments

Especialmente en las prácticas de laboratorio, se penalizará todos aquellos métodos de trabajo y resultados contrarios a las competencias asociadas.

#### Sources of information

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

#### Recommendations

##### Subjects that it is recommended to have taken before

Software Design/614G01015

##### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

##### Subjects that continue the syllabus

##### Other comments

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.