



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Interfaces Home Máquina	Código	614G01022	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Cabrero Souto, David	Correo electrónico	david.cabrero@udc.es	
Profesorado	Barreira Rodriguez, Noelia Cabrero Souto, David Novo Bujan, Jorge Ortega Hortas, Marcos Rouco Maseda, Jose Sanchez Penas, Juan Jose	Correo electrónico	noelia.barreira@udc.es david.cabrero@udc.es j.novo@udc.es m.ortega@udc.es jose.rouco@udc.es juan.jose.sanchez.penas@udc.es	
Web				
Descrición xeral				

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Aprender a diseñar unha interface de usuario tendo en conta as medidas e estándares de avaliación existentes (accesibilidade, usabilidade e eficiencia).	A19	B1	C3
	A23	B2	C6
			C7
Coñecer os patrons de diseño software e saber aplicar e implementar o mais axeitado a cada caso.	A19	B1	C3
	A23	B2	C6
		B4	C7
		B7	

Contidos	
Temas	Subtemas
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



Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B7 C3 C6 C7	30	39	69
Seminario	B2 B7 C3 C6 C7	4	6	10
Traballos tutelados	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	6	12	18
Prácticas de laboratorio	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	18	27	45
Actividades iniciais	B4	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 estudo intensivo dun tema.
Traballos tutelados	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.
Prácticas de laboratorio	Metodoloxía que permite os estudantes aprenderes por medio da realización de actividades de carácter práctico, coma demostracións, exercicios, experimentos e investigacións.
Actividades iniciais	Actividades que se levan a cabo antes de iniciarse calquera proceso de aprendizaxe coa fin de coñecer as competencias, intereses e/ou motivacións que posee o alumnado para o logro dos obxectivos.

Atención personalizada

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

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	O estudante deberá realizar varios traballos prácticos en grupos de 2 persoas.. Cada un avaliarase de xeito individual. (Cando sexa imposible traballar en grupo, o traballo levarase a cabo de xeito individual). A valoración máxima de cada traballo indicarse na presentación do mesmo.	30
Sesión maxistral	B7 C3 C6 C7	A avaliación realizarase mediante a clásica proba escrita.	60
Traballos tutelados	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 indicarse na presentación do mesmo.	10



Observacións avaliación

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

Dado el carácter práctico de la materia, de manera opcional, y siempre a criterio del coordinador de la asignatura, se podrán adelantar partes de la prueba escrita a lo largo del cuatrimestre para aquellos estudiantes que muestren un desempeño adecuado en la realización de los trabajos prácticos.

Fontes de información

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

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Diseño Software/614G01015

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

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