



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Interfaces Home Máquina		Código	614G01022
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
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	brais.cancela@udc.es 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				
Descripción xeral				



Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>- Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>Se desplazará la carga formativa principalmente al uso de herramientas de aprendizaje interactivo. En el caso de esta asignatura un ejemplo de referencia de dichas herramientas es jupyterlab. Como complemento, el profesor puede grabar vídeos y screencast explicativos de aquellos contenidos que así lo requieran. Finalmente, mediante las herramientas de videoconferencia disponibles, se pueden realizar tutorías conjuntas online para asentar los conocimientos adquiridos.</p> <p>Las tutorías se desplazarán a las herramientas de telecomunicación disponibles: email y chat.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>- Continuarase co uso do correo electrónico, moodle y Teams.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Respecto a la evaluación de la asignatura, se eliminará la prueba escrita (i.e. examen de toda la vida). En su lugar se realizará una evaluación continua de los trabajos de laboratorio. Esta evaluación hará énfasis en dos aspectos fundamentales:</p> <p>- El trabajo realizado es, efectivamente, continuo durante la duración del cuatrimestre en que se imparte la asignatura.</p> <p>- El trabajo demuestra que el alumno domina los conocimientos que habitualmente son testados en la prueba escrita.</p> <p>Dado el carácter práctico de la evaluación continua a través del trabajo de laboratorio, ésta se realizará apoyándose en las herramientas básicas del desarrollo software: control de versiones, gestión de issues, integración continua, ... Es imprescindible destacar que la eficacia de esta evaluación depende en gran medida de la disponibilidad de los recursos mencionados.</p> <p>Si el profesor lo considera necesario, la evaluación se puede complementar con una breve presentación y defensa del trabajo realizado. Esta prueba se realizará por videoconferencia y se puede llevar a cabo en cualquier momento del cuatrimestre que se considere oportuno o al finalizar el trabajo.</p>
----------------------	--



Competencias do título	
Código	Competencias do título
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 persoas-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 enfrentarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Resultados da aprendizaxe		Competencias do título		
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título		
Aprender a deseñar unha interface de usuario tendo en conta as medidas e estándares de evaluación existentes (accesibilidade, usabilidade e eficiencia).		A19	B1	C3
		A23	B2	C6
			B4	C7
Coñecer os patróns de diseño software e saber aplicar e implementar o mais axeitado a cada caso.		A19	B1	C3
		A23	B2	C6
			B4	C7
			B7	
Coñecer e empregar as ferramentas e técnicas propias para o desenvolvemento de aplicacións con interface de usuaria nas plataformas más comúns: desktop, mobile, web.		A19	B1	C3
		A23	B2	C6
			B4	C7
			B7	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	Introducción ás interfaces de usuario Conceptos de interfaces
Interfaces gráficas	Interfaces de escritorio Interfaces para dispositivos móveis
Interfaces baseadas en Web	Tecnologías Web Desenvolvemento 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 desenvolvemento de interfaces de usuario

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	Descripción
Sesión maxistral	<p>Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introducción de preguntas dirixidas os estudiantes, coa finalidade de transmitires coñecementos e facilitar a apredizaxe.</p> <p>Tamen e coñecida coma "conferencia", "método expositivo" ou "lección maxistral".</p> <p>*N.B.:</p> <p>En el contexto actual partimos del supuesto de un modelo docente multimodal, y de una incertidumbre justificada sobre el grado de presencialidad que será posible alcanzar a lo largo del curso.</p> <p>Por tanto, la metodología docente se adaptará a un modelo invertido en la medida que lo permitan los recursos humanos y materiales disponibles, siguiendo las mismas directrices tecnológicas expuestas en el apartado del plan de contingencia.</p>
Seminario	Técnica de traballo en grupo que ten a finalidade do estudio intensivo dun tema.
Traballos tutelados	Metodoloxía para promover a aprendizaxe autónoma dos estudiantes, 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 estudiantes da responsabilidade da sua propia aprendizaxe. Este sistema basease en dous elementos básicos: a aprendizaxe independiente dos estudiantes e o seguimento desa aprendizaxe polo profesor.
Prácticas de laboratorio	Metodoloxía que permite os estudiantes 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 iniciares calquer proceso de aprendizaxe coa fin de coñecer as competencias, intereses e/ou motivacions que posee o alumnado para o logro dos obxetivos.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados	A propia metodoxia imprica o seguemento personalizado da labor de auto-apredizaxe do estudiante.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A19 A23 B1 B2 B4 B7 C3 C6 C7	O estudiante 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).	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 estudiante deberá preparar de manera autónoma varios traballos. Cada un avaliarase de xeito individual. A valoración máxima de cada trabalho indicarase na presentación do mesmo.	10
---------------------	---------------------------------	--	----

Observacións avaliación

Especialmente nas prácticas de laboratorio, penalizaránse todos aqueles métodos de trabajo e resultados contrarios ás competencias asociadas. Dado o carácter práctico da materia, de manera opcional, e sempre a criterio do coordinador da materia, poderánse adiantar partes da proba escrita ao longo do cuatrimestre para aqueles estudiantes que demostren un desempeño axeitado na realización dos traballos prácticos. Este escenario preveese especialmente útil no contexto de una docencia multimodal (presencial/online) onde estas mini-probas podense realizar por medios telemáticos de xeito individual.

En aqueles cursos nos que non exista separación entre os grupos de prácticas e traballos tutelados, os traballos e calificacións tamén se realizarán de maneira conjunta.

Nos traballos de laboratorio que se realicen en grupo, valoraráse tanto a calidad do trabalho como a aportación persoal de cada membro do grupo.

Fontes de información

Bibliografía básica	- 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

Deseño 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