



Guía Docente					
Datos Identificativos				2020/21	
Asignatura (*)	Interfaces Home Máquina		Código	614G01022	
Titulación					
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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

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

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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión magistral	B7 C3 C6 C7	30	39	69
Seminario	B2 B7 C3 C6 C7	4	6	10
Traballo 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 estudantes, 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 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 sua propia aprendizaxe. Este sistema basease en dous elementos básicos: a aprendizaxe independiente 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 iniciar calquier 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 propria metodoxia imprime o seguemento personalizado da labor de auto-aprendizaxe do estudiante.

#### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	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).  A valoración máxima de cada traballo indicarase 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 estudiante deberá preparar de manera autónoma varios traballos. Cada un avaliarase de xeito individual.  A valoración máxima de cada traballo indicarase na presentación do mismo.	10

#### Observacións avaliación



Especialmente nas prácticas de laboratorio, penalizaránse todos aqueles métodos de trabalho 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 conxunta.

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

#### Fontes de información

Bibliografía básica	<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>- (). gtk.org.</li></ul>
Bibliografía complementaria	

#### Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Software/614G01015

Materias que se recomienda 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