



Guía Docente			
Datos Identificativos			2022/23
Asignatura (*)	Interfaces Home Máquina	Código	614G01022
Titulación			
Descriptores			
Ciclo	Período	Curso	Tipo
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria
Idioma	Castelán		
Modalidade docente	Presencial		
Prerrequisitos			
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información	Computación	
Coordinación	Cabrero Souto, David	Correo electrónico	david.cabrero@udc.es
Profesorado	Barreira Rodríguez, Noelia Blanco Mallo, Eva Cabrero Souto, David Gende Lozano, Mateo Iglesias Morís, Daniel Lizancos Vidal, Plácido Francisco López Varela, Emilio Morano Sánchez, Jose Ortega Hortas, Marcos Ramos García, Lucia Rivas Villar, David Romero Campo, Paula Sanchez Penas, Juan Jose	Correo electrónico	noelia.barreira@udc.es eva.blanco@udc.es david.cabrero@udc.es m.gende@udc.es daniel.iglesias.moris@udc.es placido.francisco.lizancos.vidal@udc.es e.lopezv@udc.es j.morano@udc.es m.ortega@udc.es l.ramos@udc.es david.rivas.villar@udc.es paula.romero.campo@udc.es juan.jose.sanchez.penas@udc.es
Web	campusvirtual.udc.gal		
Descripción 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 evaluación existentes (accesibilidade, usabilidade e eficiencia).			A19 B1 C3 A23 B2 C6 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 usuario 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 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 desenrollo 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	Descripción
Sesión maxistral	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. Tamen e coñecida coma "conferencia", "método expositivo" ou "lección maxistral". *N.B.* 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. 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.
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 aprender 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 co fin de coñecer as competencias, intereses e/ou motivacións que posee o alumnado para o logro dos obxetivos.
----------------------	---

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados	A propia metodoloxía implica 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 trabajos prácticos en grupos de 2 personas.. 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 evaluación 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 trabajos. 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, penalizaranse todos aqueles métodos de trabajo e resultados contrarios ás competencias asociadas. Dado o carácter práctico da materia, de maneira opcional, e sempre a criterio do coordinador da materia, poderanse adiantar partes da proba escrita ao longo do cuatrimestre para aqueles estudiantes que demostren un desempeño axeitado na realización dos traballos prácticos. Esta posibilidade esta suxeita a capacidade loxística dentro da materia, que ven limitada en gran parte polo número de matriculas.

N.B.: En aqueles cursos nos que non exista separación entre os grupos de prácticas e traballos tutelados, ou que non existan grupos reducidos para os traballos tutelados, os traballos e cualificacións tamén se realizarán de maneira conxunta. Isto é, os traballos tutelados pasarán a formar parte das prácticas de laboratorio, e as prácticas de laboratorio suporán o 40% da cualificación final.

Nos traballos de laboratorio que se realicen en grupo, valorarase tanto a calidade do traballo como a achega 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+ (). gtk.org . - Flutter (). https://flutter.dev/ .
Bibliografía complementaria	

Recomendacións



Materias que se recomenda ter cursado previamente

Programación I/614G01001

Programación II/614G01006

Deseño Software/614G01015

Concorrencia e Paralelismo/614G01018

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