Guía Materia 2024 / 2025



DATOS IDEN						
Interfaces de						
Asignatura	Interfaces de					
	usuario					
Código	O06G151V01304					
Titulacion	Grado en					
	Ingeniería					
	Informática					
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre		
	6	ОВ	3	1c		
Lengua	Castellano					
Impartición	Gallego					
Departamento			,			
Coordinador/a	Rodeiro Iglesias, Javier					
Profesorado	Rodeiro Iglesias, Javier					
Correo-e	jrodeiro@uvigo.es					
Web	http://moovi.uvigo.gal					
Descripción	Esta asignatura es obligatoria en el primer semestre	del tercer curso. E	n esta asignatura s	se pretende		
general	introducir los conceptos necesarios para el diseño, c	onstrucción y evalı	iación de interface	s de usuario. Debe		
	servir como base a las asignaturas de programación e ingeniería de software para la correcta interacción					
	el usuario.					
	En esta asignatura se incluyen competencias básicas	s imprescindibles p	ara el futuro ejerci	cio profesional del		
	Ingeniero/a Técnico/a en Informática, y también com					
	otras competencias profesionales, especialmente las					
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		•			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código

- A2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- A4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- B3 Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.
- B8 Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- B9 Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- C4 Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería
- C23 Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas
- C25 Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software
- C26 Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones
- C28 Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales
- C33 Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas
- D4 Capacidad de análisis, síntesis y evaluación

D5	Capacidad de organización y planificación
D6	Capacidad de abstracción: capacidad de crear y utilizar modelos que reflejen situaciones reales
D8	Capacidad de trabajar en situaciones de falta de información y/o bajo presión
D9	Capacidad de integrarse rápidamente y trabajar eficientemente en equipos unidisciplinares y de colaborar en un
	entorno multidisciplinar
D10	Capacidad de relación interpersonal.
D11	Razonamiento crítico
D12	Liderazgo

Resultados previstos en la materia					
Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación			
		y Aprendizaje			
RA1. Evaluar interfaces de usuario usando técnicas de observación de usuario y evaluación	A2	В3	C23	D8	
heurística			C33	D10	
				D11	
RA2. Construir y dirigir experimentos formales para evaluar hipótesis de usabilidad			C23	D4	
			C26	D5	
				D6	
RA3. Aplicar los principios de las tecnologías avanzadas de comunicación y las técnicas de			C4		
interacción hombre-máquina (HCI) al diseño e implementación de soluciones basadas en TI,			C25		
integrándolas en el entorno de usuario					
RA4. Definir, describir y especificar interfaces de usuario y relacionarlas con las características	A4	В8	C4	D12	
específicas de los procesos y los sistemas informáticos		В9			
RA5. Comprender, especificar y aplicar los procesos mentales de los usuarios a la definición de		В3	C23	D11	
interfaces hombre-máquina					
RA6. Reconocer, identificar y definir características físicas y cognitivas de los usuarios de sistemas			C28	D5	
software				D10	

Contenidos	
Tema	
Motivación de la interacción hombre-máquina.	Motivaciones.
Psicología y ciencia cognitiva	Proceso cognitivo humano.
Factores sicológicos y perceptuales de la	Paradojas.
interacción	Los canales perceptuales.
Modelos conceptuales y metáforas	Conceptualización de la interfaz.
	Identificación de metáforas.
Análisis de tareas	Modelo jerárquico.
	Modelo representativo.
Diseño centrado en el usuario	Caracterización de los usuarios.
	Interacción y tecnología.
Internacionalización y arquitecturas de interfaz	Soporte multiidioma y cultural.
	Independencia de la interfaz y proceso.
Técnicas de evaluación subjetivas	Prototipado falso
	Diagrama de estados
	Diagrama de transiciones

Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
14	0	14
10.5	0	10.5
17.5	0	17.5
10	0	10
mas 0	18	18
0	80	80
	14 10.5 17.5 10	14 0 10.5 0 17.5 0 10 0 rnas 0 18

^{*}Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías	
	Descripción
Trabajo tutelado	Resolución de ejercicios propuestos por el profesor.
	Se utiliza como complemento de los trabajos de aula y laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Traballos prácticos tutorizados en laboratorio
Resolución de	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objecto de estudio, bases
problemas de forma autónoma	teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Las sesiones de tutorización se podrán realizar por medios telemáticos (correo electrónico, videoconferencia, foros) bajo la modalidad de concertación previa.
Trabajo tutelado	Las sesiones de tutorización se podrán realizar por medios telemáticos (correo electrónico, videoconferencia, foros) bajo la modalidad de concertación previa.
Resolución de problemas de forma autónoma	Las sesiones de tutorización se podrán realizar por medios telemáticos (correo electrónico, videoconferencia, foros) bajo la modalidad de concertación previa.

Evaluación						
	Descripción	Calificació	n	Resultado	s de For	mación y
				Aı	orendiza	je
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	Informes técnicos o de progreso	20	A4	I ВЗ В8	C23 C26	D4 D5
	RA2			В9	C28	D6
	RA4					D10
	RA6					D12
	Obligatorio de 2 puntos sobre 10 puntos (20% de la nota final)					
Resolución de problemas y/o ejercicios	Uno o mas trabajos propuestos por el profesor de la materia.	. 80	A2	2 B3 B8 B9	C4 C23 C25	D4 D5 D6
	RA1				C26	D8
	RA2				C33	D9
	RA3					D11
	RA4					D12
	RA5					
	RA6					
	Está dividido en dos trabajos:					
	1- Un obligatorio de 4 puntos sobre 10 (40% de la nota final)					
	2- Un optativo de 4 puntos sobre 10 (40% de la nota final)					

Otros comentarios sobre la Evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La evaluación de la materia se realizará mediante trabajos propuestos por el profesor a los alumnos o pruebas, tanto para la realización de forma individual como en grupo. Todos ellos deben obtener una nota mínima de 5 sobre 10 para aprobar la materia.

Todos los estudiantes que se presenten a cualquiera de las pruebas, se entenderá que se acogen al procedimiento de evaluación continua descrito anteriormente.

Un informe (Obligatorio)(20%) y dos trabajos((Obligatorio)40% y (Optativo)40%)

PRUEBA 1: Informe

Descripción: Informes/memorias propuestos por el profesor a los alumnos, tanto para su realización de forma individual como en grupo a discreción del profesor.

Metodología aplicada: Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas

Calificación: 20%

Mínimo: Para superar esta parte de la asignatura el estudiante deberá obtener una calificación igual o superior a 5 puntos (sobre 10)).

Competencias evaluadas: A4, B3, B8, B9, C23, C26, C28, D4, D5, D6, D10, D12

Resultados de aprendizaje evaluados: RA2, RA4, RA6

PRUEBA 2: Resolución de problemas y/o ejercicios

Descripción: Trabajos propuestos por el profesor a los alumnos, tanto para su realización de forma individual como en grupo a discreción del profesor.

Metodología aplicada: Resolución de problemas y/o ejercicios

Calificación: 40%

Mínimo: Para superar esta parte de la asignatura el estudiante deberá obtener una calificación igual o superior a 5 puntos (sobre 10)).

Competencias evaluadas: A2, B3, B8, B9, C4, C23, C25, C26, C33, D4, D5, D6, D8, D9, D11, D12

Resultados de aprendizaje evaluados: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

PRUEBA 3: Resolución de problemas y/o ejercicios

Descripción: Trabajos propuestos por el profesor a los alumnos, tanto para su realización de forma individual como en grupo a discreción del profesor.

Metodología aplicada: Resolución de problemas y/o ejercicios

Calificación: 40%

Mínimo: Para superar esta parte de la asignatura el estudiante deberá obtener una calificación igual o superior a 5 puntos (sobre 10)).

Competencias evaluadas: A2, B3, B8, B9, C4, C23, C25, C26, C28, C33, D4, D5, D6, D8, D9, D10, D11, D12

Resultados de aprendizaje evaluados: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

SISTEMA DE EVALUACIÓN GLOBALProcedimiento para la elección de la modalidad de evaluación global: Se considerará que un estudiante opta por la evaluación global haciendo una petición formal mediante registro en el centro dirigido el profesor responsable de la materia entre el 17 de octubre y el 31 de octubre.

PRUEBA 1: Resolución de problemas y/o ejercicios

Descripción: Trabajos propuestos por el profesor a los alumnos, tanto para su realización de forma individual como en grupo a discreción del profesor.

Metodología aplicada: Resolución de problemas y/o ejercicios

Calificación: 100%

Mínimo: Para superar esta parte de la asignatura el estudiante deberá obtener una calificación igual o superior a 5 puntos (sobre 10)).

Competencias evaluadas: A2, B3, B8, B9, C4, C23, C25, C26, C33, D4, D5, D6, D8, D9, D11, D12

Resultados de aprendizaje evaluados: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 2ª EDICIÓN DE ACTAS Y FIN DE CARRERA

Se utilizará el mismo sistema de evaluación aplicado para la evaluación global.

PROCESO DE CALIFICACIÓN DE ACTAS

En el caso de no superar alguna de las pruebas propuestas la nota corresponderá con el promedio ponderado de los trabajos, excepto que esa nota media supere el 4, que corresponderá entonces con un 4.

FECHAS DE EVALUACIÓN

El calendario de las pruebas de evaluación continua serán publicadas en el calendario de actividades de la ESEI, disponible

en la página web http://www.esei.uvigo.es

El calendario de pruebas de evaluación aprobado oficialmente por la Xunta de Centro de la ESEI será publicado en la página web http://www.esei.uvigo.es.

EMPLEO DE DISPOSITIVOS MÖVILES

Se recuerda al estudiantado que no se pueden utilizar dispositivos móviles en las clases según el Estatuto del Estudiante Universitario, relativo al deber del estudiantado universitario, que establece el deber de "Abstenerse de la utilización o cooperación en procedimientos fraudulentos en las pruebas de evaluación, en los trabajos que se realicen o en documentos oficiales de la universidad."

CONSULTA/SOLICITUD DE TUTORIAS

Las tutorías pueden consultarse a través de la página personal del profesorado, accesible a través de https://esei.uvigo.es/docencia/profesorado/

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Dan R. Olsen Jr, Developing user interfaces (Interactive Technologies), 1, Morgan Kaufmann, 1998

Saul Greenberg et al., Readings in Human-Computer Interaction: Toward the Year 2000 (Interactive Technologies), 2nd Revised edition, Morgan Kaufmann, 1995

Hugh Beyer and Karen Holtzblatt, **Contextual Design, Defining Customer-Centered Systems**, Morgan kaufmann, 1997 Donald A. Norman, **Design of Everyday Things**, 2nd revised and expanded, Zone Books, 2013

Jakob Nielsen, **Usability Engineering**, Academic Press, 1994

William Albert and Thomas Tullis, Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (Interactive Technologies), 2, Morgan Jauffmann, 2013

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Bases de datos I/O06G151V01209 Ingeniería del software I/O06G151V01204 Ingeniería del software II/O06G151V01208