GUÍA DOCENTE

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación: **SISTEMAS INTERACTIVOS**
Código: 101426
Plan de estudios: **GRADO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA** Curso:
Denominación del módulo al que pertenece: OBLIGATORIO ESPECIALIDAD COMPUTACIÓN
Materia: SISTEMAS INTERACTIVOS
Carácter: OBLIGATORIA
Duración: SEGUNDO CUATRIMESTRE
Créditos ECTS: 6.0
Horas de trabajo presencial: 60
Porcentaje de presencialidad: 40.0%
Horas de trabajo no presencial: 90
Plataforma virtual: www.uco.es/moodle

DATOS DEL PROFESORADO

Nombre: ROMERO MORALES, CRISTÓBAL (Coordinador)
Departamento: INFORMÁTICA Y ANÁLISIS NUMÉRICO
Área: CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Ubicación del despacho: Edificio C2-Albert Einstein, 3º planta
E-Mail: cromero@uco.es Teléfono: 957218617
URL web: http://www.uco.es/~in1romoc/

Nombre: CÁCERES GÓMEZ, DAVID
Departamento: INFORMÁTICA Y ANÁLISIS NUMÉRICO
Área: CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Ubicación del despacho: anexo del C3
E-Mail: i82cagod@uco.es Teléfono: 957218630

REQUISITOS Y RECOMENDACIONES

Requisitos previos establecidos en el plan de estudios

Ninguno.

Recomendaciones

Ninguna.

GUÍA DOCENTE

COMPETENCIAS

CU2	Conocer y perfeccionar el nivel de usuario en el ámbito de las TIC.
CEB4	Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.
CEC8	Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.
CTEC1	Capacidad para tener un conocimiento profundo de los principios fundamentales y modelos de la computación y saberlos aplicar para interpretar, seleccionar, valorar, modelar, y crear nuevos conceptos, teorías, usos y desarrollos tecnológicos relacionados con la informática.
CTEC5	Capacidad para adquirir, obtener, formalizar y representar el conocimiento humano en una forma computable para la resolución de problemas mediante un sistema informático en cualquier ámbito de aplicación, particularmente los relacionados con aspectos de computación, percepción y actuación en ambientes o entornos inteligentes.
CTEC6	Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.

OBJETIVOS

- Aprender a construir sistemas interactivos teniendo en cuenta los usuarios y su forma de interactuar con el ordenador.

- Ofrecer la formación teórica y práctica, necesaria para el desarrollo de interfaces gráficas de usuario de aplicaciones informáticas.

- Capacitar al alumno en el diseño y desarrollo de interfacesde usuario usables y accesibles.

CONTENIDOS

1. Contenidos teóricos

- Introducción a la IPO
- Estilos y paradigmas
- Estándares y guías de estilo
- Metáforas
- Internacionalización
- El factor humano
- Ingeniería de la interfaz
- Trabajo cooperativo con computador
- El diseño gráfico
- Evaluación
- Accesibilidad
- Dispositivos para la interacción

2. Contenidos prácticos

- Desarrollo de aplicaciones prototipo de interfaces gráficas de usuario utilizando el lenguaje Java.
- Repaso de Java Básico.
- Java Swing.

GUÍA DOCENTE

- Internacionalización.
- Pencil.
- Evaluación de usabilidad.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS

Sin relación

METODOLOGÍA

Adaptaciones metodológicas para alumnado a tiempo parcial y estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales

Los alumnos a tiempo parcial deberán de realizar todas las actividades encargadas para el resto de alumnos a tiempo completo.

Actividades presenciales

Actividad	Grupo completo	Grupo mediano	Total
Actividades de evaluación	4	-	4
Exposición grupal	8	-	8
Laboratorio	-	24	24
Lección magistral	24	-	24
Total horas:	***36***	***24***	***60***

Actividades no presenciales

Actividad	Total
Búsqueda de información	10
Ejercicios	20
Estudio	40
Trabajo de grupo	20
Total horas:	***90***

MATERIAL DE TRABAJO PARA EL ALUMNO

Cuaderno de Prácticas
Manual de la asignatura
Se le proporcionará transparencias con todo el materíal utilizado en las clases de teoría y prácticas.

Aclaraciones

Se le proporcionará transparencias con todo el materíal utilizado en las clases de teoría y prácticas.

GUÍA DOCENTE

EVALUACIÓN

Competencias	Cuaderno de prácticas	Exposición oral	Exámenes	Informes/memorias de prácticas	Prácticas de laboratorio
CEB4	X	X	X	X	X
CEC8	X	X	X	X	X
CTEC1	X	X	X	X	X
CTEC5	X	X	X	X	X
CTEC6	X	X	X	X	X
CU2	X	X	X	X	X
Total (100%)	***10%***	***10%***	***60%***	***10%***	***10%***
Nota mínima (*)	***4***	***4***	***4***	***4***	***4***

(*)Nota mínima (sobre 10) necesaria para que el método de evaluación sea considerado en la calificación final de la asignatura. En todo caso, la calificación final para aprobar la asignatura debe ser igual o superior a 5,0.

Valora la asistencia en la calificación final:

No

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación:

Será necesaria realizar el examen final y entregar un trabajo práctico que se defenderá ante el profesor.
Para la convocatoria extraordinaria de inicio de curso académico (septiembre - octubre) se utilizará los mismo métodos de evaluación y porcentajes que para el resto de convocatorias.

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales:

Los alumnos a tiempo parcial se reguirán por las mismas normas generales que los alumnos a tiempo completo.

Aclaraciones sobre la evaluación de la convocatoria extraordinaria y convocatoria extraordinaria de finalización de estudios:

Los alumnos a tiempo parcial se reguirán por las mismas normas generales que los alumnos a tiempo completo.

Criterios de calificación para la obtención de Matrícula de Honor:

Obtención de la máxima nota en el examen final y la realización de una práctica excelente.

BIBLIOGRAFIA

1. Bibliografía básica

Interacción persona-ordenador. *Julio Abascal, José J. Cañas, Miguel Gea, Ana Belén Gil, Jesús Lorés, Ana Belén Martínez Prieto, Manuel Ortega, Pedro Valero, Manuel Vélez. 2006.*

https://aipo.es/content/el-libro-electr%C3%B3nico

GUÍA DOCENTE

2. Bibliografía complementaria

Human Computer Interaction. Dix, Alan, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale. second edition, Prentice-Hall, 1998.

Diseño de páginas web. Iniciación y referencia. González, Mariano, J.M. Cordero. 2ª Ed, McGraw-Hill, 2004.

The invisible computer. Norman, Donald MIT Press, 1998.

CRITERIOS DE COORDINACIÓN

Fecha de entrega de trabajos
Selección de competencias comunes

Las estrategias metodológicas y el sistema de evaluación contempladas en esta Guía Docente serán adaptadas de acuerdo a las necesidades presentadas por estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales en los casos que se requieran.