

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

<b>Código</b>	33839
<b>Nombre</b>	Interacción Persona-Ordenador
<b>Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6.0
<b>Curso académico</b>	2016 - 2017

**Titulación(es)**

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1007 - Grado de Información y Documentación	Facultad de Geografía e Historia	4	Segundo cuatrimestre

**Materias**

Titulación	Materia	Carácter
1007 - Grado de Información y Documentación	1 - Asignaturas optativas	Optativa

**Coordinación**

Nombre	Departamento
VIDAL INFER, ANTONIO MARTÍN	225 - Historia de la Ciencia y Documentación

**RESUMEN**

La asignatura toma en consideración la percepción por parte del usuario de un sistema de información en un entorno Web para conseguir diseños que respondan a las necesidades informativas del mismo. Este proceso integra conocimientos de diversas disciplinas - psicología, diseño, informática, etc. - y profesionales, desde el analista de sistemas al propio usuario, por lo que se estudiará un conjunto de conocimientos y tecnologías aplicadas a la especificación, diseño y evaluación de interfaces. Se incidirá especialmente en las tareas del Documentalista como gestor de información de recursos de alta complejidad.

**CONOCIMIENTOS PREVIOS****Relación con otras asignaturas de la misma titulación**

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

**Otros tipos de requisitos**

El seguimiento de las clases teóricas y prácticas, así como el de los seminarios, implica la utilización y aplicación de aplicaciones informáticas a nivel de usuario y del código (X) HTML, así como el conocimiento previo de sistemas de organización y clasificación de la información. Asimismo se requiere un conocimiento medio de inglés.



## COMPETENCIAS

### 1007 - Grado de Información y Documentación

- Las asignaturas optativas profundizan en competencias ya tratadas en las materias obligatorias.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 1 Conocer los factores humanos relacionados con las Interfaces de los Sistemas Interactivos.
- 2 Conocer la relación entre el ordenador y la interacción y los periféricos para la interacción.
- 3 Conocer los modelos y técnicas para el prototipado de interfaces, las técnicas de diseño y de evaluación en IPO.
- 4 Conocer la metodología de evaluación de usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información de entornos Web

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Introducción a la Interacción Persona Ordenador

1. La interfaz de usuario
2. La interacción persona ordenador como disciplina
3. Estado actual de la IPO
4. Relación entre Información y Documentación e IPO

### 2. El factor humano

1. Sensación: los canales de entrada
2. Percepción
3. Memoria
4. Representación del conocimiento

### 3. Accesibilidad

1. ¿Qué es la accesibilidad Web?
2. Legislación nacional e internacional en materia de accesibilidad Web.
3. Herramientas de validación automáticas, manuales y semi-automáticas
4. Evaluación de la accesibilidad

### 4. Usabilidad



1. Usabilidad de los sistemas interactivos
2. El modelo de proceso de la usabilidad
3. Métodos de evaluación en usabilidad: evaluación heurística y test de usuarios

### 5. Arquitectura de la información

1. ¿Qué es la arquitectura de la información en entornos Web?
2. Sistemas de navegación
3. Sistemas de etiquetado
4. Sistemas de búsqueda
5. Sistemas de organización

### 6. Análisis de requisitos

1. Introducción al análisis de requisitos
2. La recogida de requisitos en el modelo de proceso
3. Adaptación de los requisitos a las necesidades del sistema

### 7. Prototipado

1. ¿Qué es un prototipo?
2. Dimensiones y beneficios del prototipado
3. Técnicas de prototipado

## VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	45.00	100
Prácticas en aula informática	15.00	100
Elaboración de trabajos en grupo	12.00	0
Elaboración de trabajos individuales	10.00	0
Estudio y trabajo autónomo	18.00	0
Lecturas de material complementario	8.00	0
Preparación de actividades de evaluación	16.00	0
Preparación de clases de teoría	8.00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	8.00	0
Resolución de casos prácticos	10.00	0
<b>TOTAL</b>	<b>150.00</b>	



## METODOLOGÍA DOCENTE

Esta asignatura tiene un carácter teórico-práctico, con clases teóricas magistrales alternando con actividades prácticas planteadas en el aula. Se propondrá la realización de actividades individuales y en grupo para ser expuestas en clase. En función de la disponibilidad se podrán proponer actividades complementarias puntuales que se comunicarán en su momento.

## EVALUACIÓN

Teoría:

Realización de una prueba escrita (50%). Será necesario obtener al menor un 5 para superar la asignatura.

Práctica:

Realización de ejercicios prácticos y asistencia (50%)

Asistencia: La exposición de trabajos prácticos en el aula conlleva un control de la asistencia de los alumnos a las sesiones de la asignatura.

Para la superación de la asignatura será imprescindible la presentación y, en su caso, exposición de todos los trabajos prácticos propuestos. Será necesario obtener al menos un 5 para poder superar la asignatura, realizando la media de la puntuación del examen teórico con la media de la puntuación de las prácticas, siendo imprescindible tener al menos un 4 en estas puntuaciones para poder realizar dicha media. La no asistencia o la presentación fuera de plazo de las actividades prácticas propuestas repercutirán negativamente en la calificación de las mismas en un 25 %.

NOTA:

Con todo, se establecerá la posibilidad, en los casos que estén adecuadamente justificados y para aquellos alumnos que lo soliciten, la posibilidad de ser evaluado sin necesidad de asistir a la totalidad o a parte de las clases. En estos casos el alumno debe proceder del siguiente modo:

- Se debe comunicar al principio del curso al profesor/es responsable/s de la asignatura la incidencia por la que le es imposible asistir a clase, que debe estar adecuadamente justificada de forma documental.
- El profesor responsable, a la vista de esta información decidirá la posibilidad de evaluación sin asistencia total o parcial a las clases de la asignatura.

Los alumnos que se encuentren en esta situación, deberán presentar, para ser evaluados, la totalidad de trabajos requeridos por el profesor (no necesariamente idénticos a los requeridos durante el curso) así como también podrán ser llamados a defenderlos oralmente ante el propio profesor, y realizarán una prueba de conocimientos adquiridos. El peso de los trabajos en la calificación final será de un 50% y el de la prueba de conocimientos el 50% restante.



## REFERENCIAS

### Básicas

- ROSENFELD, L.; and MORVILLE, P. Information Architecture for the World Wide Web. O'Reilly & Associates, Inc. Sebastopol, CA, USA, 2002. Suscrito en versión electrónica: <http://proquestcombo.safaribooksonline.com/0596527349>
- PÉREZ-MONTORO, GUTIÉRREZ, M.; Arquitectura de información en entornos Web. Ed. Trea, 2010
- NIELSEN, J. Usabilidad : diseño de sitios web. Traducción de Santiago Fraguas . Madrid [etc.] : Prentice Hall
- ROSENFELD, L.; and MORVILLE, P. Information Architecture for the World Wide Web. O'Reilly & Associates, Inc. Sebastopol, CA, USA, 2002. Suscrito en versión electrónica: <http://proquestcombo.safaribooksonline.com/0596527349>
- NORMAN, D. La psicología de los objetos cotidianos. Ed. Nerea, 1998.