GUIA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA

G654 - Interacción Persona-Computador

Grado en Ingeniería Informática

Curso Académico 2026 - 2027

1. DATOS IDENTIFICATIVOS					
Título/s	Grado en Ingeniería Informática			Tipología y curso	Obligatoria. Curso 2
Centro	Facultad de Ciencias				
Módulo / materia	MATERIA PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORES MÓDULO OBLIGATORIO				
Código y denominación	G654 - Interacción Persona-Computador				
Créditos ECTS	6	Cuatrimestre		Cuatrimestral (2)	
Ámbito de conocimiento	Ingeniería informática y de sistemas				
Web	http://moodle.unican.es/moodle2/				
Idioma de impartición	Español	English Friendly	No	Forma de impartición	Presencial

Departamento	DPTO. MATEMATICAS, ESTADISTICA Y COMPUTACION
Profesor responsable	RAFAEL DUQUE MEDINA
E-mail	rafael.duque@unican.es
Número despacho	Facultad de Ciencias. Planta: + 3. DESPACHO (3019)
Otros profesores	

4. OBJETIVOS
Diseñar sistemas interactivos según los principios básicos del desarrollo de software centrado en el usuario.
Diseñar sistemas interactivos siguiendo los principales paradigmas y estilos de interacción.
Construir aplicaciones software que sigan directrices de diseño para garantizar la usabilidad.
Diseñar sistemas interactivos que integren mecanismos de soporte al usuario.
Diseñar interfaces de usuario que se adapten a diferentes culturas, regiones o idiomas.

6. PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
CONTENIDOS

1	INTRODUCCIÓN - Interacción Persona-Computador - Usabilidad - Diseño centrado en el usuario
2	EL FACTOR HUMANO - Aspectos cognitivos - Modelos mentales - Modelos conceptuales - Metáforas
3	PARADIGMAS DE INTERACCIÓN - Paradigma tradicional - Realidad Virtual - Realidad Aumentada - Computación Ubicua
4	ESTILOS DE INTERACCIÓN - Línea de órdenes - Menús - Formularios - Interfaces gráficas de usuario
5	DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS - Principios de diseño - Directrices de diseño - Guías de estilo - Patrones de diseño
6	EVALUACIÓN DE LA USABILIDAD - Estrategias de evaluación - La sesión de evaluación: métodos de indagación, inspección y test. - Informes de evaluación

7. SISTEMAS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Descripción	Tipología	Eval. Final	Recuper.	%
Examen de teoría	Examen escrito	Sí	Sí	40,00
Trabajos prácticos en el laboratorio	Evaluación en laboratorio	No	Sí	40,00
Ejercicios	Otros	No	Sí	20,00
TOTAL				100,00

Observaciones

Si un estudiante no obtuviese la calificación mínima requerida para la superación de alguna de las partes de la evaluación, la calificación global de la asignatura será el menor valor entre 4,9 y la media ponderada de todas las partes de la evaluación (examen de teoría, trabajos prácticos de laboratorio y ejercicios). En la convocatoria extraordinaria estos alumnos sólo deberán recuperar aquellas partes en las que no se alcanzó la nota mínima en la convocatoria ordinaria.

Criterios de evaluación para estudiantes a tiempo parcial

Aquellos alumnos matriculados a tiempo parcial en la asignatura que no puedan seguir la evaluación continua deberán realizar un examen compuesto por una prueba de laboratorio (40% de la calificación) y una prueba escrita de la parte de teoría (60% de la calificación). Ambas pruebas deben aprobarse por separado.

8. BIBLIOGRAFÍA Y MATERIALES DIDÁCTICOS

BÁSICA

Ben Shneiderman, Catherine Plaisant. Designing the User Interface: Techniques for Effective Human–Computer Interaction. Addison-Wesley, 2016.
Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. Interaction Design: Beyond Human–Computer Interaction. John Wiley & Sons, 2023.

Esta es la Guía Docente abreviada de la asignatura. Tienes también publicada en la Web la información más detallada de la asignatura en la Guía Docente Completa.