

ASIGNATURA INTERACCIÓN Y EXPERIENCIA DEL USUARIO

Código	1764103
Titulación	MÁSTER EN INVESTIGACIÓN EN INGENIERÍA DE SIS ...
Módulo	MÓDULO ESPECÍFICO 1
Materia	ESPECIALIDAD TRANSFORMACIÓN DIGITAL: INTERNE ...
Duración	PRIMER SEMESTRE
Tipo	OPTATIVA
Idioma	CASTELLANO
ECTS	4,50
Teoría	0
Práctica	4,5
Departamento	C137 - INGENIERIA INFORMATICA

REQUISITOS Y RECOMENDACIONES

Requisitos

No son necesarios requisitos previos

Recomendaciones

No son necesarias recomendaciones

MOVILIDAD

- Movilidad internacional: Sí

- Movilidad nacional: Sí

RESULTADO DEL APRENDIZAJE

Id.	Resultados
1	Conocer y aplicar técnicas de Interacción y Experiencia del Usuario

CONTENIDOS

Interacción

- Interacción persona-máquina
- Interacción multimodal
- Interacción verbal

Realidad extendida

- Realidad virtual
- Realidad aumentada
- Realidad mixta

Lenguajes de creación

- Lenguajes visuales 2D
- Lenguajes de bloques
- Lenguajes de modelado 3D

Videojuegos y aprendizaje

- Videojuegos
- Ludificación
- Evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Criterios generales de evaluación

Criterios:

- Adecuación, claridad, coherencia, corrección y compleción de los trabajos prácticos entregados y las actividades realizadas
- Suficiencia de la participación e implicación en el trabajo en equipo
- Corrección ortográfica y gramatical, escrita y oral

Procedimiento de calificación

Se realizará una evaluación continua del trabajo del estudiante en la asignatura, en la que se valorarán tanto los conocimientos específicos adquiridos como las competencias transversales, que se evaluarán mediante la elaboración, entrega y exposición de trabajos prácticos a lo largo del curso. Los trabajos deberán ser entregados en las fechas establecidas, realizándose una presentación presencial de trabajos señalados en las fechas indicadas.

Pesos de la evaluación:

- 50% entrega y defensa de un trabajo final
- 50% actividades prácticas temáticas

PROFESORADO

Profesorado	Categoría	Coordinador
DODERO BEARDO, JUAN MANUEL	CATEDRÁTICO DE UNIVERSIDAD	Sí
RUIZ RUBE, IVAN	PROFESOR AYUDANTE DOCTOR	No
PERSON MONTERO, TATIANA	PROFESOR SUSTITUTO INTERINO	No
BALDERAS ALBERICO, ANTONIO	PROFESOR SUSTITUTO INTERINO	No
MOTA MACIAS, JOSE MIGUEL	PROFESOR SUSTITUTO INTERINO	No

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad	Horas	Detalle
02 Prácticas, seminarios y problemas	36	
10 Actividades formativas no presenciales	68,00	Realización de prácticas temáticas por parte de los estudiantes
11 Actividades formativas de tutorías	2,50	Tutorías presenciales con los profesores de cada tema
12 Actividades de evaluación	2,00	Evaluación de las entregas realizadas por los estudiantes
13 Otras actividades	4,00	Seminarios impartidos sobre temáticas de interés y actualidad

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Shneiderman, Plaisant, Cohen, Jacobs, Elmqvist: Designing the User Interface. Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Pearson, 6ª Ed.

Andrew J. Ko: User Interface Software and Technology, <http://faculty.washington.edu/ajko/books/uist/index.html>

Benyon, D. (2013): Designing Interactive Systems. A comprehensive guide to HCI and interaction design. Addison Wesley.

Bibliografía específica

Sharp, H., Preece, J. & Rogers, Y. (2019): Interaction Design. Beyond human computer interaction. 5th Ed., John Wiley & Sons.

Pearl, C. (2016). Designing Voice User Interfaces: Principles of Conversational Experiences. O'Reilly Media, Inc.

K. Squire (2011): Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age, Teachers College Press.

Bibliografía ampliación

Lee, H. (2018). Voice User Interface Projects. Packt Publishing

J. P. Gee (2007): What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy, 2nd Ed., Palgrave Macmillan

COMENTARIOS

COMPETENCIAS BÁSICAS:

CB6 -Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 -Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 -Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 -Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de

un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 -Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónom

COMPETENCIAS GENERALES:

CG2 -Capacidad para transmitir a la comunidad académica en su conjunto y a la sociedad las investigaciones en los campos de la Ingeniería electrónica, automática, robótica y energías renovables o la investigación en Ingeniería biomédica y telemedicina o de la investigación en Transformación Digital: Internet de las Cosas y Big Data o de la investigación en Computación y Neuro-informática.

CG3 -Capacidad para utilizar recursos de información en campos de investigación en la Ingeniería electrónica, automática, robótica y energías renovables o la investigación en Ingeniería biomédica y telemedicina o de la investigación en Transformación Digital: Internet de las Cosas y Big Data o de la investigación en Computación y Neuro-informática para fundamentar y contextualizar un trabajo de investigación.

CG4 -Capacidad para gestionar la información haciendo uso de las herramientas apropiadas de información para la investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CEM1 -Capacidad para adquirir la comprensión sistemática de campos específicos de estudio y el dominio de las habilidades y los métodos de investigación en la Ingeniería electrónica, automática, robótica y energías renovables o la investigación en Ingeniería biomédica y telemedicina o de la investigación en Ingeniería del software o de la investigación en Computación y Neuro-informática.

CEM2 -Capacidad para realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de ideas nuevas y complejas en campos específicos de investigación en la Ingeniería electrónica, automática, robótica y energías renovables o la investigación en Ingeniería biomédica y telemedicina o de la Transformación Digital: Internet de las Cosas y Big Data o de la investigación en Computación y Neuro-informática.

CEM3 -Capacidad de concebir, diseñar, poner en práctica y adoptar un proceso sustancial de investigación en la Ingeniería electrónica, automática, robótica y energías renovables o la investigación en Ingeniería biomédica y telemedicina o de la investigación en Transformación Digital: Internet de las Cosas y Big Data o de la investigación en Computación y Neuro-informática con seriedad académica.

COMPETENCIA TRANSVERSAL:

CT -Trabajo en equipo. Capacidad de asumir las labores asignadas dentro de un equipo, así como de integrarse en él y trabajar de forma eficiente con el resto de sus integrantes.

MECANISMOS DE CONTROL

- Se realizan reuniones de coordinación de los profesores de la asignatura.
- Se realizan reuniones de seguimiento por parte de la coordinación del máster.
- Los previstos en el Sistema de Garantía de Calidad de la Universidad de Cádiz.

El presente documento es propiedad de la Universidad de Cádiz y forma parte de su Sistema de Gestión de Calidad Docente.

En aplicación de la Ley 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, así como la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, toda alusión a personas o colectivos incluida en este documento estará haciendo referencia al género gramatical neutro, incluyendo por lo tanto la posibilidad de referirse tanto a mujeres como a hombres.
