

23-24

GRADO EN INGENIERÍA EN  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN  
CUARTO CURSO

# GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



## INGENIERÍA DE FACTORES HUMANOS EN SISTEMAS INFORMÁTICOS

CÓDIGO 71024027

UNED

**23-24****INGENIERÍA DE FACTORES HUMANOS EN  
SISTEMAS INFORMÁTICOS****CÓDIGO 71024027**

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN  
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA  
ASIGNATURA  
EQUIPO DOCENTE  
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE  
TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS  
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE  
RESULTADOS DE APRENDIZAJE  
CONTENIDOS  
METODOLOGÍA  
SISTEMA DE EVALUACIÓN  
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA  
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA  
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Nombre de la asignatura	INGENIERÍA DE FACTORES HUMANOS EN SISTEMAS INFORMÁTICOS
Código	71024027
Curso académico	2023/2024
Departamento	INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Título en que se imparte	GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
CURSO - PERIODO	GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN - CUARTOCURSO - SEMESTRE 1
CURSO - PERIODO	ESPECÍFICO PARA INGENIEROS TÉCNICOS EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN EN UNED - OPTATIVASCURSO - SEMESTRE 1
CURSO - PERIODO	ESPECÍFICO PARA INGENIEROS TÉCNICOS EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN - OPTATIVASCURSO - SEMESTRE 1
Tipo	OBLIGATORIAS
Nº ETCS	6
Horas	150.0
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

## PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta asignatura pretende formar a los estudiantes en las metodologías de diseño centrado en el usuario, propias de la ingeniería informática y de las tecnologías de la información, que permiten gestionar los factores humanos relacionados con el uso de los sistemas, productos y servicios basados en los computadores y las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Los factores humanos constituyen el conocimiento científico sobre cómo mejorar la eficiencia, la seguridad y la facilidad de uso de los sistemas TIC, tan presentes e importantes en las vidas de los ciudadanos, como puede ser el caso de un teléfono móvil, un producto de teleasistencia o un sistema de elearning. En esta asignatura nos centraremos principalmente en los factores relacionados con la propia funcionalidad de los sistemas, así como en la experiencia de usuario, principalmente en lo que tiene que ver con la accesibilidad y la usabilidad.

Uno de los principales objetivos será comprender y formalizar los requisitos del usuario en cuanto a la funcionalidad y a la interfaz de usuario del sistema. Esto supondrá, entre otras cosas, entender con claridad y manejar con soltura los principios básicos de la interacción persona-ordenador, relacionados con la diversidad funcional y de contexto con que los humanos utilizan las TIC. Estos principios forman parte del "Diseño para Todos", cuya aplicación resulta beneficiosa para que cualquier persona, con independencia de sus capacidades y en cualquier contexto de interacción, pueda disfrutar de un acceso eficiente, eficaz y satisfactorio a los servicios ofrecidos. Otro de los objetivos esenciales de la asignatura será aprender a evaluar en qué medida el sistema que se desarrolla responde a los requisitos de usuario identificados inicialmente, desde las fases iniciales de prototipado hasta su versión definitiva, con el objetivo de solucionar cuanto antes posibles problemas que afecten a la experiencia de usuario. En definitiva, se pretende que cada estudiante sea capaz de enfrentarse a situaciones reales, con casos prácticos, donde deben definirse una serie de requisitos derivados de las características y el contexto de los usuarios, y evaluarse

en qué medida sistemas concretos satisfacen dichos requisitos.

Esta asignatura se organiza en torno al estudio de diversos módulos, cuyos contenidos serán esencialmente los siguientes:

1. Introducción a la interacción persona-computador y al diseño centrado en el usuario
2. Diversidad funcional y TIC. Accesibilidad y usabilidad
3. Identificación de los requisitos de usuario
4. Metáforas, estilos y paradigmas de interacción
5. Desarrollo basado en el prototipado
6. Evaluación de interfaces de usuario

Las personas, y su forma de interactuar con los sistemas informáticos, son referencia básica de nuestra asignatura a través de la siguiente serie de vídeos:

Serie de vídeos "Productos de apoyo y tecnologías de la información y las telecomunicaciones"

Que se utilizan en diversas actividades de aprendizaje a lo largo de la asignatura, incluidas las Pruebas de Evaluación Continua (PEC), para aprender en la práctica con sistemas reales tales como dispensadores de títulos de transporte, teléfonos móviles, sistemas de seguridad de aeropuertos, etc.

Esta asignatura es una materia obligatoria del Grado en Tecnologías de la Información, que considera los aspectos esenciales que sobre las metodologías de diseño centrado en el usuario debería conocer cualquier persona que participe en proyectos de ingeniería informática, y por tanto igualmente útiles en el Grado de Ingeniería Informática, para la definición de requisitos funcionales y no funcionales, la especificación, el desarrollo y la evaluación de sistemas informáticos y TIC que garanticen los aplicación de los principios del diseño para todos y de la experiencia de usuario. Estas metodologías permiten tratar adecuadamente las necesidades derivadas de la diversidad funcional y de contexto con que las personas hacen uso de los sistemas informáticos.

Su estudio está orientado a cualquier profesional de la informática que debe conocer los principios y estándares relacionados con los factores humanos y las metodologías de diseño centrado en el usuario, como formación necesaria para enfrentarse a un mercado en el cada vez cobra más importancia la optimización de la experiencia de los usuarios, y sobre el que cada vez tienen más peso las leyes vigentes sobre accesibilidad de la sociedad de la información, y otros procesos relacionados tales como los requisitos de accesibilidad para los procesos de compras públicas de productos informáticos y electrónicos.

Las asignaturas relacionadas –de carácter optativo –en la misma materia de Interacción Persona-Computador son:

- Usabilidad y Accesibilidad
- Sistemas Interactivos de Enseñanza/Aprendizaje
- Sistemas Colaborativos y Software Social

## REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Los estudiantes de esta asignatura no requieren conocimientos previos adicionales más allá de los que surgen del seguimiento del plan de estudios de la titulación.

### EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	JESUS GONZALEZ BOTICARIO (Coordinador de asignatura)
Correo Electrónico	jgb@dia.uned.es
Teléfono	91398-7197
Facultad	ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
Departamento	INTELIGENCIA ARTIFICIAL
Nombre y Apellidos	ALEJANDRO RODRIGUEZ ASCASO
Correo Electrónico	arascaso@dia.uned.es
Teléfono	91398-7158
Facultad	ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
Departamento	INTELIGENCIA ARTIFICIAL

### HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La tutorización de los estudiantes tendrá lugar esencialmente a través de los foros de la plataforma. También está previsto que, para temas personales que no afecten al resto de los estudiantes, se atiendan consultas por correo electrónico, teléfono o en persona.

Los datos de contacto del equipo docente son los siguientes:

#### **Alejandro Rodríguez Ascaso**

Despacho 3.05 (E. T. S. I. Informática)

Tel.: 91 398 71 58

e-mail: arascaso@dia.uned.es

Horario de guardia: Lunes de 15:00 a 19:00.

Horario de Asistencia al Estudiante: Lunes y martes de 09:30 a 13:30 horas.

#### **Jesús González Boticario**

Despacho 3.07 (E. T. S. I. Informática)

Tel.: 91 398 71 97

e-mail: jgb@dia.uned.es

Horario de guardia: Lunes del primer cuatrimestre de 15:00 a 19:00.

Horario de Asistencia al Estudiante: Lunes y Miércoles de 10:00 a 14:00 h

Los despachos de los miembros del Equipo Docente se encuentran situados en la ETSI Informática de la UNED. c/ Juan del Rosal, 16. Madrid 28040

## TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

### COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

#### Competencias Genéricas:

- CG.1** - Competencias de gestión y planificación: Iniciativa y motivación. Planificación y organización (establecimiento de objetivos y prioridades, secuenciación y organización del tiempo de realización, etc.). Manejo adecuado del tiempo.
- CG.2** - Competencias cognitivas superiores: selección y manejo adecuado de conocimientos, recursos y estrategias cognitivas de nivel superior apropiados para el afrontamiento y resolución de diversos tipos de tareas/problemas con distinto nivel de complejidad y novedad: Análisis y Síntesis. Aplicación de los conocimientos a la práctica. Resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos. Pensamiento creativo. Razonamiento crítico. Toma de decisiones.
- CG.3** - Competencias de gestión de la calidad y la innovación: Seguimiento, monitorización y evaluación del trabajo propio o de otros. Aplicación de medidas de mejora. Innovación y Gestión de los procesos de comunicación e información. En la Sociedad del Conocimiento, son especialmente relevantes aquellas competencias instrumentales que potencian una interacción y comunicación adecuadas y eficaces del individuo a través de distintos medios y con distinto tipo de interlocutores, así como el uso adecuado de todas aquellas herramientas que permiten la comunicación y la gestión de la información mediada por tecnologías.
- CG.4** - Competencias de expresión y comunicación (a través de distintos medios y con distinto tipo de interlocutores): Comunicación y expresión escrita. Comunicación y expresión oral. Comunicación y expresión en otras lenguas (con especial énfasis en el inglés).
- CG.5** - Competencias en el uso de las herramientas y recursos de la Sociedad del Conocimiento: Manejo de las TIC. Competencia en la búsqueda de información relevante. Competencia en la gestión y organización de la información. Competencia en la recolección de datos, el manejo de bases de datos y su presentación.
- CG.6** - Trabajo en equipo. Trabajo en equipo desarrollando distinto tipo de funciones o roles. En la Sociedad del Conocimiento se presta especial atención a las potencialidades del trabajo en equipo y a la construcción conjunta de conocimiento, por lo que las competencias relacionadas con el trabajo colaborativo son particularmente relevantes: Habilidad para coordinarse con el trabajo de otros. Habilidad para negociar de forma eficaz. Habilidad para la mediación y resolución de conflictos. Habilidad para coordinar grupos de trabajo. Liderazgo (cuando se estime oportuno).
- CG.7** - Compromiso ético. Compromiso ético, especialmente relacionado con la deontología profesional. El tratamiento y funcionamiento ético individual es un valor indiscutible para la

construcción de sociedades más justas y comprometidas. La universidad puede fomentar actitudes y valores éticos, especialmente vinculados a un desempeño profesional ético: Compromiso ético (por ejemplo en la realización de trabajos sin plagios, etc.). Ética profesional (esta última abarca también la ética como investigador).

#### **Competencias Específicas:**

- BC.1** - Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar, aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a los principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- BC.17** - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona-computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- BTEc.5** - 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 relacionados con aspectos de computación, percepción y actuando en ámbitos o entornos inteligentes.
- BTEc.6** - 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.
- BTEisw.1** - 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.
- BTEti.3** - 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.
- BTEti.6** - Capacidad de concebir aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red, incluyendo Internet, web, comercio electrónico, multimedia, servicios interactivos y computación móvil.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

De acuerdo con la materia a la que pertenece dentro de la titulación (Interacción Persona-Máquina), esta asignatura tiene los siguientes resultados de aprendizaje:

- RA1** Diseñar e implementar interfaces de usuario que cumplan las condiciones de accesibilidad y usabilidad requeridas
- RA2** Evaluar e informar sobre interfaces de usuario de acuerdo a sus condiciones de accesibilidad y usabilidad
- RA3.** Elaborar y documentar los requisitos de usuario, funcionales y no funcionales, de un producto software

- RA4. Conocer y aplicar los aspectos éticos, legales, demográficos y de mercado en el desarrollo de interfaces de usuario, sistemas colaborativos y software social
- RA5. Utilizar herramientas de autor para la producción y etiquetado de contenidos
- RA7. Diseñar e implementar estrategias de interacción para las personas con discapacidad, incluyendo las especificaciones y estándares que las soportan

Además de la adquisición de las competencias ya señaladas, que son genéricas y compartidas con el resto de las asignaturas de la titulación que son de la misma materia de Interacción Persona-Máquina, esta asignatura tiene los siguientes resultados de aprendizaje específicos:

- Entender, conocer y saber manejar los factores humanos que determinan la interacción persona-ordenador.
- Conocer y aplicar los principios básicos de la accesibilidad y la usabilidad de la interacción persona-computador.
- Conocer, distinguir las fases y saber aplicar las metodologías existentes de diseño centrado en el usuario.
- Identificar los estilos y paradigmas de interacción existentes, así como el tratamiento de los aspectos de accesibilidad y usabilidad en los mismos.
- Diseñar e implementar, siguiendo las técnicas de prototipado adecuadas, interfaces de usuario que cumplan las condiciones aplicables de accesibilidad y usabilidad requeridas, conociendo la legislación y los estándares relacionados, y en particular los requisitos de usuario específicamente identificados para el sistema.
- Evaluar e informar sobre interfaces de usuario de acuerdo con los requisitos de usuario definidos previamente, y en todo caso con las condiciones de accesibilidad y usabilidad
- Diseñar e implementar estrategias de interacción que atiendan la diversidad funcional de los usuarios y de los contextos en los que pueden ser utilizadas, considerando las especificaciones y estándares aplicables.

## CONTENIDOS

NOTA GENERAL sobre los contenidos de la asignatura

- Para cada tema se ofrecen en el curso virtual sendos apartados de "Introducción" y "Orientaciones" donde se describen los conceptos fundamentales que se tratan en dicho tema.
- Las actividades de aprendizaje incluidas en el apartado de cada tema en el curso virtual están diseñadas para abordar con especial énfasis los conceptos que presentan mayor nivel de dificultad.

## TEMA 1. Introducción a la interacción persona-ordenador y al diseño centrado en el usuario

1.1 Conceptos básicos de la interacción persona-ordenador (IPO)

1.2 Objetivos de la IPO

1.3 Aplicaciones y usos de la IPO

1.4 Aspectos básicos del diseño de la interacción

1.5 El concepto de la usabilidad

1.5.1 Principios heurísticos de usabilidad

1.5.2 Mecanismos para la inspección de la usabilidad de un sistema

1.6 Discapacidad, diversidad y TIC

1.7 Accesibilidad y usabilidad TIC

1.8 Introducción a las metodologías de diseño centrado en el usuario, y sus principales fases y herramientas

(Ver Curso Virtual)

### **Orientaciones concretas para el estudio de los contenidos**

(Ver Curso Virtual)

## TEMA 2. Diversidad funcional y TIC. Accesibilidad y usabilidad

2.1 Sociedad de la información, ¿para todos?

2.2 Retos y estrategias para mejorar la accesibilidad de las TIC

2.2.1 Diseño para Todos y Productos de Apoyo.

2.2.2 La tecnología accesible como valor de negocio

2.2.3 Leyes que garanticen la accesibilidad electrónica

2.2.4 Estándares y requisitos de accesibilidad

2.3 Interfaces de Usuario, Diseño para Todos y Productos de Apoyo

2.3.1 Principios del Diseño Universal

2.3.2 La Secuencia de Interacción

2.3.3 El estándar UNE ISO/IEC 29138-1 sobre necesidades de accesibilidad TIC

2.4 Necesidades de accesibilidad para diferentes personas

### **Introducción al tema y contextualización**

(Ver Curso Virtual)

### **Orientaciones concretas para el estudio de los contenidos**

(Ver Curso Virtual)

### TEMA 3. Análisis de requisitos de usuario

3.1 Comprender las necesidades de accesibilidad y accesibilidad

3.2 La accesibilidad y la usabilidad: la importancia de las características individuales, el contexto y las tareas a realizar

3.3 Objetivos de accesibilidad y usabilidad

3.4 Analizar a los usuarios

3.5 Análisis de las tareas

3.6 Formalización de requisitos de usuario: Casos de uso, Tablas de necesidades de accesibilidad y usabilidad

#### **Introducción al tema y contextualización**

(Ver Curso Virtual)

#### **Orientaciones concretas para el estudio de los contenidos**

(Ver Curso Virtual)

### TEMA 4. Metáforas, estilos y paradigmas de interacción

4.1 Concepto de metáfora y aplicación en la interacción

4.2 Estilos de interacción:

4.2.1 Línea de comandos

4.2.2 Interfaces gráficas

4.2.3 Conversacionales

4.2.4 De manipulación

4.2.5 De exploración

4.3 Paradigmas de interacción

4.3.1 Computación ubicua

4.3.2 Realidad aumentada y realidad virtual

4.3.3 Interacción táctil y por movimiento

4.4 Accesibilidad y la usabilidad en los diferentes estilos de interacción

#### **Introducción al tema y contextualización**

(Ver Curso Virtual)

#### **Orientaciones concretas para el estudio de los contenidos**

(Ver Curso Virtual)

### TEMA 5. Desarrollo basado en el prototipado

5.1 Prototipos: aspectos básicos y utilidad

5.2 Alta fidelidad vs. Baja fidelidad

5.3 Prototipado en papel

5.4 Mago de Oz

5.5 Prototipado en vídeo

### **Introducción al tema y contextualización**

(Ver Curso Virtual)

### **Orientaciones concretas para el estudio de los contenidos**

(Ver Curso Virtual)

## **TEMA 6. Evaluación de interfaces de usuario**

6.1 Objetivos de la evaluación de la accesibilidad y la usabilidad

6.2 Revisión de estándares

6.3 Evaluación heurística

6.4 Evaluación con usuarios

### **Introducción al tema y contextualización**

(Ver Curso Virtual)

### **Orientaciones concretas para el estudio de los contenidos**

(Ver Curso Virtual)

## **METODOLOGÍA**

De forma resumida la metodología docente se concreta en:

- Los contenidos teóricos se impartirán a distancia, de acuerdo con las normas y estructuras soporte telemático de la enseñanza en la UNED, que incluye una plataforma de educación a través de Internet. Se organizarán foros de discusión para dudas y debates.
- El material docente incluye una guía sobre los contenidos de cada tema y distintos tipos de actividades relacionadas con la asignatura (como por ejemplo, acceso a recursos relacionados, análisis de sistemas disponibles, consulta de fuentes de documentación de interés, desarrollo de casos prácticos, etc.).
- Las actividades de aprendizaje se centrarán en garantizar la comprensión de los conceptos básicos y la adquisición de las competencias señaladas. Se hará un especial hincapié en las que son de naturaleza aplicada, para comprender y afianzar los conocimientos y destrezas requeridos.

La metodología docente se desarrolla de acuerdo con los siguientes principios:

- Además de adoptar la metodología docente general de la titulación, y en coherencia con nuestro propósito de fomentar el desarrollo de sistemas informáticos que atiendan las cuestiones de diversidad funcional de todas las personas, los materiales desarrollados en la asignatura deberán cubrir dicho objetivo.

- La metodología del trabajo de la asignatura se basa en una planificación temporal de las actividades. Existirán diferentes módulos o unidades didácticas. Cada uno de éstos tendrá asociado unas unidades de aprendizaje y un material asignado (capítulos del libro base, vídeos, artículos relacionados, direcciones adicionales de Internet, o cualquier otro material que se proporcione). Se asignará un período para cada módulo, en el que deberán realizar las actividades relacionadas con el mismo.
- Fomentar la participación activa de cada estudiante en su proceso de aprendizaje basado en la realización de tareas de aprendizaje de contenidos y de experiencias prácticas.
- Promover la colaboración y el aprendizaje compartido a través de los foros y los grupos de trabajo que se establezcan en su caso.
- Favorecer el seguimiento y la evaluación continuada de los estudiantes: Se ofrecerán pruebas de evaluación automática, de modo que los estudiantes pueden conocer instantáneamente la valoración de sus respuestas y las rectificaciones oportunas, así como recibir consejos y reflexiones sobre las concepciones erróneas identificadas.

Esta asignatura se divide en seis módulos principales. El estudio de cada uno de los módulos está constituido por un contenido teórico-práctico en el que se combinan los fundamentos generales con la descripción y su uso en sistemas ya implementados.

La asignatura tiene asignados 6 ECTS (créditos europeos); un crédito equivale a 25 horas, lo que implica unas 150 horas de estudio y trabajo en total a lo largo de las 13-14 semanas disponibles para el curso (dependiendo del calendario). Es importante abordar la parte teórica y la realización de las tareas asociadas en paralelo, siguiendo en la medida de lo posible el cronograma propuesto en la guía.

La realización de las tareas y su evaluación permitirá constatar, de acuerdo a la planificación de la asignatura, el aprendizaje realizado. En concreto se plantea la siguiente estructura de tareas por módulo.

### Plan de trabajo

Módulos de aprendizaje	Actividades	Duración
Tema 1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Test</li> <li>•Tareas</li> </ul>	2,5 semanas
Tema 2. Diversidad Funcional y TIC (Acces. y Usabil.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Test</li> <li>•Tareas</li> </ul>	2 semanas
Tema 3. Requisitos de Usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Test</li> <li>•Tareas</li> <li>•Caso Práctico 1</li> </ul>	3 semanas
Tema 4. Metáforas, estilos y paradigmas de interacción	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Test</li> <li>•Tareas</li> </ul>	2 semanas

Tema 5. Prototipado	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Test</li> <li>•Tareas</li> </ul>	1 semana
Tema 6. Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Test</li> <li>•Tareas</li> <li>•Caso práctico 2</li> </ul>	2,5 semanas

Cada bloque incluye la realización de tareas de diversa naturaleza, tales como:

#### 1. Estudios de contenidos teóricos

- Lectura de las orientaciones (a través de esta Guía y del curso virtual)
- Lectura de los materiales (impresos, artículos e informes, acceso a repositorios en la red y de bibliográfica...)
- Visualización y audición de materiales audiovisuales (proporcionan documentación adicional o serán objeto de análisis crítico y estudios de los conceptos estudiados)
- Revisión de los exámenes con los docentes

#### 2. Tutorías

- Interacción presencial o virtual con los tutores (aconsejando asistencia a las tutorías virtuales organizadas)
- Aclaración de cuestiones planteadas por los estudiantes

#### 3. Actividades en la plataforma virtual

- Lectura de las orientaciones para la realización de las actividades prácticas planteadas
- Realización de actividades de autoevaluación (dejan constancia de las respuestas correctas y los índices de aciertos), Problemas y ejercicios
- Realización de trabajos individuales y colaborativos (ver punto 4)
- Solución de dudas de forma on-line (actividades en el foro ayudarán a resolver esas posibles dudas)
- Eventualmente seminarios on-line
- Realización conjunta de tareas y evaluación de tareas entre pares

#### 4. Trabajos individuales y colaborativos

- Estudio y realización de actividades individualmente
- Ejercicios de aplicación de los contenidos del tema en casos reales, que requerirán un desarrollo y trabajo elaborado para asentar los contenidos de la asignatura de una forma experimental y aplicada.
- Interacción con los compañeros en el foro y trabajos colaborativos: en los que el estudiante tendrá que realizar tareas individuales y de soporte al grupo. Igualmente se contempla aquí la evaluación por pares, para incentivar el análisis crítico y la reflexión sobre los conceptos y destrezas aprendidos de forma individual, así como la relación de aquellos con respecto al aprendizaje del resto de los estudiantes.

Casos Prácticos:

- Ejercicios de casos prácticos que requerirán un desarrollo y trabajo elaborado con evaluación y un peso específico en la nota final, y que se utilizarán para asentar los contenidos de la asignatura de una forma experimental y aplicada.

Para garantizar el aprendizaje de las competencias y conceptos de la IPO, se plantean una serie de actividades complementarias que se especificarán en cada tema en el apartado correspondiente y que, de forma genérica, estarán relacionadas con los tipos siguientes:

- A-1: Lecturas de artículos e informes, acceso a repositorios en la red y revisión de documentación bibliográfica y de distintos tipos de materiales sobre los que se pedirán análisis críticos, ejercicios de síntesis, de comparación, etc.
- A-2: Ejercicios de auto-evaluación: ejercicios interactivos que dejan constancia de las respuestas correctas y los índices de aciertos, con el fin de incentivar el reconocimiento de los conceptos aprendidos y detectar aquellos que requieren un mayor estudio.
- A-3: Ejercicios de casos prácticos: asociados al acceso a sitios web, uso de aplicaciones, entornos de simulación o módulos de IPO disponibles, que se utilizarán para realizar prácticas relacionadas con los contenidos de ese tema. En este caso se busca comprender la operatividad de los sistemas en su relación con la IPO y clarificar los conceptos y las destrezas requeridas para su manejo.
- A-4 Desarrollo de componentes que, en su caso, puedan integrarse en alguno de los casos prácticos de la asignatura: serán pequeños desarrollos que de forma aditiva ayuden a completar el caso práctico dado.
- A-5: Trabajos en proyectos colaborativos en los que el estudiante tendrá que realizar tareas individuales y de soporte al grupo. Igualmente se contempla aquí la evaluación por pares, para incentivar el análisis crítico y la reflexión sobre los conceptos y destrezas aprendidos de forma individual, así como la relación de aquellos con respecto al aprendizaje del resto de los estudiantes.
- A-6: Trabajos de análisis y búsqueda en Internet de temas de interés que puedan ayudar a completar los apuntes de la asignatura y que, en su caso, para los estudiantes interesados supondrá una valoración adicional en sus calificaciones.
- A-7: Realización de casos prácticos a modo de proyectos de la asignatura que tendrán mayor complejidad y permitirán concretar una visión de conjunto más elaborada de los temas tratados.
- A-8: Desarrollos de repositorios de contenidos sobre temas que complementen la documentación base de la asignatura y para ello se utilizarán herramientas interactivas que permitan enriquecer la documentación que se vaya generando de forma dinámica.
- A-9: Elaboración colaborativa de documentación compartida (p.ej., mediante "wiki's", ficheros compartidos en distintas plataformas) sobre temas diversos.

- A-10: Colaboración en desarrollos y realización de prototipos que se intentará que se puedan convertir en paquetes de software libre (se orientará a su divulgación a través de los repositorios existentes, como "sourceforge").

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen	Examen de desarrollo
Preguntas desarrollo	1
Duración del examen	120 (minutos)
Material permitido en el examen	

En los exámenes no se permitirá el uso de material adicional, salvo cuando en el enunciado del examen se indique lo contrario.

**Dependiendo del tipo de preguntas, el examen podrá ofrecer información necesaria para responderlas, por ejemplo un listado de principios o necesidades de accesibilidad y usabilidad.**

### Criterios de evaluación

El examen generalmente constará de:

**1 o 2 preguntas de desarrollo sobre los contenidos estudiados.**

**1 pregunta relacionadas con los casos prácticos.**

**Ambas partes del examen estarán evaluadas con 5 puntos sobre el total y en cada pregunta se indicará el total de puntos asociada a la misma.**

**En las preguntas se valorará la precisión, corrección, los ejemplos proporcionados en las explicaciones y en especial aquellos aspectos que mejor reflejen la capacidad de relacionar los temas implicados y sus consecuencias.**

% del examen sobre la nota final	60
Nota del examen para aprobar sin PEC	7
Nota máxima que aporta el examen a la calificación final sin PEC	6
Nota mínima en el examen para sumar la PEC	4
Comentarios y observaciones	

(Ver comentarios sobre "cómo se obtiene la nota final)

### PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?	Si
Descripción	

Habrán dos PECs en las que se pedirá que se realicen una serie de tareas de naturaleza aplicada para así afianzar los conocimientos y destrezas implicadas en los temas fundamentales estudiados.

**Las PECs no son obligatorias, pero muy recomendables, puesto que abordan conceptos muy importantes de la asignatura y, por tanto, tienen un peso significativo en la nota final de la misma.**

**La nota obtenida en las PEC será considerada en las convocatorias ordinaria (febrero) y extraordinaria (septiembre) del curso.**

**La documentación sobre las PECs se apoyará con explicaciones, apoyos en los foros y sesiones tutoriales.**

#### Criterios de evaluación

Cada una de estas PEC tendrá una descripción detallada de las rúbricas aclarando, con ejemplos, la categoría de las valoraciones establecidas, que son las siguientes: Insatisfactorio, Mínimo, Satisfactorio, Sobresaliente.

**En el caso en que se pida evaluaciones de soluciones aportadas por otros estudiantes se proporcionará igualmente los criterios de evaluación que deberán aplicarse.**

Ponderación de la PEC en la nota final	30% de la nota final (Ver comentarios sobre "cómo se obtiene la nota final")
Fecha aproximada de entrega	(PEC-1 fecha publicación aprox: 1ª semana de noviembre. Fecha entrega aprox: Final de noviembre), (PEC-2 fecha publicación aprox: 3ª semana de diciembre. Fecha entrega aprox: 2ª semana de enero)

#### Comentarios y observaciones

Es importante ajustarse a la planificación establecida para poder cumplir con el resto de las cuestiones implicadas en la gestión de cada PEC.

#### OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si

#### Descripción

Se valorará la participación efectiva en los foros y la realización de actividades propuestas en cada tema, diferentes a las PEC.

**Para las tareas que así lo indiquen, se valorará especialmente las aportaciones hechas en los foros al trabajo del resto de los estudiantes.**

**Si el número de estudiantes lo permitiese, se haría una experiencia de trabajo colaborativo basada en el Marco Lógico Colaborativo, que es un marco de trabajo desarrollado por el grupo de investigación aDeNu de UNED.**

**Esta experiencia contaría con el respaldo y seguimiento del Proyecto de Innovación Docente titulado: Soporte afectivo en el Marco Lógico Colaborativo (MLC).**

#### Criterios de evaluación

En la nota de este apartado influye: 50% la participación efectiva en los foros y 50% la realización de las actividades propuestas en cada tema (diferentes a las PEC).

Ponderación en la nota final	(Ver comentarios sobre "cómo se obtiene la nota final")
Fecha aproximada de entrega	( se ajustarán a la planificación del tema o PEC en el que se establezcan)
Comentarios y observaciones	

### ¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La evaluación global se calculará de acuerdo al siguiente polinomio:

**Nota (final)=[Nota (Casos Prácticos) x 0.3]+[Nota (Participación efectiva en los foros y realización de actividades propuestas en cada tema ) x 0.1]+[Nota (examen presencial) x 0.6]**

#### **NOTAS IMPORTANTES:**

**Nota mínima en el examen presencial:** Para que sean consideradas las notas de los casos prácticos y de las actividades y participación, la Nota mínima exigida en el examen presencial es de 4 puntos. En caso de que no se alcance esa nota mínima, la nota final se calculará según la siguiente expresión:

A) Nota (final) = Nota (examen presencial) x 0,6

**Nota mínima en la evaluación continua:** Si, al hacer el cálculo de la Nota final, el sumando correspondiente a la evaluación continua (es decir, casos prácticos, actividades y participación) fuera menor que 1 punto, entonces ese sumando pasaría a no ser considerado para el cálculo de la Nota final, y en cambio se otorgaría un peso del 70% a la nota del examen presencial, resultando la expresión:

B) Nota (final) = Nota (examen presencial) x 0,7

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

**Título:** Simplemente pregunta: Integración de la accesibilidad en el diseño

**Autor/es:** Henri, S. (2007)

**Editorial:** (online\*)

Henry, S. (2007). Just Ask: Integrating Accessibility Throughout Design. Lulu.com (online\*) <http://www.uiaccess.com/accessucd/>

Extracto en castellano: Henri, S. (2008). Simplemente pregunta: Integración de la accesibilidad en el diseño. (online\*)

**Título:** La interacción persona-ordenador

**Autor/es:** Lorés et al. (2006)

**Editorial:** Ed. Jesús Lorés. Asociación para la Interacción Persona-Ordenador. Esta obra se publica bajo una Creative Commons License. Disponible en: <https://aipo.es/wp-content/uploads/2022/02/LibroAIPO.pdf>

**Título:** Interacción Persona-Computador. Diseño para todos y productos de apoyo

**Autor/es:** Rodríguez-Ascaso, A. (2018)

**Editorial:** Editorial UNED y Fundación ONCE. ePub disponible gratuitamente en el curso virtual

**Título:** Serie de vídeos: Productos de apoyo y tecnologías de la información y las telecomunicaciones

**Autor/es:** Rodríguez-Ascaso, A., Boticario J. G., Finat, C., Gutiérrez, E. (2013)

**Editorial:** Copyright 2013, UNED. Esta obra se publica bajo una Creative Commons License.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Textos de referencia

•Sharp, H.; Rogers, Y.; Preece, J. (2011). Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction. 3ª Ed. John Wiley & Sons Ltd.

Considerado como el texto básico de referencia del campo, incluye una gran variedad de recursos, casos prácticos y documentación online\*.

<http://www.id-book.com/>

•Dix, A., Finlay, J., Abowd, D.G., Beale, R. (2004). Human-Computer Interaction. Third Edition, Pearson Education Ltd.

Un libro clásico y extenso, altamente valorado en la mayoría de los cursos y estudios superiores sobre el tema, que incluye los aspectos esenciales relativos al diseño interactivo, usabilidad, ubicuidad, etc.

•Mayhew, D.J. (1999). The Usability Engineering Lifecycle: A Practitioner's Handbook for User Interface Design. Morgan Kaufmann.

Con un especial enfoque profesional y aplicado de la usabilidad en los procesos de venta y en su gestión. Especialmente usable con cuestionarios, análisis prácticos y una estructura fácil de seguir resaltando los aspectos más importantes.

•Rosson M.B., Carroll, J.M. (2002) Usability Engineering: Scenario-Based Development of Human-Computer Interaction. Morgan Kaufmann (Elsevier).

Centrado en el desarrollo práctico y en la resolución de problemas existentes, cubriendo todo el proceso de desarrollo y la usabilidad, desde el diseño a la evaluación.

•Dumas, J.S., Redish, J.C. (1999). A Practical Guide to Usability Testing, Revised Edition. Intellect Ltd.

Este texto clásico revisa las técnicas que garantizan la usabilidad a lo largo del proceso de desarrollo y de su evaluación. Proporciona una visión paso a paso altamente valorada.

## RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

### **Materiales y recursos de apoyo**

Para alcanzar todos los objetivos propuestos, el curso se va a articular, como ya se ha comentado, a través de una plataforma especialmente diseñada para facilitar el trabajo individual y colaborativo en Internet (basada en comunidades virtuales), desarrollada por la Sección de Innovación del Centro de Innovación y Desarrollo Tecnológico de la UNED: aLF, ubicada en <http://www.innova.uned.es>.

La plataforma de e-Learning aLF, proporcionará el soporte requerido para gestionar los procesos de enseñanza y aprendizaje, compartir documentos y enlaces de interés, crear y participar en comunidades temáticas y grupos de trabajo específicos, realizar proyectos de diversa naturaleza, organizar el trabajo mediante agendas compartidas e individuales, acceder y publicar noticias de interés, etc.

La plataforma de aprendizaje en Internet permitirá realizar el seguimiento de las actividades del curso, así como estar al tanto de cualquier información o documentación de interés relacionada con el mismo. Para poder utilizar esta plataforma y para mantener un contacto personal con el alumnado se necesitará una dirección de correo electrónico de la Uned. La filosofía de uso es bien sencilla. Todas las interacciones se hacen a través de enlaces. Por lo tanto, con sólo seguir dichos enlaces se podrá acceder a foros de discusión, documentos de compañeros, etc.

Una vez familiarizados con su uso, es importante tener en cuenta que todas las novedades, instrucciones, actividades se van a publicar utilizando este medio, por tanto, cada estudiante debe entrar en el grupo frecuentemente para ver si hay alguna novedad en el curso. Si, además, tiene activados ciertos avisos, podrá recibir notificaciones en el correo electrónico utilizado para acceder a la plataforma de los mensajes republicados en los foros, los documentos subidos, las citas puestas en el calendario, por lo que tendrá una información instantánea de todo lo que acontece en la plataforma.

Por otro lado, para organizar adecuadamente los grupos de trabajo que en su caso se planteen para las tareas colaborativas, se necesitará conocer cuáles son los conocimientos de partida de los estudiantes, preferencias y temas de interés. Se ofrecerán las herramientas necesarias para que, tanto el equipo docente como el alumnado, puedan compaginar el trabajo individual y el aprendizaje colaborativo.

Finalmente comentar que, además de los enlaces web ofrecidos en esta Guía en las diversas secciones, todos los recursos adicionales que se consideren necesarios para el estudio de temas específicos y la realización de actividades se proporcionarán en el curso virtual.

---

## IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.