

GRAU EN ENGINYERIA INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ

103123 - INTERACCIÓ PERSONA ORDINADOR

Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Primer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Carles Bonet Papell [<cbonet@tecnocampus.cat>](mailto:cbonet@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà
- Anglès

La docència d'aquesta assignatura és principalment en català. Tanmateix, algunes sessions, la bibliografia, part dels continguts i les eines poden ser en castellà o anglès.

Presentació de l'assignatura

L'objectiu general de l'assignatura és fer entendre el paper de les persones com a centre i objectiu principal de qualsevol producte informàtic, la importància de les interfícies gràfiques d'usuari i el paper cabdal de la Interacció Persona-Ordinador (IPO) i, en concret, la usabilitat i l'accessibilitat, en el disseny i la realització d'aplicacions informàtiques.

Un dels eixos transversals de l'assignatura és mostrar les passes a seguir en el DCU (Disseny centrat en l'usuari) fent entendre a l'alumne la importància de situar a l'usuari en el centre del disseny del producte final a desenvolupar.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Bàsica

- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat
- B5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

Comú

- CIN1_ Capacitat per a dissenyar, desenvolupar, seleccionar i avaluar aplicacions i sistemes informàtics, assegurant la seva fiabilitat, seguretat i qualitat, segons els principis ètics i la legislació i normativa vigent
- CIN3_ Capacitat per a comprendre la importància de la negociació, els hàbits de treball efectius, el lideratge i les habilitats de comunicació en tots els

entorns de desenvolupament de software

- CIN4_Capacitat per elaborar el plec de condicions tècniques d'una instal·lació informàtica que compleixi els estàndards i normatives vigents
- CIN17_Capacitat per a dissenyar i avaluar interfícies persona computador que garanteixin l'accessibilitat i usabilitat als sistemes, serveis i aplicacions informàtiques

Específica

- EFB4_Coneixements bàsics sobre l'ús i programació dels ordinadors, sistemes operatius, bases de dades i programes informàtics amb aplicació a l'enginyeria
- EIS2_Capacitat per a valorar les necessitats del client i especificar els requisits software per a satisfer aquestes necessitats, reconciliant objectius en conflicte, mitjançant la cerca de compromisos acceptables, dins de les limitacions derivades del cost, del temps, de l'existència de sistemes ja desenvolupats i de les pròpies organitzacions

Transversal

- T1_Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2_Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

1. Introducció a la Interacció Persona-Ordinador (IPO).
2. Disseny i prototipatge d'interfícies gràfiques d'usuari. Metodologia DCU (Disseny centrat en l'usuari).
3. Enginyeria de la usabilitat i l'accessibilitat web.
4. Desenvolupament d'interfícies gràfiques d'usuari.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 05 - Igualtat de gènere
- 10 - Reducció de les desigualtats
- 03 - Salut i benestar
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures
- 11 - Ciutats i comunitats sostenibles

Sistema d'avaluació i qualificació

(30%) Activitat 1: Projecte de disseny i desenvolupament d'una interfície per a un lloc web amb CMS (Avaluació de la tasca desenvolupada per l'equip). La nota es distribueix en els següents conceptes:

- Benchmarking (25%)
- Prototipatge (25%)
- Av. Heurística (25%)
- Resultat final Producte en CMS (25%)

(20%) Activitat 2: Definició i desenvolupament d'una interfície web amb HTML i CSS (Les tasques d'aquesta activitat es fan individualment). La nota quedarà distribuïda segons es detalla a continuació:

- Disseny bàsic HTML (30%)
- Disseny en HTML afegint la gestió d'estils CSS (40%)
- Ús de CSS avançat (30%)

(50%) Activitat 3: Examen final individual

La nota quedarà distribuïda segons es detalla a continuació, on cal superar amb una nota igual o superior a 4,5 cada part de l'examen final:

- Conceptes dels continguts 1,2 i 3 (20%)

- Conceptes del contingut 4 (10%)
- Exercici de programació HTML i CSS (20%)

Normativa:

- **Com a mínim cal obtenir un 4.5 en cadascuna de les parts de l'examen i en les activitats 1 i 2 per aprovar l'assignatura.**
- Seguint la normativa general, la còpia en les activitats d'avaluació porta com a conseqüència l'avaluació amb **una nota SUPENS(0) de tota l'assignatura.**
- **Totes les activitats són obligatòries.** Les activitats no realitzades -o a les que no s'ha assistit- són avaluades com a 0.
- **Cal assistir a les sessions pràctiques en un 80%** per poder superar l'assignatura.