

Presentación

Interfaces Persona Computador E.T.S. de Ingeniería Informática. UPV

Curso 2020/2021

DOCENCIA VIRTUAL

Finalidad:

Prestación del servicio Público de educación superior (art. 1 LOU)

Responsable:

Universitat Politècnica de València.

Derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación u oposición al tratamiento conforme a políticas de privacidad:

http://www.upv.es/contenidos/DPD/

Propiedad intelectual:

Uso exclusivo en el entorno de aula virtual.

Queda prohibida la difusión, distribución o divulgación de la grabación de las clases y particularmente su compartición en redes sociales o servicios dedicados a compartir apuntes.

La infracción de esta prohibición puede generar responsabilidad disciplinaria, administrativa o civil







Índice

- Profesores
- La asignatura
- Motivación
- Objetivos
- Evaluación
- Prácticas
- Temario
- Organización
- Bibliografía

Profesores

Teoría

- B, E: Soledad Valero: svalero@dsic.upv.es
- C, F: María José Vicent: <u>mvicent@dsic.upv.es</u>
- A: José Soler: <u>isoler@dsic.upv.es</u>
- D, G: Mario González: mgonzale@dsic.upv.es

Prácticas

- Juan Sánchez: jsanchez@dsic.upv.es
- Jose Soler: jsoler@dsic.upv.es
- Soledad Valero: <u>svalero@dsic.upv.es</u>
- María José Vicent: <u>mvicent@dsic.upv.es</u>
- Mario González: mgonzale@dsic.upv.es

Responsable de asignatura

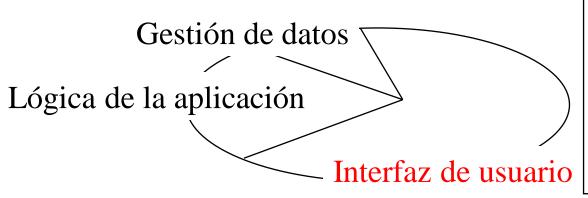
María José Vicent: <u>mvicent@dsic.upv.es</u>



La asignatura

- Interfaces Persona Computador (IPC)
- Grado en Ingeniería Informática
- Asignatura obligatoria. 2º curso, cuatrimestre B
- Créditos: 4.5 ECTS (1.5T, 1.5S, 1.5P)
- Página web: http://poliformat.upv.es

Motivación: Importancia de la interfaz



Diálogos, Formularios, Menús, Barras de Herramientas, Ventanas, Multimedia, Gráficos en 3D, Entradas por Voz y Gestos, etc..

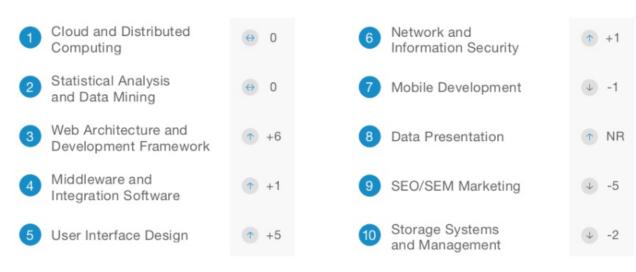
- En aplicaciones interactivas, el esfuerzo de desarrollo dedicado a la interfaz > 70%
- ▶ Código de la aplicación dedicado a la interfaz $\approx 50\%$
- Interfaz: factor más importante en el éxito o fracaso de una aplicación
- Cambio de paradigma de programación: basado en la interacción en lugar de basado en el algoritmo

Motivación

- ACM-IEEE Computer Science Curricula 2013 (CS2013)
 - http://ai.stanford.edu/users/saha mi/CS2013/final-draft/CS2013final-report.pdf

Skills Linkedin 2020 5° puesto





* NR (Not recorded in 2015

Objetivos de la asignatura

- Conocer la evolución de las interfaces de usuario
- Estudiar los factores humanos que intervienen en la interacción persona-máquina
- Estudiar los conceptos de usabilidad, accesibilidad y diseño centrado en el usuario
- Conocer las técnicas de diseño de interfaces
- Conocer los estilos de interacción con un ordenador
- Conocer los principales dispositivos de interacción
- Saber construir interfaces de usuario con una librería actual

Evaluación

Debido a la situación actual de pandemia, los exámenes presenciales podrían pasar a realizarse online.

- Teoría: 6 puntos
 - Exámenes presenciales: 4,5 puntos
 - T1: Parcial 1: 14-04-2021
 - Preguntas abiertas: 0,75 puntos
 - Preguntas tipo test: 1,5 puntos
 - T2: Parcial 2: 8-06-2021
 - Preguntas abiertas: 0,75 puntos
 - Preguntas tipo test: 1,5 puntos
 - Recuperación T1 y T2: 22-06-2021
 - · Las recuperaciones seguirán el mismo formato que los exámenes T1 y T2
 - TE: 2 trabajos entregables (no recuperables): 1,5 puntos

Evaluación

- Prácticas: 4 puntos
 - PL: Trabajo final: 2.5 puntos
 - Se realizará por parejas
 - · Se realizarán dos entregas a lo largo del curso incluyendo la entrega final
 - EL: Examen de prácticas en laboratorio:1.5 puntos
 - Fecha por determinar
- Las prácticas no son recuperables.

Evaluación

- Para aprobar la asignatura, es necesario:
 - superar el 40% de la nota de los exámenes (T1 + T2)
 - superar el 40% de la nota de prácticas (EL + PL)
 - Nota final (superados los mínimos) = T1+T2+PL+EL+TE
- Alumnos con dispensa de asistencia:
 - No realizarán los trabajos entregables de teoría (TE). La nota de estos trabajos se añadirá a la nota de los exámenes parciales.
 - El resto de actos de evaluación y condiciones serán los mismos que para el resto de alumnos.
 - Nota final (superados los mínimos) = T1+T2+PL+EL

Prácticas

Prácticas:

- P1. Introducción a JavaFX y SceneBuilder
- P2. Interacción con el usuario
- P3. Modelo y vistas de datos
- P4. Menús, barras de herramientas y diálogos
- P5. CSS
- P6. Diagramas en JavaFX
- P7. Procesamiento en segundo plano
- Examen de laboratorio
 - 17 de mayo por la mañana (fecha por confirmar)

Prácticas

- Las prácticas empezarán la semana del 15 de febrero
- El contenido de la práctica se explica en los boletines que se encontrarán en Poliformat
- La prácticas se realizarán por parejas
 - Ambos alumnos deben estar matriculados en el mismo grupo de prácticas y sólo podrán entregar las prácticas en ese grupo.
 - No se puede cambiar de compañero en las diferentes entregas, salvo autorización expresa por parte del profesor.
- Todas las prácticas se entregarán usando poliformaT
- Consultar calendario de prácticas

Prácticas

CALENDARIO PRÁCTICAS 2020-2021

| | L | M | Χ | J | V |
|-------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|--------|
| P1 | 15-feb | 16-feb | 17-feb | 18-feb | 19-feb |
| P2-sesión 1 | 22-feb | 23-feb | 24-feb | 25-feb | 26-feb |
| P2-sesión 2 | 01-mar | 02-mar | 03-mar | 04-mar | 05-mar |
| P3-sesión 1 | 08-mar | 09-mar | 10-mar | 11-mar | 12-mar |
| FALLAS | | | | | |
| P3-sesión 2 | 22-mar | 23-mar | 24-mar | 25-mar | 26-mar |
| PASCUA + EXÁMENES | | | | | |
| P4 | | | | | 16-abr |
| | 19-abr | 20-abr | 21-abr | 22-abr | |
| P5 | | | | | 22 ahr |
| | | | | | 23-abr |
| P5 | 26-abr | 27-abr | 28-abr | 29-abr | 23-aDI |
| | 26-abr | 27-abr | 28-abr | 29-abr | 30-abr |
| P6 | 26-abr 03-may | 27-abr 04-may | 28-abr 05-may | 29-abr 06-may | |
| | | | | | |

Evaluación de competencias transversales

- La asignatura es punto de control para:
 - CT_02: Aplicación y pensamiento práctico
 - CT_13: Instrumental específica
- Evaluación:
 - CT_02: la nota de las preguntas abiertas de los parciales, escalada a 4 valores
 - CT_13: la nota del examen en el laboratorio, escalada a 4 valores

Temario

- 1. Introducción a las interfaces persona ordenador
- 2. Análisis de requisitos
- 3. Diseño Conceptual
- 4. Diseño Físico
- 5. Factores humanos
- 6. Estilos de Interacción
- 7. Prototipado
- 8. Usabilidad
- 9. Evaluación de interfaces

Organización de las clases de teoría

- La metodología docente utilizada en clase incluye:
 - Lección magistral
 - Realización de tareas
 - Presentación de tareas
 - Resolución de dudas
- La docencia se apoya en la materia que aparece en las transparencias proporcionadas al alumno a través de Poliformat así como en la bibliografía recomendada
- NO todas las transparencias proporcionadas serán explicadas en clase por el profesor, lo que no quiere decir que no sean evaluables

Bibliografía

- D. Stone, C. Jarrett, M. Woodroffe. User Interface Design and Evaluation. Morgan Kaufmann, 2005
- S. Lauesen. User Interface Design. A Software Engineering Perspective. Addison Wesley, 2005
- Shneiderman, B. y Plaisant, C. Designing the User Interface. Pearson 5th ed., 2010