

Presentación

Interfaces Persona Computador E.T.S. Informática Aplicada. UPV Curso 2019/2020





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: mvicent@dsic.upv.es
- A: José Soler: jsoler@dsic.upv.es
- 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
- Sergio López: <u>serlohu@upv.es</u>

responsable de asignatura

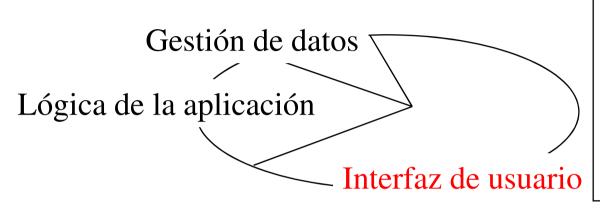
María José Vicent: <u>mvicent@dsic.upv.es</u>



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





* NH (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

Teoría:

- 2 exámenes parciales durante el curso: 6 puntos
 - T1: Parcial 1: 27-03-2020
 - T2: Parcial 2: **28-05-2020**
 - Recuperación T1 y T2: **15-06-2020**

Prácticas:

- PL: Prácticas de laboratorio: a lo largo del curso, no recuperables (2.5 puntos)
- EL: Examen de prácticas en laboratorio, no recuperable (1.5 puntos):
 18-5-2020 (fecha por confirmar)
- Para aprobar la asignatura, es necesario:
 - superar el 40% de la nota de teoría (T1 + T2)
 - superar el 40% de la nota de prácticas (EL + PL)
 - Nota final (superados los mínimos) = T1+T2+PL+EL
- No se guardan notas entre cursos distintos.

Política de asistencias

- La asistencia tanto a clase de teoría como de laboratorio es obligatoria
- El alumno deberá firmar <u>personalmente</u> el parte de asistencia
- Las faltas de asistencia por causas justificadas se pueden justificar documentalmente en el plazo de una semana desde la falta

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
- Dos entregables
 - Entrega 1: 21 de abril
 - Entrega 2: 25 de mayo
- Examen de laboratorio
 - 18 de mayo por la mañana (fecha por confirmar)

Prácticas

- Las prácticas empezarán la semana del 3 de febrero
- El contenido de la práctica se explica en los boletines que se encontrarán en Poliformat
- Se puede trabajar 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, sólo se puede romper un grupo (informando al profesor).
- Todas las prácticas se entregarán usando poliformaT
- Consultar calendario de prácticas

Prácticas

CALENDARIO PRÁCTICAS 2019-2020

	L	M	Х	J	V
<u>P1</u>	03-feb	04-feb	05-feb	06-feb	07-feb
P2-sesión 1	10-feb	11-feb	12-feb	13-feb	14-feb
P2-sesión 2	17-feb	18-feb	19-feb	20-feb	21-feb
P3-sesión 1	24-feb	25-feb	26-feb	27-feb	28-feb
P3-sesión 2	02-mar	03-mar	04-mar	05-mar	06-mar
P4	09-mar	10-mar	11-mar	12-mar	13-mar
		FALLAS + EXA	ÁMENES		
<u>P5</u>	30-mar	31-mar	01-abr	02-abr	03-abr
P6	06-abr	07-abr			08-abr
		PASCL	JA		
			22-abr	23-abr	
P7					24-abr
	27-abr	28-abr	29-abr	30-abr	
EXAMEN	18-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. Usabilidad
- 3. Aspectos humanos
- 4. Análisis y especificación de requisitos
- 5. Diseño
- 6. Evaluación

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