

MATERIA	Interacción Persona Ordenador	
Créditos ECTS	30	
Lenguas de impartición	Español	
Resultados de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de seleccionar y aplicar los métodos, técnicas y tecnologías más adecuados para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador de sistemas informáticos. - Ser capaz de desarrollar sistemas interactivos que integren varios modos de entrada y salida. - Conocer las últimas tendencias y desarrollos en el campo de la interacción persona ordenador, sus aplicaciones y limitaciones a la hora de afrontar nuevos desarrollos. 	
Descriptores de los contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Métodos matemáticos para el desarrollo de sistemas interactivos - Modelado, rendering y animación de objetos gráficos - Profundización en métodos y técnicas para el análisis de contexto de uso, diseño del concepto del producto, prototipado y evaluación de usabilidad; - Diseño para todos y accesibilidad; - Desarrollo de sistemas interactivos; - Tecnologías de los dispositivos de interacción; - Visión computacional para sistemas interactivos; - Tratamiento de sonido y voz; - Interacción en lenguaje natural; - Interacción adaptativa; 	
Observaciones		
Competencias Generales	CB7, CB10, CG4, CG5, CG6, CG7, CG8, CG9, CG11, CG12	
Competencias Específicas	CE1, CE4, CE13, CE14, CE15, CE17	
Actividades educativas y porcentaje de ECTS dedicados	Exposición magistral de la teoría	25%
	Exposición interactiva de resolución de ejercicios y casos prácticos	15%
	Resolución individual, o en grupo, de ejercicios y casos prácticos	25%
	Estudio personal y resolución autónoma de ejercicios y casos prácticos	35%
Evaluación de ponderación de calificaciones	Participación en la resolución interactiva de casos prácticos	10%
	Resolución individual, o en grupo, de ejercicios y casos prácticos	60%
	Exámenes	30%
Metodologías docentes	<p>Se deberán indicar las metodologías docentes que serán utilizadas. Las posibles metodologías son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LM : Método expositivo/ lección magistral • EC : Estudio de casos • RE : Resolución de ejercicios y problemas • ABP : Aprendizaje basado en problemas o prácticas • AOP : Aprendizaje orientado a proyectos • AC : Aprendizaje cooperativo, en grupo 	