



MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Formación de Especialidad: Ingeniería del Software	Interacción y Sistemas Gráficos	3º	6º	6	Obligatoria
PROFESORES			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
Miguel Gea Megías (Teoría/ Prácticas. Coordinador) Rosana Montes Soldado (Prácticas) Griol Barres, David (Prácticas)			Dpto. Lenguajes y Sistemas Informáticos, ETS. Ingeniería Informática y Telecomunicación, 3ª planta C/ Daniel Saucedo Aranda s/n Web LSI: lsi.ugr.es		
			HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS⁽¹⁾		
			Individuales: Miguel Gea https://lsi.ugr.es/lsi/mgea Rosana Montes https://lsi.ugr.es/lsi/rosana David Griol https://lsi.ugr.es/lsi/dgriol		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en Ingeniería Informática					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)					
No es necesario que los alumnos tengan aprobadas asignaturas, materias o módulos previos como requisito indispensable para cursar este módulo. No obstante se recomienda la superación de los contenidos y adquisición de competencias de las materias de formación básica y de rama.					
BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)					



La interacción persona ordenador. El interfaz de usuario. Experiencia de Usuario y Diseño de la Interacción. Herramientas para el diseño. El factor humano. Arquitectura de un sistema interactivo. Dispositivos y tareas de interacción. Diseño centrado en el usuario. Estilos de Diseño, Guías y estándares. Usabilidad y Accesibilidad. Evaluación.

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

El título de Graduado/a en Ingeniería Informática de la Universidad de Granada ha obtenido, con fecha 5 de junio de 2019, el **sello Euro-Inf**, otorgado por ANECA en colaboración con el Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería en Informática (CCII) y con el Consejo General de Colegios Oficiales de Ingeniería Técnica en Informática (CONCITI). Esta acreditación garantiza el cumplimiento de criterios y estándares reconocidos por los empleadores españoles y del resto de Europa, de acuerdo con los principios de calidad, relevancia, transparencia, reconocimiento y movilidad contemplados en el Espacio Europeo de Educación Superior.

Competencias Específicas de la Asignatura

IS2. Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.

IS4. Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.

IS6. Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.

Competencias Específicas del Título

E1. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

E2. Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos.

E3. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

E4. Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

E5. Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad

E6. Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes.

E7. Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.

E9. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de



Ingeniero Técnico en Informática.

E10. Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática.

E12. Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos, de acuerdo con los conocimientos adquiridos.

Competencias Transversales o Generales

T1. Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos.

T2. Capacidad de organización y planificación así como capacidad de gestión de la Información

T3. Capacidad para el uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional.

T4. Capacidad para la resolución de problemas.

T5. Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista

T6. Capacidad para el uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional.

T8. Capacidad de trabajo en equipo.

Competencias Básicas

CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

- Comprender la importancia de la interfaz de usuario de un software y de los procesos de diseño asociados al interfaz.
- Analizar las técnicas de diseño centradas en el usuario, los procesos de desarrollo dirigidos por tareas y la utilización de guías de estilo durante el diseño de la interfaz de usuario.
- Establecer las relaciones existentes entre las técnicas de diseño de interfaces de usuario y las técnicas de desarrollo de software propuestas por la ingeniería del software.
- Entender y saber aplicar los principios de diseño que hacen que la interfaz sea usable tanto a nivel visual, de contenido de información, de navegación y diálogo.
- Conocer los dispositivos de entrada y salida, sus características y funciones en la interfaz de usuario.
- Comprender las técnicas y estilos de interacción básicas (menús, formularios, manipulación directa), y avanzadas (interfaces táctiles, realidad virtual y aumentada) y su integración en la IU.
- Entender la necesidad de realizar diseños específicos para diferentes plataformas, sistemas de ventanas, interfaces para la web, interfaces móviles.
- Capacidad para afrontar el diseño de una interfaz de usuario en un caso real y la integración en un equipo multidisciplinar para su desarrollo.
- Poder analizar el impacto individual y social de la interfaz de usuario en la web.
- Conocer la importancia de propiedades de calidad como la usabilidad y la accesibilidad, y las Técnicas necesarias para su



evaluación.

Objetivos formativos de carácter general

- Ser capaz de valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
- Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.
- Ser capaz de diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO DE TEORÍA

Tema 1. Interacción persona-ordenador (IPO/HCI)

- 1.1 Introducción a la interacción persona ordenador.
- 1.2 El interfaz de usuario.
- 1.3 Principios generales.
- 1.4 Herramientas para el diseño.
- 1.5. Evolución del IU

Tema 2. Los sistemas interactivos

- 2.1 El factor humano.
- 2.2 Arquitectura de un sistema interactivo.
- 2.3 Dispositivos y tareas de interacción.
- 2.4 Componentes interactivos.

Tema 3. Diseño centrado en el usuario

- 3.1 Metodología de diseño.
- 3.2 Prototipado.
- 3.3 Estilos y paradigmas para el diseño de interfaces

Tema 4. Estrategia de diseño

- 4.1 Diseño de Metáforas.
- 4.2 Capa de diálogo.
- 4.3 Capa de presentación. Layout y diseño responsivo
- 4.4 Diseño mediante estilos
- 4.5 Guías y estándares.

Tema 5. Usabilidad y evaluación

- 5.1 La Accesibilidad.
- 5.2 Factores medibles.
- 5.3 Métodos de evaluación.
- 5.4 Laboratorios de usabilidad.



Tema 6 Nuevas tendencias

TEMARIO DE PRÁCTICAS

Práctica 1: Análisis y comparativa de interfaces de usuario para una misma aplicación. Estudio de las propiedades del interfaz.

Práctica 2: Planteamiento de un caso de estudio. Requisitos y Diseño del interfaz.

Práctica 3: Prototipado. Técnicas y herramientas

Práctica 4: Estudio de la usabilidad mediante técnicas de evaluación. Cuestionarios: factores a medir, Diseño y conclusiones.

Práctica 5. Estudio de la accesibilidad mediante técnicas de evaluación

SEMINARIOS

Seminario 1. Historia de los sistemas interactivos. Evolución de los sistemas de manipulación persona-ordenador

Seminario 2. La experiencia del Usuario (UX). Características del diseño

Seminario 3. Diseño multi-dispositivo. Layout. Web/Desktop/Móvil

Seminario 4. Controles de IU y patrones de interacción. Elementos de diseño de IU. Diseño Web.

Seminario 5. Diseño Centrado en el usuario. Casos prácticos de estudio.

Seminario 6. Accesibilidad. Normativas, Pautas y guías de estilo.

Seminario 7. Evaluación. User Testing

Exposiciones:

Exp1. Planteamiento de ejemplos sobre la importancia del factor humano. Análisis de experiencias.

Exp2. Planteamiento de ejemplos sobre diseño de interfaces. Análisis de experiencias.

Exp3. Exposición y debate de prácticas en clase.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- Lorés J. (ed.), J. Abascal, J. J. Cañas, M. Gea, A.B. Gil, A.B. Martínez, M. Ortega, P. Valero, M. Vélez. Interacción Persona-Ordenador: libro digital. ISBN: 84-607-2255-4, AIPO. 2001 <http://griho.udl.es/ipo> (creative commons)
- Shneiderman B., Plaisant, C.: Diseño de Interfaces de Usuario (4ª ed.) Addison Wesley, 2006
- Dix A., Finlay J., Abowd G., Beale R.: Human-Computer Interaction, 3ª ed. Prentice Hall, 2003.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Sharp, H, Rogers, Y: Preece, J: Interaction Design: Beyond Human Computer interaction, 3ª ed. John Wiley & Sons, 2011 (online UGR: <http://sl.ugr.es/O6NS>)



- K. Goodwin. Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, Wiley Publishing, 2009 , (Online UGR: <http://sl.ugr.es/08xH>)
- Tidwell, J.: Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly, 2006
- M. Levin. Designing Multi-Device Experiences. An Ecosystem Approach to User Experiences Across Devices, O'Reilly Media, 2014
- C. Peterson. Learning Responsive Web Design. A beginner guide. O'Reilly, 2014
- H. Thimbleby: User Interface Design. ACM Press. Addison Wesley 1990
- M. Levin. Designing Multi-Device Experiences. An Ecosystem Approach to User Experiences Across Devices, O'Reilly Media, 2014
- D. Norman: The Design of Everyday Things. Basicbooks, 1990
- S. Krug: Don't make me think, revisited : a common sense approach to Web usability. Berkeley, Calif. New Riders, 2014
- J. Levy. C. Calacanis.: UX strategy: how to devise innovative digital products that people want. O'Reilly, 2015
- J. Allen, J. Chudley, A. Maier, M. Kammerer: Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences. John Wiley & Sons 2012

ENLACES RECOMENDADOS

Interaction Design. Free Educational Material <http://www.interaction-design.org/>

Diseño de Interfaces de Usuario. Documentacion bajo licencia Creative Commons: <http://utopolis.ugr.es/diu/>

L. Wroblewski. Jeffrey Feldman publ. Mobile First. 2011 <http://www.lukew.com/touch/>

UX Planet - <https://uxplanet.org>

METODOLOGÍA DOCENTE

1. Lección magistral (Clases teóricas-expositivas) (grupo grande)

- Descripción: Presentación en el aula de los conceptos propios de la materia haciendo uso de metodología expositiva con lecciones magistrales participativas y medios audiovisuales. Evaluación y examen de las capacidades adquiridas.
- Propósito: Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formarle una mentalidad crítica
- Contenido en ECTS: 30 horas presenciales (1.2 ECTS)
- Competencias: IS2, IS4, IS6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E9, E10, E12, T1, T2, T3, T4, T5, T6, CB4
- Metodologías empleadas: Lección Magistral, Resolución de Problemas, Resolución de Casos Prácticos, Exposición de Trabajos Tutelados.

2. Actividades prácticas (Clases prácticas de laboratorio) (grupo pequeño)

- Descripción: Actividades a través de las cuales se pretende mostrar al alumnado cómo debe actuar a partir de la aplicación de los conocimientos adquiridos
- Propósito: Desarrollo en el alumnado de las habilidades instrumentales de la materia.
- Contenido en ECTS: 15 horas presenciales (0.6 ECTS)
- Competencias: IS2, IS4, IS6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E9, E10, E12, T1, T2, T3, T4, T5, T6, CB4
- Metodologías empleadas: Programación, Resolución de casos Prácticos (Evaluación Heurística), Aula de Informática, Desarrollo de Proyectos.

3. Seminarios



- Descripción: Modalidad organizativa de los procesos de enseñanza y aprendizaje donde tratar en profundidad una temática relacionada con la materia. Incorpora actividades basadas en la indagación, el debate, la reflexión y el intercambio.
- Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias cognitivas y procedimentales de la materia.
- Contenido en ECTS: 10 horas presenciales (0.4 ECTS)
- Competencias: IS2, IS4, IS6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E9, E10, E12, T1, T2, T3, T4, T5, T6, CB4
- Metodologías docentes : Planteamiento y resolución de casos prácticos, Debates

4. Actividades no presenciales individuales (Estudio y trabajo autónomo)

- Descripción:
 - 1) Actividades (guiadas y no guiadas) propuestas por el profesor a través de las cuales y de forma individual se profundiza en aspectos concretos de la materia posibilitando al estudiante avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos de la materia,
 - 2) Estudio individualizado de los contenidos de la materia
 - 3) Actividades evaluativas (informes, exámenes, ...)
- Propósito: Favorecer en el estudiante la capacidad para autorregular su aprendizaje, planificándolo, diseñándolo, evaluándolo y adecuándolo a sus especiales condiciones e intereses.
- Contenido en ECTS: 45 horas no presenciales (1.8 ECTS)
- Competencias: IS2, IS4, IS6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E9, E10, E12, T1, T2, T3, T4, T5, T6, CB4

5. Actividades no presenciales grupales (Estudio y trabajo en grupo)

- Descripción: Actividades (guiadas y no guiadas) propuestas por el profesor a través de las cuales y de forma grupal se profundiza en aspectos concretos de la materia posibilitando a los estudiantes avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos de la materia.
- Propósito: Favorecer en los estudiantes la generación e intercambio de ideas, la identificación y análisis de diferentes puntos de vista sobre una temática, la generalización o transferencia de conocimiento y la valoración crítica del mismo.
- Contenido en ECTS: 45 horas no presenciales (1.8 ECTS)
- Competencias: IS2, IS4, IS6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E9, E10, E12, T1, T2, T3, T4, T5, T6, T8, CB4

6. Tutorías académicas

- Descripción: manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor
- Propósito: 1) Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, 2) profundizar en distintos aspectos de la materia y 3) orientar la formación académica-integral del estudiante
- Contenido en ECTS: 5 horas presenciales, grupales e individuales (0.2 ECTS)
- Competencias: IS2, IS4, IS6, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E9, E10, E12, T1, T2, T3, T4, T5, T6, CB4

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa sobre planificación docente y organización de exámenes vigente en la Universidad de Granada, con dos modalidades de evaluación:
 (http://secretariageneral.ugr.es/bougr/pages/bougr112/_doc/examenes%21 y su corrección
http://secretariageneral.ugr.es/bougr/pages/bougr114/_doc/ncg114ce%21)

1) Modalidad de convocatoria ordinaria. En este caso se utilizarán las siguientes técnicas de evaluación:



• Para la parte teórica se realizarán un examen/trabajo final de la asignatura. La ponderación de este bloque es del 25% de la calificación final.

• Realización de trabajo autónomo (resolución de problemas), ejercicios en clase, trabajos realizados y presentados individualmente o en grupo, actividades en seminarios. La ponderación de esta actividad en evaluación continua es el 25% de la calificación de la asignatura.

• Un proyecto de prácticas organizado en 5 entregables en laboratorio de prácticas (en grupos de 1-2 personas). Se valorará la memoria entregada y a defensa realizada por el grupo dentro de las sesiones de evaluación. La ponderación de cada práctica es un 10% de la calificación final. La ponderación de este bloque es de un 50%.

La calificación global corresponderá por tanto a la suma ponderada de la puntuación obtenida en los diferentes ítems que integran el sistema de evaluación.

Régimen de asistencia en modalidad de evaluación continua (ordinaria):

• La asistencia a las clases teóricas no será obligatoria, si bien se realizarán actividades en clase (ejercicios, cuestionarios) que forman parte de la evaluación continua y que representan el 25% de actividades de participación en clase y ejercicios planteados por el profesorado.

• El régimen de asistencia a las secciones de prácticas es obligatorio únicamente en las sesiones de defensa de los entregables. Esas fechas se fijan a principio de curso, si bien se pueden consensuar fechas alternativas con el profesorado de prácticas.

Evaluación de convocatorias extraordinaria.

La prueba extraordinaria consistirá en:

- la realización y defensa de un supuesto práctico sobre temática que previamente se debe consultar al tutor (con criterios similares a las exigidas en convocatoria Ordinaria) y que supone el un 50% del total de la asignatura.
- la realización y defensa de un ejercicio/examen que supone el 50% de la valoración total de la asignatura.
- Es necesario superar los contenidos tanto teóricos como prácticos con una calificación igual o mayor de 5 en cada caso

El sistema de calificaciones se expresarán mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional.



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

La prueba de evaluación única final tendrá un desarrollo y características similares a las propias de convocatorias extraordinarias de la asignatura.

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

Miguel Gea <https://lsi.ugr.es/lsi/mgea>

Rosana Montes <https://lsi.ugr.es/lsi/rosana>

David Griol <https://lsi.ugr.es/lsi/dgriol>

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

- Correo electrónico
- Foros de la asignatura en PRADO
- Webconferencia

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

Se adoptará un sistema multimodal o híbrido de enseñanza que combine la mayor presencialidad posible con clases online (sesiones síncronas) y actividades formativas no presenciales para el aprendizaje autónomo del estudiantado, adaptándose los contenidos temáticos a esta tipología de enseñanza para facilitar la compatibilidad entre docencia presencial y docencia online, y se programará tanto sesiones síncronas como actividades formativas asíncronas.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Se aplicará los mismos mecanismos de evaluación, y en caso que fuese necesario, se sustituirán los ejercicios y exámenes presenciales por actividades que se puedan realizar telemáticamente.

Convocatoria Extraordinaria

Se aplicará los mismos mecanismos de evaluación, y en caso que fuese necesario, se sustituirán los ejercicios y exámenes presenciales por actividades que se puedan realizar telemáticamente.

Evaluación Única Final

Se aplicará los mismos mecanismos de evaluación, y en caso que fuese necesario, se sustituirán los ejercicios y exámenes presenciales por actividades que se puedan realizar telemáticamente.

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL



HORARIO (Según lo establecido en el POD) Miguel Gea https://lsi.ugr.es/lsi/mgea Rosana Montes https://lsi.ugr.es/lsi/rosana Marcelino Cabrera https://lsi.ugr.es/lsi/mcabrera	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial) - Correo electrónico - Foros de la asignatura en PRADO - Webconferencia
MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Sesiones de videoconferencia síncronas con GoogleMeet ● Videotutoriales y videopresentaciones de encargos y supuestos prácticos ● Foro de dudas y consultas permanente en el aula de PRADO 	
MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)	
Convocatoria Ordinaria	
<p>Método de evaluación planificado mediante uso exclusivo de herramientas telemáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para la parte teórica se realizarán un trabajo final de la asignatura que deberá ser subido a PRADO, se podrá crear un turno de defensa de trabajos mediante herramientas de comunicación síncrona (chat/Google Meet). La ponderación de este bloque es del 25% de la calificación final. Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Adecuación de la entrega a lo solicitado <ul style="list-style-type: none"> - Coherencia, calidad y presentación final del supuesto práctico (siguiendo las pautas de la asignatura) - Claridad, corrección gramatical, y calidad de la exposición escrita - Capacidad de síntesis y valoración personal • Realización de ejercicios de clase (presentados individualmente o en grupo) resultados de seminarios, que serán evaluados a través de herramientas telemáticas y uso de PRADO. La ponderación de esta actividad en evaluación continua es el 25% de la calificación de la asignatura. • Un proyecto de prácticas organizado en 5 entregables en laboratorio de prácticas (en grupos de 1-2 personas). Se valorará la memoria entregada y a defensa realizada por el grupo dentro de las sesiones de evaluación. La ponderación de cada práctica es un 10% de la calificación final. La ponderación de este bloque es de un 50%. 	
Convocatoria Extraordinaria	
<p>Método de evaluación planificado mediante uso exclusivo de herramientas telemáticas:</p> <p>En Convocatoria Extraordinaria se evaluará con:</p>	



- la realización y defensa (a través de medios telemáticos) de un supuesto práctico sobre temática que previamente se debe consultar al tutor (con criterios similares a las exigidas en convocatoria Ordinaria) y que supone el un 50% del total de la asignatura.
- la realización y defensa (a través de medios telemáticos) de un ejercicio (teórico en un plazo de 24-48h) y que supone el 50% de la valoración total de la asignatura.
- Es necesario superar los contenidos tanto teóricos como prácticos con una calificación igual o mayor de 5 en cada caso

Evaluación Única Final

Prueba de resolución de problemas, casos y/o supuestos prácticos

Método de evaluación planificado mediante uso exclusivo de herramientas telemáticas:

Evaluación Única Final planificada mediante uso exclusivo de herramientas telemáticas:

- la realización y defensa (a través de medios telemáticos) de un supuesto práctico sobre temática que previamente se debe consultar al tutor (con criterios similares a las exigidas en convocatoria Ordinaria) y que supone el un 50% del total de la asignatura.
- la realización y defensa (a través de medios telemáticos) de un ejercicio (teórico en un plazo de 24-48h) y que supone el 50% de la valoración total de la asignatura.
- Es necesario superar los contenidos tanto teóricos como prácticos con una calificación igual o mayor de 5 en cada caso

INFORMACIÓN ADICIONAL (Si procede)

