



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS NATURALES E INGENIERIA	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	7
4600016	INTERFASES DE USUARIO		TIPO	OBL.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM.	
H.PRAC. 3.0			VI al XII	
	4604032			

OBJETIVO(S):

Objetivo General:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Identificar los diferentes paradigmas de la interacción humano-computadora. Aplicar técnicas de diseño y evaluación de interfaces de usuario conociendo la importancia de una buena interacción entre los usuarios y los sistemas computacionales.
2. Conocer los objetos de estudio de la disciplina conocida como interacción Humano-Computadora.
3. Valorar la importancia del diseño de interfaces de usuario en el contexto general del desarrollo de sistemas computacionales.
4. Conocer los paradigmas existentes para el diseño de interfaces humano-computadora.
5. Aplicar las técnicas de diseño y evaluación de interfaces de usuario.
6. Satisfacer las necesidades del usuario para tener una comunicación efectiva a través de la facilidad de uso y funcionalidad de sistemas interactivos.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a la Interacción Humano-Computadora.
2. Aspectos humanos y tecnológicos.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 398

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

[Handwritten signature]

CLAVE 4600016

INTERFASES DE USUARIO

3. facilidad de uso de las interfases; paradigmas y principios.
4. Principios y guías de diseño.
5. Modelos del usuario durante el diseño.
6. Modelos del sistema durante el diseño.
7. Paradigmas de interacción.
8. Evaluación y análisis de Interfases.
9. Interfases multiusuario.
10. Áreas de aplicación groupware, hipertext.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

Clases teórico-prácticas a cargo del profesor con la participación activa del alumno.

- Clase teórica en aula.

Exposiciones temáticas por parte del profesor con discusiones grupales.
Reportes de investigación documental de los alumnos.

- Clase práctica.

Diseño de experiencias de aprendizaje por problemas en donde el profesor conduce el proceso y los alumnos participan activamente aplicando las técnicas de diseño y evaluación de interfases de usuario.

Se recomiendan reuniones periódicas durante el trimestre, de los profesores de los diversos grupos de este curso y profesores que hayan impartido el curso con anterioridad, con el fin de discutir el desarrollo del curso, evaluando y mejorando el proceso de conducción del aprendizaje, concebir los ejemplos y ejercicios presentados, así como elaborar las tareas y notas de clase, las evaluaciones periódicas y la evaluación terminal.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 398


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION	3/ 3
CLAVE 4600016	INTERFASES DE USUARIO	

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Tareas individuales, que incluyen prácticas de laboratorio.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación en los procesos de argumentación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Evaluación Terminal.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación objetiva que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje.
- No se requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Beacker, R. M Grudin J et al. Readings in Computers and Human Interaction: Towards the Year 2000; 2a. Ed, Morgan kaufmann, San Francisco, 1995.
2. Dertouzos, M. The Unifisnished Revolution. Human Centered Computers and What They Can Do For US; Harper Collins Publishers, Australia.
3. Dix, A. et al. Human Computer Interaction; 2a. Ed. Prentice hall, New jersey, 1998
4. Mayhew, D.J. The Usability Engineering Lifecicle;. Academic Press , New York, 1999.
5. Nielsen J., Usability Engineering Academic Press, New York, 1993.
6. Norman, D.A. The Desing of Everyday Things; Currency Doubleday, New York, 1990.
7. Preece, J. Human Computer Interaction; Addison-Wesley, Reading, 1994.

 Casa abierta al tiempo	UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
ADECUACION PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO EN SU SESION NUM. <u>398</u>	
 EL SECRETARIO DEL COLEGIO	