

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Introducción a la Interacción Humano-Computadora

CICLO Primer Semestre	CLAVE DE LA ASIGNATURA 160104	TOTAL DE HORAS 68
--	--	------------------------------------

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Introducir al estudiante al estudio de la Interacción Humano-Computadora, conduciéndole a comprender las definiciones terminológicas, conceptos y aplicaciones para el diseño, prototipo y evaluación de interfaces de usuario, así como sus diferentes metodologías.

TEMAS Y SUBTEMAS

- 1. Definiciones básicas e introducción**
 - 1.1 Definición de la Interacción Humano-Computadora
 - 1.2 Raíces históricas
 - 1.3 Objetivos de HCI
 - 1.4 Desarrollos tecnológicos
 - 1.5 Mapa de HCI
 - 1.6 Usabilidad, resultados de la usabilidad
 - 1.7 User Centered Design (UCD)
- 2. Diseño de interfaces de usuario**
 - 2.1 Proceso de diseño
 - 2.2 Métodos de desarrollo de software
 - 2.2.1 Modelo de cascada
 - 2.2.2 Modelo de espiral
 - 2.2.3 Método de prototipos
 - 2.2.4 Diseño Centrado en el Usuario (UCD)
 - 2.3 Qué es el UCD?
 - 2.4 Involucrar al usuario
- 3. Identificando al usuario: Personalidad**
 - 3.1 UCD en práctica
 - 3.1.1 Conocer al usuario
 - 3.1.2 The Keirsey Temperament Sorter II
 - 3.1.3 Prueba de múltiples inteligencias
 - 3.2 Tipos de personalidad
- 4. Análisis de tareas**
 - 4.1 Automatización de tareas
 - 4.2 Análisis de Tareas
 - 4.3 Identificación del usuario
 - 4.4 Identificación de tareas
 - 4.5 Relaciones entre usuarios y tareas
 - 4.6 Herramientas del usuario
 - 4.7 Seleccionar tareas
 - 4.8 Desarrollo e importancia de escenarios



**COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

I.E.E.P.O.

5. Percepción humana

- 5.1 Sistema de visión humana
- 5.2 Percepción del color
- 5.3 Deficiencia de colores
- 5.4 Guías de colores para el diseño

6. Habilidades cognitivas

- 6.1 Modelos de comportamiento humano
- 6.2 Modelo Humano-Procesador (MHP)
- 6.3 Percepción humana
- 6.4 Memoria
- 6.5 Pérdida de la percepción
- 6.6 Teoría del aprendizaje
 - 6.6.1 Recordar vs reconocer

7. Prototipos básicos

- 7.1 Prototipos básicos de baja fidelidad
- 7.2 Técnica del Mago de Oz
 - 7.2.1 Herramienta de DENIM
 - 7.2.2 Herramienta de SILK
- 7.3 Interfaces informales de usuario
- 7.4 Diagramas de UI de forma digital

8. Modelos Conceptuales

- 8.1 POET
- 8.2 Modelos conceptuales
 - 8.2.1 Modelo del diseño
 - 8.2.2 Modelo del usuario
- 8.3 Guías de diseño
- 8.4 Metáforas de interfaces

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Exposición por parte del maestro, a través de lecturas enfocadas y actualizadas en donde los alumnos expondrán temas selectos de estudio. El curso se impartirá a manera de seminario mediado por el profesor, con tareas y proyectos en equipo para verificar el aprendizaje del contenido.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La evaluación del curso se determinará por los resultados obtenidos por el alumno(a) a través de las siguientes evaluaciones:

- Un examen a la mitad del semestre
- Proyecto individual a la mitad del semestre
- Trabajos durante el curso
- Proyecto final en equipo

Todo esto tendrá una equivalencia del 100% en la calificación final.

BIBLIOGRAFÍA

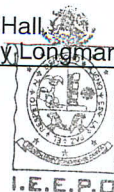
Libros Básicos:

- Interface Design, The Art of Developing Easy-to-Use Software**, Brickford, Peter, QA76.76 D47 B53
- Task-Centered User Interface Design, A Practical Introduction**, Lewis, Clayton and John Rieman.
- Human-Computer Interaction for Software Designers**, Macaulay, Linda, QA76.9 U83 M33
- Designing the User Interface, Strategies for Effective Human-Computer Interaction**, Shneiderman, Ben, 3rd Ed, QA76.9 H85 S54

Libros de Consulta:

- A practical guide to usability testing**. Dumas, Joseph S. and Janice C. Redish. Intellect, Ltd.
<http://bmrc.berkeley.edu/courseware/cs160/fall99/Book/contents.v-1.html>

- The Essence of Human Computer Interaction**. Faulkner, Christine. Prentice Hall.
- Human Computer Interaction**, Preece Jenny, Rogers Ivonne, Addison-Wesley Longman.



COORDINACIÓN

GENERAL DE EDUCACIÓN

MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Maestría o Doctorado en Computación o área afín, con experiencia en desarrollo de pruebas de usabilidad, análisis de tareas o estudios contextuales.



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O