

**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 ESTUDIOS**

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>
<b>Temas Selectos en Medios Interactivos</b>

<b>CICLO</b>	<b>CLAVE DE LA ASIGNATURA</b> <b>160505</b>	<b>TOTAL DE HORAS</b> <b>85</b>
--------------	--	------------------------------------

**OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA**

Considerar temas, áreas, desarrollos y nuevas tecnologías importantes en los momentos en que éstos sean de importancia capital para la correcta preparación de los estudiantes.

**TEMAS Y SUBTEMAS**

**1. Introducción al tema tratado**

- 1.1 Introducir al estudiante dentro del campo de estudio y mostrar las ventajas de la utilización o aplicación de la teoría y tecnología o metodología planteado. Se presume una presentación del panorama general en cuestión.

**2. Aplicación del tema tratado**

- 2.1 El profesor propondrá la manera óptima en que el tema tratado sea aplicado en situaciones de la vida real que sean benéficos para los estudiantes en su formación profesional. Se plantearán escenarios y casos de estudio relacionados.

**3. Evaluación del tema tratado**

- 3.1 Una vez realizada la aplicación del tema en discusión, los alumnos, guiados por su profesor, serán capaces de evaluar los resultados directos de dicha aplicación. De esta manera, el juicio crítico de los alumnos se verá beneficiado por el curso optativo de Temas Selectos de Medios Interactivos.

**4. Futuro del tema tratado.**

- 4.1 Como conclusión, estudiantes y profesor podrán vislumbrar el futuro del tema en cuestión. Se tomarán en cuenta los desarrollos futuros y la manera en la cual el área de estudio podrá ser importante en el desarrollo profesional del estudiante de maestría.

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

Sesiones dirigidas por el profesor. Las sesiones se desarrollarán utilizando medios de apoyo didáctico como son: Pizarrón o pintarrón, gises o plumones, proyector de acetatos, videoprojector, la computadora.

**CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN**

Al inicio del curso el profesor indicará el procedimiento de evaluación que deberá comprender tres evaluaciones parciales y un examen final. Las evaluaciones serán escritas y prácticas; éstas últimas, se asocian a la ejecución exitosa y la documentación de la solución de programas asociados a problemas sobre temas del curso. La suma de estos porcentajes tendrá una equivalencia del 100% en la calificación final.



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

## BIBLIOGRAFÍA

## Libros Básicos:

**Research Methods in Anthropology**, Bernard, H.R. (2002). Walnut Creek: Alta Mira Press.  
**Contextual Design**. Beyer, H., & Holtzblatt, K. (1998). San Francisco: Morgan Kaufmann.  
**HCI Models, Theories and Frameworks**. Carroll, J.M. (2003). San Francisco: Morgan Kaufmann.  
**About Face 2.0. The Essentials of Interaction Design**. Cooper, A., & Reimann, R. (2003). Indianapolis: Wiley.

## Libros de Consulta:

**Understanding Your Users**. Courage, C., & Baxter Kathy. (2005). San Francisco: Morgan Kaufmann.  
**International User Interfaces**. Galdo, E.M.d., & Nielsen, J. (1996). New York: John Wiley & Sons, Inc.  
**Internet Art, Thames & Hudson world of art**, GREENE, Rachel, London, 2004, pp.224  
**Observing the User Experience**. Kuniavsky, M. (2003). San Francisco: Morgan Kaufmann.  
**Fast Solutions for Hands-On Design**, HEINICKE, Elisabeth, Layout, Rockport Publishers, USA, 2002, pp. 160  
**The Usability Engineering Lifecycle**. Mayhew, D.J. (1999). San Francisco: Morgan Kaufmann.  
**Usability Engineering**. Nielsen, J. (1993). San Francisco: Morgan Kaufmann.  
**The Psychology of Everyday Things**. Norman, D. (1988). New York: Basic Books  
**The Psychology of Menu Selection: Designing Cognitive Control at the Human/ Computer Interface**. Norman, K.L. (1991). Norwood: Ablex Publishing.  
**The Humane Interface**. Raskin, J. (2000). Boston: Addison - Wesley.  
**Diffusion of Innovations**. Rogers, E.M. (2003). New York: Free Press.  
**Usability Engineering**. Rosson, M.B., & Carroll, J.M. (2002). San Francisco: Morgan Kaufmann.  
**Handbook of Usability Testing**. Rubin, J. (1994). New York: John Wiley.  
**Designing the User Interface**. Shneiderman, B. (1998). Reading, Massachusetts: Addison Wesley Longman.  
**Realidad virtual, visiones sobre el ciberespacio**, SANCHEZ, Navarro, Jordi, Devir Contenidos, S.L., Barcelona, 2004, pp.249  
**Paper Prototyping**. Snyder, C. (2003). Morgan Kaufmann: San Francisco.  
**Basics of Qualitative Research - Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory**. Strauss, A., & Corbin, J. (1998) Thousand Oaks: SAGE Publications).  
**Information Arts, Achorn Graphic Services**, WILSON, Stephen, Inc. USA, 2002, pp. 945.

## PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Maestría o doctorado (preferente) en áreas afines a los medios interactivos: computación, diseño ó factor humano. Amplia experiencia y especialización en el desarrollo de nuevas tecnologías, nuevas aplicaciones y mejoras a los métodos y metodologías.



COORDINACIÓN  
GENERAL DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR