

**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**

<b>NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>	<b>Interacción Humano Computadora II</b>
--------------------------------	--

<b>CICLO</b> <b>Tercer Semestre</b>	<b>CLAVE DE LA ASIGNATURA</b> <b>160301</b>	<b>TOTAL DE HORAS</b> <b>85</b>
--	--	------------------------------------

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

Presentar e introducir al estudiante de maestría dentro del conocimiento de las diversas áreas que conforman la investigación en Interacción Humano-Computadora.

**TEMAS Y SUBTEMAS**

**1. Desarrollo comercial y académico**

- 1.1 Desde la academia hasta la industria
- 1.2 Casos de estudio
- 1.3 Ejemplos y lecturas
- 1.4 Una breve historia de la tecnología en Interacción Humano-Computadora

**2. Readings in Human-Computer Interaction: Toward the Year 2000**

- 2.1 A Multimedia Communication System
  - 2.1.1 The Freestyle System: A Design Perspective
  - 2.1.2 Iterative Tutorial Design in the Product Development Cycle
  - 2.1.3 Putting Innovation to Work: Adoption Strategies for Multimedia Communication Systems
- 2.2 Lecciones aprendidas

**3. Being Human: Human-Computer Interaction in the Year 2020**

- 3.1 Hacia el año 2020: la motivación inicial
  - 3.1.1 Our Changing World
  - 3.1.2 Transformations in Interactions
  - 3.1.3 HCI: Looking Forward
  - 3.1.4 Recommendations
- 3.2 Lecciones aprendidas
- 3.3 HCI 2010: CHI Bicentenario

**4. Congresos en HCI y participación**

- 4.1 Así que quiere ser un investigador en HCI?
- 4.2 Rankings de universidades mexicanas en HCI
- 4.3 Rankings de países iberoamericanos en HCI
- 4.4 Congresos importantes en HCI

**5. Análisis de Temas de Tesis de MMI**

- 5.1 Evaluación de los temas de tesis de los alumnos
  - 5.1.1 Idea
  - 5.1.2 Temas clave
  - 5.1.3 Dificultades encontradas
  - 5.1.4 Ventajas
  - 5.1.5 Recomendaciones
  - 5.1.6 Asesor recomendado

**6. HCI en Iberoamérica**

- 6.1 Desarrollos en HCI en Iberoamérica



COORDINACIÓN  
GENERAL DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O.

6.2 Investigadores que deben conocer

**7. Usabilidad en Iberoamérica**

- 7.1 Desarrollos de la usabilidad comercial en Iberoamérica
- 7.2 Laboratorios, empresas y empresarios que deben conocer

**8. Estudios de HCI en Iberoamérica**

- 8.1 Estudios en HCI en Iberoamérica
- 8.2 Estudios en HCI en el mundo

**9. Seminario de temas de tesis**

- 9.1 Presentación de temas de tesis
- 9.2 Seguimiento de avances de temas de tesis
- 9.3 Publicaciones y conclusión

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

La presentación de los temas se realizará en una modalidad de seminario participativo a distancia y de manera presencial donde el desarrollo de la clase gira en torno a los temas de tesis seleccionados de antemano. Las actividades planeadas son:

- Presentación de temas por parte del maestro
- Presentaciones por parte de los alumnos

Trabajos por entregar:

- Proyecto final
- Tareas
- Artículos

**CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN**

- Un examen a la mitad del semestre
- Proyecto individual a la mitad del semestre
- Tareas, trabajos, artículos durante el curso
- Proyecto final individual

Esto tendrá una equivalencia del 100% en la calificación final.

**BIBLIOGRAFÍA**

Libros Básicos:

**Readings in Human-Computer Interaction:** Toward the Year 2000, Saul Greenberg Ed., QA76.9 H85 R43

**Being Human:** Human-Computer Interaction in the Year 2020, Microsoft Research Labs, disponible en <http://research.microsoft.com/en-us/um/cambridge/projects/hci2020/download.html>

**Designing the User Interface, Strategies for Effective Human-Computer Interaction**, 3rd Ed, Ben Shneiderman, QA76.9 H85 S54

**Interface Design, The Art of Developing Easy-to-Use Software**, Peter Brickford, QA76.76 D47 B53, Clayton Lewis and John Rieman.

Libros de Consulta:

**Task-Centered User Interface Design, A Practical Introduction** Preece Jenny, Rogers Ivonne, **Human Computer Interaction**, Addison-Wesley Longman.

Faulkner, Christine. **The Essence of Human Computer Interaction**. Prentice Hall.

Joseph S. Dumas, Janice C. Redish. **A practical guide to usability testing**. Intellect, Ltd

Artículos de consulta:

Kindle: iPod Killer? (Fast Company)

Kindle iPhone App Brings the Bookstore to Your Backseat (Wired)

T-Mobile's G1 Android Phone: Neither Open nor Exciting (Wired)

How Apple Got Everything Right By Doing Everything Wrong (Wired)

Proceedings of the Latin American conference on Human- Computer Interaction (ACM Digital Library)

HCI in Brazil: Prospects and Challenges (Brazil SIGCHI)



COORDINACIÓN  
GENERAL DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O

**PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE**

Doctorado en Computación o área afín, con probada experiencia en desarrollo de investigación en el área de Interacción Humano-Computadora y en el desarrollo de pruebas de usabilidad, análisis de tareas o estudios contextuales y experiencia en el desarrollo de software comercial.



COORDINACIÓN  
GENERAL DE EDUCACIÓN  
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR