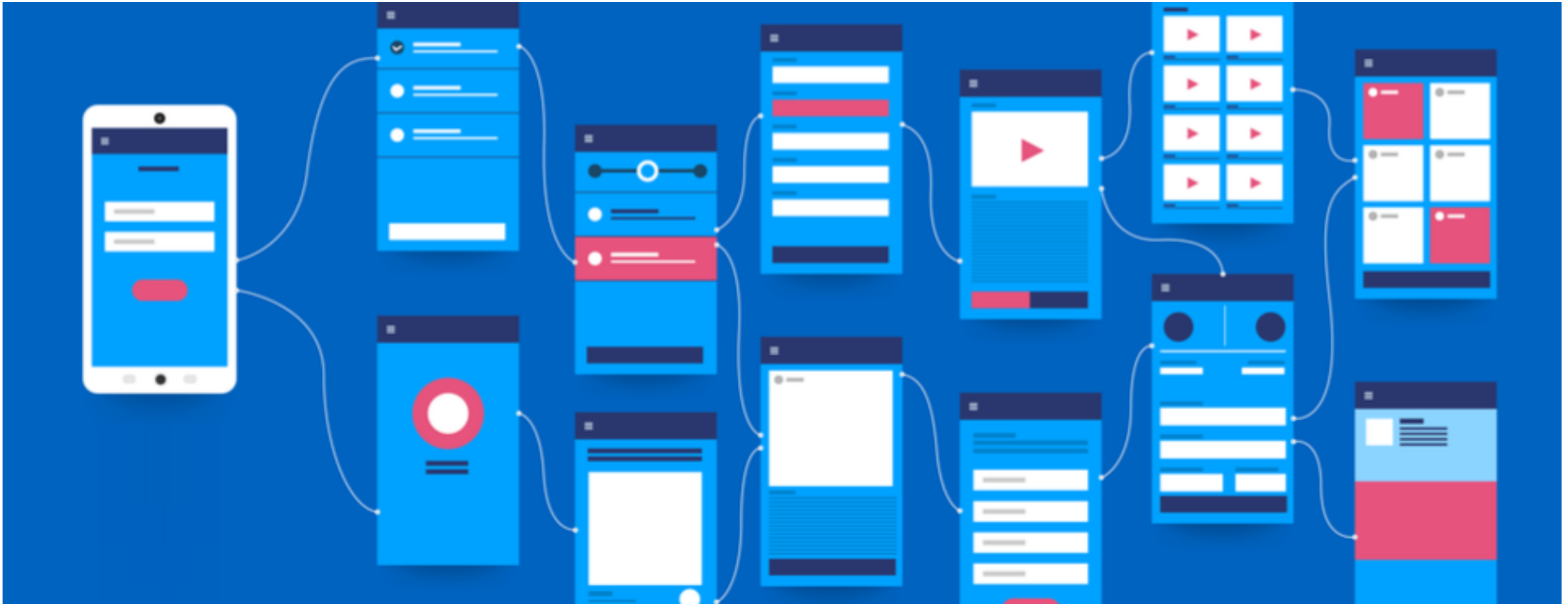




*¡Bienvenidos!*

I SEMESTRE 2021  
Grupo 11F131



# DISEÑO Y EVALUACIÓN DE INTERFACES

Prof. Karla Arosemena

[karla.arsemena@utp.ac.pa](mailto:karla.arsemena@utp.ac.pa)

6232-0405

@gikarl

# Información Importante

Mantener los micrófonos apagados, mientras otros hablan.

Utilizar la opción de levantar la mano para participar. Su participación es muy importante en este entorno.

En algunas clases usaremos la cámara para mantener la interacción, deben estar apropiadamente vestidos para una clase.

En el caso de que tengan problemas de conectividad, procuraremos grabar las sesiones para posterior revisión. No pueden liberarse a 3ros.





*¿Ya le pusiste imagen a tu perfil?*

Coloque una foto donde se pueda ver su rostro completo.





# Prof. Karla Arosemena

---

17 años de laborar en la UTP: 12 como profesora en FISC.

## EXPERIENCIA

Ingeniera de Sistemas, Gestión de Proyectos, Asistente Privada del Despacho del Rector, Vicepresidente de Tecnología en el Aeropuerto Internacional de Tocumen, Presidente de Asociación Fulbright de Panamá, Voluntaria como webmaster de varios sitios web.

## ESTUDIOS

Licenciatura en Ingeniería de Sistemas Computacionales, Universidad Tecnológica de Panamá (UTP), Panamá.

Maestría en Tecnologías de la Información, Rochester Institute of Technology, Nueva York, Estados Unidos: Interacción Humano-Computador y Desarrollo Web

Departamento de Ingeniería de Software

Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales

# Otros aspectos

Pasatiempos: cocinar, escuchar música, web-surfing, lecturas cortas, tomar café.

Tengo una coneja de mascota.

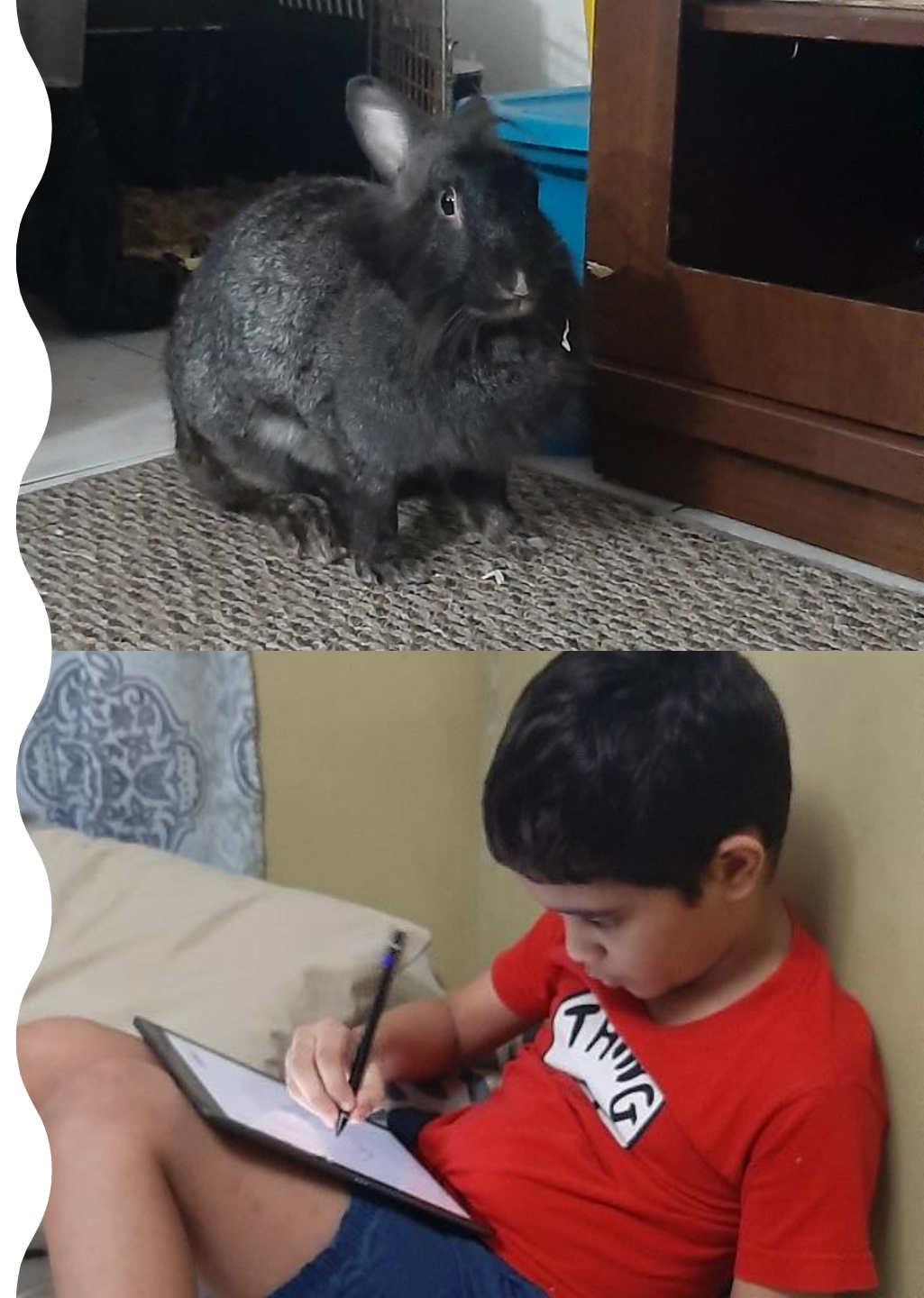
Tengo un hijo de 10 años.



gikarl



karlaarosemena



# Expectativas

- Divertirnos mientras aprendemos.
- Lograr el interés de Uds. por el curso, y que desarrollen competencias de Diseño y Evaluación de Interfaces.
- Es importante que ud. perfeccione sus habilidades blandas: análisis, pensamiento crítico, aprender a aprender, responsabilidad, etc.
- De la milla extra. No a la mediocridad.
- Espero que todos aprueben el curso.
- Sean siempre honestos: Tengo 0 tolerancia a la copia, y al juego vivo.





# Comunicación

- Todos los estudiantes deben comunicarse a través de la plataforma TEAMS de Microsoft 365 (accesible a través de su cuenta de correo de UTP).
- Horario de atención a los alumnos: disponible todo el día en la plataforma, deje su mensaje y tan pronto lo pueda atender, le daré respuesta.
- Para temas individuales, usar CHAT; para temas grupales, usar POST / PUBLICACIONES en la sección correspondiente a su asignatura.

Si se comunica vía chat, recuerde indicarme el curso que está tomando conmigo.  
Si me escribe a través de su grupo de trabajo, asegúrese de mencionarme: @ + mi nombre







# Reglas de la clase

- Sea puntual, de llegar después que el profesor ha pasado asistencia, contará como una tardanza o ausencia. Si Ud. falta más de un 15% a las clases, se reducirá una nota (Ej. Si ud. obtiene B, y ha faltado injustificadamente, su nota será degradada a una C). Si falta más de un 33%, no tendrá derecho a nota.
- La asistencia será tomado al iniciar la clase. Si ud. llega tarde, salude en el chat de la videoconferencia, e indique que ha llegado tarde.
- La asistencia tiene un valor de 1 por cada hora de clase, 0 si no asiste, y 0.5 si llega tarde.
- Si tuvo problemas de conexión o electricidad, debe informarlo tan pronto como se restablezcan los servicios.
- La participación en clases es fundamental, pregunte si tiene dudas, solicite aclaraciones de ser necesario.
- Tome apuntes durante las clases.
- Los trabajos en clases no son recuperables.
- Entregue los trabajos en las fechas definidas, la posterior entrega de sus asignaciones llevará consigo penalizaciones, de 0 o notas menos.



# Reglas de la clase

- Mantenga un clima de respeto y de armonía.
- Evite ausentarse el día de los parciales o examen. Si se ausenta, el estudiante es responsable de solicitar el examen y presentar una excusa justificada. El docente tendrá la prerrogativa de aceptar o no la excusa. En caso contrario será evaluado con la calificación de CERO (0). Tome en cuenta que es posible que tenga que hacer el examen de manera oral y en horas fuera de clase.
- Mantenga una conducta ética con respecto al uso y manejo de la información y respetar los derechos de autor. La copia y pegado de internet sin citar apropiadamente, conllevará una penalización. Revisar formatos APA o MLA.

# Calendario Académico 2021 - 2022

ACTIVIDAD	I SEMESTRE					
MATRICULA	LUNES 22 al JUEVES 25 DE MARZO					
PAGO DE MATRICULA	Lunes 29 de marzo al jueves 29 de abril					
PAGO DE MATRICULA CON 25% DE RECARGO (1)	Viernes 30 de abril al lunes 31 de mayo					
INICIO DE CLASES	LUNES 29 DE MARZO					
RETIRO/INCLUSIONES	Lunes 5 de abril al miércoles 7 de abril					
PAGO DE RETIRO /INCLUSIONES	Jueves 8 de abril al sábado 8 de mayo					
ÚLTIMOS RETIROS DE ASIGNATURA (2)	Lunes 28 de junio					
TERMINACIÓN DE CLASES	SÁBADO 17 DE JULIO					
EXAMENES FINALES	Lunes 19 de julio al sábado 31 de julio					
ENTREGA DE CALIFICACIONES	Lunes 26 de julio al sábado 7 de agosto					
DURACIÓN BRUTA	16 semanas					
DURACIÓN NETA	15 semanas					
DIAS LIBRES	Jueves, viernes y sábado santo (1, 2, 3 de abril) Día del trabajo (sábado 1 de mayo) Dos (2) días de novatadas (incluido el día que decreta la reina) (3).					
JORNADA DE INICIACIÓN CIENTÍFICA	La penúltima semana de clases del I Semestre					
CANTIDAD DE DÍAS LABORABLES	L 15	M 16	M 16	J 15	V 14	S 14

# *Evaluación del Curso*

**2 Parciales - 30%**

**Asignaciones, tareas, quiz, laboratorios - 10%**

**Portafolio estudiantil - 5%**

**Proyecto Final – 20%**

**Semestral - 35%**





# Sobre Evaluaciones

- Parte teórica: forms, quizziz, o similares. Tiempo definido. Puede usar sus apuntes.
- Parte práctica: se les informará formato de entrega al momento de la prueba.
- Rúbrica: todas las evaluaciones tienen una puntuación global segmentada en aspectos de evaluación. Cada aspecto tiene criterios de cumplimiento que tienen un factor de multiplicación de 4 – 0:
  - Sobresaliente (4), **más de lo esperado**
  - Bien (3), **cumple con lo solicitado**
  - Suficiente (2), **cumple con lo solicitado pero con deficiencias**
  - Insuficiente (1), **no cumple con lo solicitado**
  - No realizó (0), **no entregó**





## Asignaciones varias

- Asignaciones en clases, quizzes, ejercicios, tareas, etc.
- Algunas sumativas, otras formativas.
- Trabajo en grupo: es importante la participación de todos por igual. Si en el grupo hubiera algún estudiante que no esté cumpliendo con su responsabilidad, deberá notificarme.
- Todas las asignaciones serán colocadas en la sección de TAREAS

# Portafolio Estudiantil

## 1. Hoja de Portada

## 2. Descripción del Curso

- Plan de Contenido
- Planificación del Programa Semestral – Estudiante (firmada)

## 3. Presentación General del Estudiante

- Foto reciente
- Nombre complete
- Pasatiempos
- Expectativas (deberá investigar de qué trata el Diseño y la Evaluación de Interfaces, fórmese una idea!)

## 4. Actividades o asignaciones

## 5. Material Didáctico

## 6. Bitácora de Aprendizaje por Unidad

- Tema
- Fecha
- Reflexiones: aspectos difíciles, aspectos fáciles, ¿qué aprendió?, dudas (si tiene)

## 7. Conclusión final del curso



- Crear una carpeta en OneDrive
- En la sección de Tareas, proporcionar el enlace
- Entregas Parciales:
  - 7/04/2021. Puntos 1, 2 y 3 – 25%
  - 14/05/2021. Puntos 4, 5 y 6 – 25%
  - 23/06/2021. Puntos 4, 5 y 6 - 25%
  - 16/07/2021. Puntos 4, 5, 6 y 7 – 25%

NO SE ACEPTAN ENTREGAS TARDÍAS.

# Proyecto Final

- En grupo de 5 personas. Uds. podrán decidir los integrantes.
- El proyecto final tiene varios entregables que serán presentados parcialmente.
- Los trabajos realizados en grupo tienen una co-evaluación del grupo, para garantizar el compromiso por igual de todos los integrantes.
  - Ejemplo: si la calificación obtenida del grupo es 85, y la sumatoria de la evaluación individual de los integrantes del grupo para un compañero es 0.7, la calificación final será de  $(85 + (85 \times 0.7)) / 2 = 72.25$ .
  - Esta evaluación se hará a través de un formulario proporcionado por el profesor al final del curso. Se deberá entregar de manera individual.
  - Aspectos a evaluar: responsabilidad, colaboración en opinión, sugerencias e iniciativas, participación activa, asistencia.
- Deberá cumplir con formato indicado.





# Contenido

**Unidad I: INTRODUCCIÓN  
A LA INTERACCIÓN  
HUMANO-COMPUTADOR**

**2 semanas**

**Unidad II: PRINCIPIOS DE  
DISEÑO DE INTERFACES  
DE USUARIO**

**2 semanas**

**Unidad III: DISEÑO  
CENTRADO EN EL  
USUARIO (ANÁLISIS)**

**5 semanas**

**Unidad IV. DISEÑO  
CENTRADO EN EL  
USUARIO (DISEÑO)**

**4 semanas**

**Unidad V. EVALUACIÓN  
DE INTERFACES DE  
USUARIO**

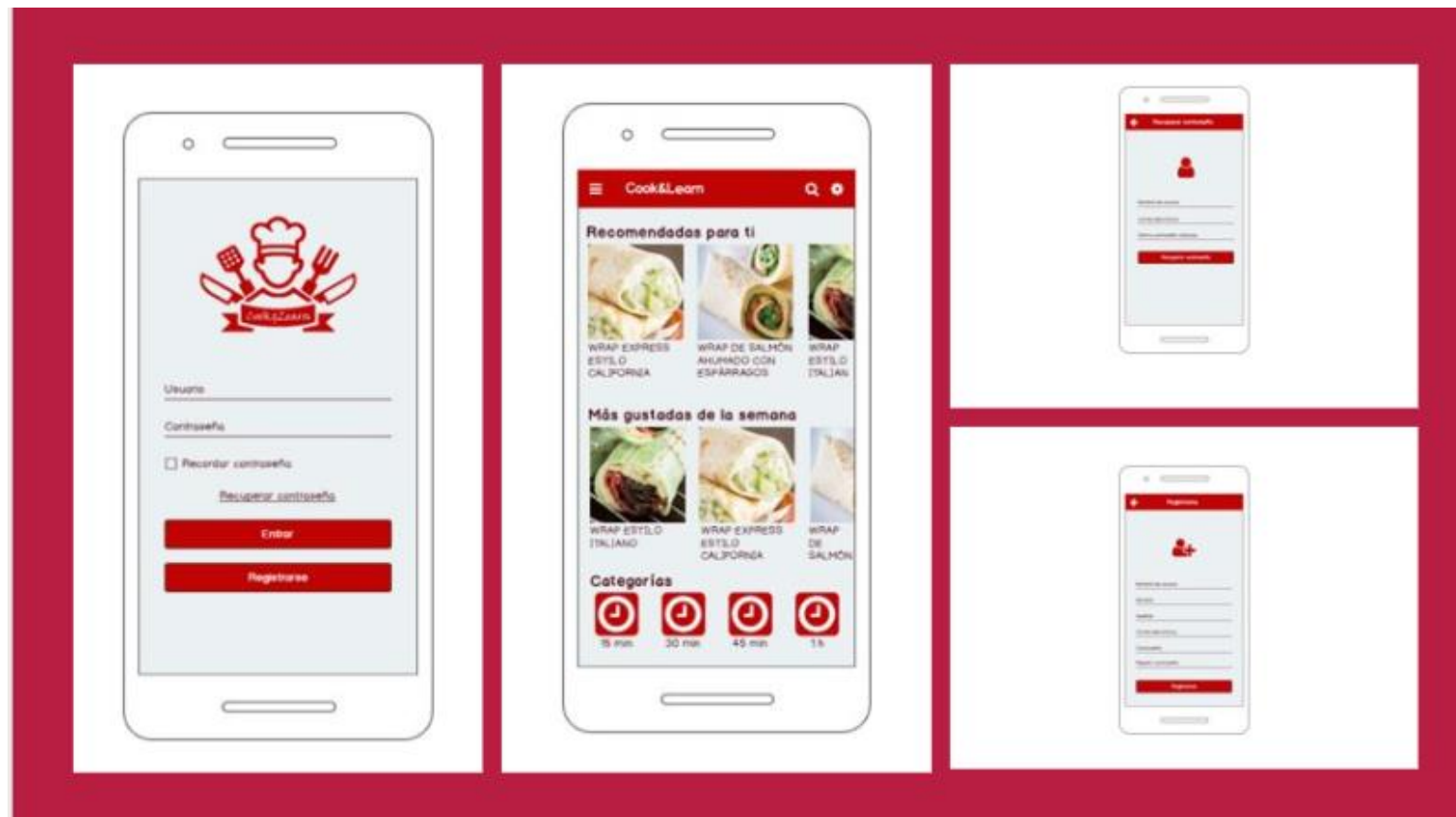
**3 semanas**

**Total: 16 semanas**

# Referencias Bibliográfica

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G., & Beale, R. (2004). Human-Computer Interaction (3era ed.). Essex, Inglaterra: Pearson Prentice Hall.
- Granollers, T., Lorés, J., & Cañas, J. (2005). Diseño de Sistemas Interactivos Centrado en el Usuario. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/272962496\\_Diseño\\_de\\_Sistemas\\_Interactivos\\_Centrados\\_en\\_el\\_Usuario](https://www.researchgate.net/publication/272962496_Diseño_de_Sistemas_Interactivos_Centrados_en_el_Usuario)
- IDF. (n.d.). The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>
- Muñoz, J., Hernández, Y., Bustos, V., Aranda, A., Cadlerón, M., Collazos, C., . . . Céspedes, D. (2014). Temas de Diseño en Interacción Humano-Computadora. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/322215720\\_Temas\\_de\\_diseño\\_en\\_interacción\\_Humano-Computadora](https://www.researchgate.net/publication/322215720_Temas_de_diseño_en_interacción_Humano-Computadora)
- Norman, D. (1990). La Psicología de los Objetos Cotidianos. Retrieved from [https://www.loop.la/descargas/diseño/Psicologia\\_objetos\\_cotidianos%20-%20Donald%20Norman.pdf](https://www.loop.la/descargas/diseño/Psicologia_objetos_cotidianos%20-%20Donald%20Norman.pdf)
- Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things. (Revised and Expanded ed.). Filadelfia, PA, USA: Basic Books.
- Patton, J. (2014). User Story Mapping. Sebastapol, CA, USA: O'Reilly.
- Schneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2018). Designing the User Interface. Strategies for Effective Human-Computer Interaction (6ta Global Edition ed.). Essex, Inglaterra: Pearson.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). Interaction Design. Beyond Human-Computer Interaction (5ta ed.). Indianapolis, USA: Wiley.
- Soler-Adillon, J. (2012, Enero). Principios de Diseño de Interacción para sistemas Interactivos. Retrieved Febrero 28, 2021, from [https://www.researchgate.net/publication/262795495\\_Principios\\_de\\_diseño\\_de\\_interacción\\_para\\_sistemas\\_interactivos](https://www.researchgate.net/publication/262795495_Principios_de_diseño_de_interacción_para_sistemas_interactivos)
- Sone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). User Interface Design and Evaluation. San Francisco, California, USA: Open University. Morgan Kaufman - Elsevier.

# Ejemplos de Proyectos Finales



# Ejemplo de Proyectos Finales

