



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

División Académica de Informática y Sistemas

Licenciatura en Tecnologías de la Información

Plan de Estudios 2013



PROGRAMA DE ESTUDIOS

F1023	Interacción Hombre Máquina		
	Horas Teóricas	Horas Prácticas	Créditos
	3	2	8
Tipo:	Obligatoria		
CARRERA(S)			
Licenciatura en Tecnologías de la Información			
ÀREA DE FORMACIÓN			
Sustantiva Profesional			
ÀREA DE CONOCIMIENTO			
InteracciónHombre-Máquina			
ASIGNATURAS ANTECEDENTES Y SUBSECUENTES			
Antecedentes:			
Subsecuentes:	Planeación de Redes		

Presentación

Esta asignatura se ubica dentro del Área de Formación Integral Profesional y pertenece al área de conocimiento de Interacción hombre-máquina de la Licenciatura en Sistemas Computacionales y Licenciatura en informática Administrativa.

El profesor de esta asignatura conocerá el proceso del desarrollo de una interfaz hombre-máquina tanto de software como de hardware. Se analizarán las diferentes etapas en el desarrollo, así como también los diferentes aspectos a considerar para definir el diseño y evaluación de una interface.

La enseñanza de la asignatura en esta Área de la licenciatura, favorecerá el desarrollo de las habilidades para conocer el desarrollo de una interfaz hombre-máquina, que lo lleven a determinar



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

División Académica de Informática y Sistemas

Licenciatura en Tecnologías de la Información

Plan de Estudios 2013



los contextos donde se pueden aplicar.

Se recomienda que para llevar este curso, se hayan acreditado las asignaturas de Programación, ya que es fundamental para el buen desarrollo y entendimiento de los temas mencionados posteriormente.

También se le recomienda al profesor, que el alumno participe en el desarrollo de los temas, exponiendo sus ideas y dudas para un mejor entendimiento de los mismos.

Objetivo General

Definir el proceso completo del desarrollo de una interfaz Hombre-Máquina tanto de software como de hardware, así como las diferentes etapas en el desarrollo y los aspectos a considerar para definir el diseño y evaluación de una interfaz.

Perfil de la Asignatura

Dominio sobre el desarrollo de aplicaciones para las organizaciones; analizar y diseñar interfaces para las organizaciones que les permitan apoyar la sistematización y eficiencia de los sistemas de información que se desarrolle para soporte de las actividades orientadas al incremento de su productividad,

Producto Final / Evidencia de Aprendizaje

Exámenes por capítulo.

Contenido Temático

UNIDAD I. INTRODUCCION A LAS INTERFACES HOMBRE-MAQUINA
UNIDAD II. AMBIENTES DE USO DE INTERFACES HOMBRE-MAQUINA
UNIDAD III. TEORIAS, PRINCIPIOS Y LINEAMIENTOS
UNIDAD IV. METODOLOGIAS DE DESARROLLO DE INTERFACES
UNIDAD V. USABILIDAD DE LAS INTERFACES HOMBRE-MAQUINA
UNIDAD VI. HEURISTICA DE USABILIDAD
UNIDAD VII. EVALUACIÓN HEURÍSTICA
UNIDAD VIII. PRUEBA DE USABILIDAD
UNIDAD IX. METODOS DE EVALUACION DE USABILIDAD ADICIONALES A LAS PRUEBAS DE USABILIDAD
UNIDAD X. INTERFASE DE HARDWARE
UNIDAD XI. SISTEMAS DE MANIPULACION DIRECTA
UNIDAD XII. MENUS, LLENADOS DE FORMAS Y CUADROS DE DIALOGO
UNIDAD XIII. DISEÑO DE VENTANAS
UNIDAD XIV. DISEÑO DE COMANDOS
UNIDAD XV. DISEÑO DE INTERFACES PARA APLICACIONES EN WEB



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

División Académica de Informática y Sistemas

Licenciatura en Tecnologías de la Información

Plan de Estudios 2013



Métodos, Técnicas y Materiales de Apoyo recomendables

Exposición de temas

Investigación de información pertinente al capítulo

Lectura puntual y minuciosa de cada una de los subtemas de la unidad

Presentación del material de la currícula de manera general, resaltando los beneficios y los aspectos prácticos que contiene el material propuesto.

Criterios de Evaluación y Acreditación (Estrategias de Evaluación)

	%
Exámenes	40
Tareas	10
Proyecto	50

Perfil del Docente

El profesor de esta asignatura debe conocer el proceso del desarrollo de una interfaz hombre-máquina tanto de software como de hardware. Así como las diferentes etapas en el desarrollo y los diferentes aspectos a considerar para definir el diseño y evaluación de una interface.

Bibliografía

Básica

Dan Diaper, Neville A. Stanton. The Handbook of Task analysis for Human-Computer Interaction. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. México 2004.

Whitten Jeffrey L, Bentley Lonnie D. Analisis y diseño de sistemas de informacion Tercera Edición. Editorial MC. Graw Hill 2003, 907 pag.

Shneiderman, B. Designing the User Interface: Strategies for Human-Computer Interaction. Reading Mass. Addison-Wesley Publishing Company. Third Edition

Complementario

Kendall, Kenneth E., Kendall Julie E., Análisis y Diseño de Sistemas, Tercera Edición. Ed. Prentice Hall, México 1997, 912 pp.

Senn, James A., Análisis y Diseño de Sistemas de Información, Segunda Edición, Ed. McGraw-Hill, México 1992, 964 pp.

Levine, Guillermo, Computación y Programación Moderna, Ed. Pearson Educación, México 2001, 609 pp.



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

División Académica de Informática y Sistemas

Licenciatura en Tecnologías de la Información

Plan de Estudios 2013



Comisión que elaboró el Programa

Mtro. Julio Humberto García Alcocer