
	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 1 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	

DATOS INFORMATIVOS

Código y Nombre de la Asignatura: PP-07-HCI Interacción Hombre Computador

Número de horas componente docencia: 3

Número de horas componente de prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes: 0

Número de horas de aprendizaje autónomo: 6

Número de créditos de asignatura: 3

Nivel al que pertenece la asignatura: 7

Periodo académico ordinario: octubre 2025 – febrero 2026

Estructura curricular:

Unidad de organización curricular					
<input type="checkbox"/>	Unidad Básica	<input checked="" type="checkbox"/>	Unidad profesional	<input type="checkbox"/>	Unidad de integración curricular

Prerrequisito(s) código y nombre de la Asignatura: CSC-06-ECO Ecología y Medio Ambiente Tecnológico

Correquisito(s) código y nombre de la Asignatura: Ninguno

Número de sesiones: 48 horas / 16 semanas

Horario de clases: miércoles, 10:00 – 13:00

Horario de tutorías: viernes, 80:00 – 09:00



Descripción y como aporta al perfil profesional

La asignatura de Interacción Hombre-Computadora (HCI) introduce a los estudiantes a los principios y teorías clave del diseño de interfaces centradas en el usuario. A través del estudio de la usabilidad, la cognición distribuida, las leyes de Fitts y Hick, y las tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la computación afectiva, los estudiantes desarrollarán competencias para diseñar, evaluar y mejorar interfaces digitales. Se promueve un enfoque práctico mediante el desarrollo de proyectos colaborativos y el análisis de casos reales.

Esta asignatura ha sido enriquecida con material tomado de las siguientes asignaturas del repositorio ASU: HSE 325 (Human Computer Interaction).

Al finalizar la asignatura, el estudiante estará en capacidad de:

1. Comprender los principios fundamentales de la interacción humano-computadora (HCI), incluyendo usabilidad, accesibilidad y diseño centrado en el usuario.

	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 2 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	

2. Aplicar técnicas de diseño de interfaces basadas en leyes cognitivas como las de Fitts y Hick, y principios de Gestalt.
3. Evaluar interfaces de usuario utilizando heurísticas de usabilidad, como las de Nielsen y Shneiderman.
4. Desarrollar prototipos interactivos que integren tecnologías emergentes como realidad aumentada, realidad virtual y IoT.
5. Investigar y analizar tendencias en HCI, incluyendo interfaces cerebro-computadora y computación afectiva.

DATOS GENERALES DEL DOCENTE

Nombre del Profesor: Charlie Cárdenas Toledo

Grado Académico: Magister en Ciencias y Tecnologías de la Computación

e-mail: chcardenasto@uide.edu.ec

Teléfono fijo: (07) 258-4567



Teléfono móvil: +593980762456

LUGAR DONDE SE EMITE EL DOCUMENTO

Nombre del Coordinador/a Académico: Mgs. Darío Javier Valarezo León



Ubicación / Dirección del establecimiento educativo: Calle Agustín Carrión Palacios entre Av. Salvador Bustamante Celi y Beethoven. Sector Jipiro




Teléfono del establecimiento educativo: +593 22985600 Ext. 6008



	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 3 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	




CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA (Distribución por semana de la 1 a la 16 / 1 a 9 para idiomas. No se puede unir dos o tres semanas en una misma planificación)



UNIDAD	TEMA	SEMANA	NO. HORAS			RESULTADO DE APRENDIZAJE			HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD CALIFICADA
			TEÓRICA	PRÁCTICA	AUTÓNOMO	Componente de docencia	Componente de práctica de aplicación y experimentación de los aprendizajes	Componente de aprendizaje autónomo		
Unidad 1. Fundamentos e Historia de HCI	Introducción a HCI Evolución histórica de HCI Breve historia de la computación y Ley de Moore Principios de usabilidad 	1	3	0	6	Introducir fundamentos de HCI.		Analizar casos históricos de HCI. Investigar la evolución de la computación.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	PE-1.1: Análisis guiado de una app (3 heurísticas) (2.25) TA-1.1: Análisis guiado de una app (heurísticas restantes) (3)
Unidad 1. Fundamentos e Historia de HCI	Factores humanos Cognición distribuida y teoría de la actividad HCI ubicua Rol de NASA en HCI/Ingeniería de Software 	2	3	0	6	Describir factores humanos en HCI.		Analizar ejemplos de cognición distribuida. Resumir la computación ubicua.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	PE-1.2: Debate socrático: “¿Error humano o error de diseño?” (2.25) TA-1.2: Mapeo socio-técnico del sistema observado (3)




	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 4 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	



Unidad 2: Principios de Diseño y Percepción	Don Norman (diseño centrado en el usuario) Psicología del color Gestalt Affordances y señalizadores 	3	∞	0	∞	Explicar principios de Don Norman.		Aplicar principios de Gestalt en una interfaz. Leer sobre Don Norman.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	GA-1.1: Revisión rápida de conceptos (0.5) PE-1.3: Taller “before/after” aplicando Gestalt con IA (2.25) TA-1.3: Tarjeta de color con justificación (3) GA: Revisión Proyecto (0)
Unidad 2: Principios de Diseño y Percepción	Ley de Fitts y Ley de Hick Atención, memoria y percepción Carga cognitiva Ley de Miller 	4	∞	0	∞	Describir leyes de Fitts y Hick.		Diseñar una interfaz aplicando Fitts y Hick.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas Advanced Skill Certificate	GA-1.2: Problemas rápidos (estimaciones Fitts/Hick) (0.5) GA-1.3: ASC - NumPy → Quiz 2 (1) PE-1.4: Micro-experimento A/B de menú (2.25)
EVALUACIÓN	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA	5	∞	0	∞	EVALUACIÓN SEMANA 1-4, PRESENTACIÓN PROYECTO - FASE I				GA-1.4: Evaluación Teórica (2) GA-1.5: Evaluación Práctica (4) GA-1.6: Proyecto Fase I (4)
Unidad 3: Diseño de Interacción Moderna	Interfaces naturales (NUI) Gestos y háptica Voz y asistentes Multitáctil, pantallas táctiles, smartphones, efecto parallax 	6	∞	0	∞	Explicar interfaces naturales (NUI).		Diseñar una interfaz con gestos. Investigar avances en tecnologías hápticas.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	PE-2.1: Demo crítica de 2 patrones de gestos + prototipo de diálogo (role-play) (2.25) TA-2.1: Reseña de asistente de voz (300–400 palabras) (2.25)



 <small>Powered by Arizona State University®</small>	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 5 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	



Unidad 3: Diseño de Interacción Moderna	Estados de carga, vacíos y error Rendimiento percibido (optimistic UI, placeholders) Mensajería y recuperación de errores Métricas básicas de UX 	7	∞	○	∞	Describir AR y VR.		Prototipar un wearable. Identificar aplicaciones IoT.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas Advanced Skill Certificate	GA-2.1: Pandas → Quiz 3 (1) PE-2.2: Micro-prototipo con loaders/optimistic UI (2.25) TA-2.2: Definir 3 métricas (p. ej., SUS/NPS/TTFP percibido) y metas (2.25)
Unidad 4: Proceso de Diseño Centrado en el Usuario	Diseño de interacción en equipos ágiles Design Thinking Personas, historias, journeys Prototipado rápido y evaluación iterativa 	8	∞	○	∞	Explicar diseño en equipos ágiles.		Crear personas y mapas de usuario. Leer casos de Design Thinking.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	PE-2.3: Co-creación de 2 personas y 1 journey en equipos (2.25) TA-2.3: Redacción de 2 user stories (INVEST) (2.25) GA: Revisión Proyecto (0)
Unidad 4: Proceso de Diseño Centrado en el Usuario	Múltiples dispositivos y plataformas Diseño responsivo y adaptativo Arquitectura de información (macro) Patrones de diseño en interfaces 	9	∞	○	∞	Describir diseño responsivo.		Prototipar una página web responsiva. Investigar patrones de diseño.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas Advanced Skill Certificate	GA-2.2: SKLearn → Quiz 4 (1) PE-2.4: Wireframes responsivos (móvil/tablet/desk) (2.25) TA-2.4: Inventario de contenidos (arquitectura macro) (2.25)

 Powered by Arizona State University®	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 6 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	

EVALUACIÓN	EVALUACIÓN FORMATIVA	10	∞	○	∞	EVALUACIÓN SEMANA 6-9, PRESENTACIÓN PROYECTO - FASE II				GA-2.3: Evaluación Teórica (2) GA-2.4: Evaluación Práctica (4) GA-2.5: Proyecto Fase II (4)
Unidad 5: Experiencia de Usuario	UX en ecosistemas digitales Diseño emocional y persuasivo Gamificación “Aesthetic–Usability” 	11	∞	○	∞	Explicar UX en ecosistemas digitales.		Diseñar una interfaz gamificada. Investigar ejemplos de gamificación.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	PE-3.1: Análisis de “hooks” y dark patterns (discusión guiada) (3) TA-3.1: Canvas de gamificación (PBL + mecánicas) (3)
Unidad 5: Experiencia de Usuario	Usabilidad y accesibilidad en tecnologías emergentes Diseño inclusivo Heurísticas de Nielsen Reglas de oro de Shneiderman 	12	∞	○	∞	Explicar usabilidad y accesibilidad.		Evaluar una interfaz con heurísticas. Crear un análisis comparativo.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas Advanced Skill Certificate	GA-3.1: Text Manipulation → Regex + spaCy (1) PE-3.2: Chequeo heurístico (Nielsen 10) en parejas (3) TA-3.2: Checklist WCAG AA de una página clave y Rediseño accesible (contraste, foco, teclado) (3) GA: Revisión Proyecto (0)
Unidad 6: Métodos de Investigación y Evaluación	Métodos mixtos Analítica de UX y big data Eye-tracking y biometría Estudios longitudinales 	13	∞	○	∞	Describir métodos mixtos de investigación.		Realizar una evaluación con eye-tracking. Investigar estudios longitudinales.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	PE-3.3: Simulación de test con registro (video corto + notas) (2) TA-3.3: Tablero simple de analítica (métricas lead/lag) (2)

	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 7 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	



Unidad 6: Métodos de Investigación y Evaluación	Evaluación de aplicaciones (experta, de usuario, empírica) Modelos mentales Técnicas de evaluación Ética y privacidad 	14	∞	○	∞	Explicar tipos de evaluación.		Realizar una evaluación experta. Reflexionar sobre modelos mentales.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	GA-3.2: Card sorting (open/closed) en clase (1) PE-3.4: Test de usabilidad en aula + cálculo SUS (2) TA-3.4: 2 entrevistas (guion + consent) (2) GA: Revisión Proyecto (0)
Unidad 7: Futuro de HCI y Tendencias Emergentes	Computación afectiva y emocional Interfaces cerebro-computadora (conceptos y aplicaciones) HCI en 5G/Edge Futuro de redes sociales y economía de la conexión 	15	∞	○	∞	Explicar computación afectiva.		Diseñar un concepto de interfaz emergente. Investigar interfaces cerebro-computadora.	NotebookLM Recursos Bibliográficos Podcasts Casos de estudio Ejercicios prácticos Tarjetas didácticas	PE-3.5: Micro-experimento de emoción percibida (2) (SAM/valencia) en aula TA-3.5: Resumen crítico de paper (1 pág.) asistido por LLM (2)
EVALUACIÓN	EVALUACIÓN SUMATIVA	16	∞	○	∞	EVALUACIÓN SEMANA 1-15, PRESENTACIÓN PROYECTO - FASE III FINAL				GA-3.3: Evaluación Teórica (3) GA-3.4: Evaluación Práctica (6) GA-3.5: Proyecto Fase III (6)

	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 8 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	

COMPETENCIA TRANSVERSAL

Competencias que se desarrollarán en esta asignatura durante el presente periodo académico, con el resultado de aprendizaje y evidencia de evaluación.



Competencias a desarrollar	Resultados de aprendizaje	Evidencia de Evaluación
Comunicación efectiva	La asignatura desarrolla esta competencia al fomentar la comunicación clara y efectiva en la presentación de conceptos de HCI, como los principios de usabilidad y la interacción humano-computadora. Se promueve la argumentación y el intercambio de ideas mediante debates, análisis guiados y presentaciones de hallazgos.	PE-1.1: Análisis guiado de una app (3 heurísticas) TA-1.1: Análisis de heurísticas restantes PE-1.2: Debate socrático “¿Error humano o error de diseño?” TA-1.2: Mapeo socio-técnico del sistema observado TA-2.1: Reseña de asistente de voz PE-2.3: Co-creación de personas y journeys TA-2.3: Redacción de user stories (INVEST) PE-3.2: Chequeo heurístico (Nielsen 10) TA-3.2: Checklist WCAG + rediseño accesible TA-3.4: Entrevistas (guion + consent) TA-3.5: Resumen crítico de paper (LLM)
Desarrollo personal y profesional	La asignatura desarrolla esta competencia mediante el aprendizaje colaborativo, la investigación de casos y la reflexión crítica sobre el papel del diseño en el desarrollo tecnológico. Se dinamiza a través de actividades de aplicación práctica y trabajos individuales que fortalecen la autonomía y la responsabilidad.	GA-1.6: Proyecto Fase I GA-2.5: Proyecto Fase II GA-3.5: Proyecto Fase III GA-1.5, GA-2.4, GA-3.4: Evaluaciones prácticas TA-2.2: Definición de métricas (SUS/NPS/TTFP) TA-3.3: Tablero simple (lead/lag) PE-2.2: Micro-prototipo con loaders/optimistic UI PE-2.4: Wireframes responsivos (móvil/tablet/desktop)
Pensamiento crítico y sistémico	La asignatura desarrolla esta competencia a través de la evaluación de tecnologías emergentes, la aplicación de leyes	PE-1.4: Micro-experimento A/B de menú GA-1.2: Problemas rápidos (Fitts/Hick)

	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 9 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	



Competencias a desarrollar	Resultados de aprendizaje	Evidencia de Evaluación
	cognitivas y el análisis comparativo de interfaces. Se dinamiza con actividades de experimentación, diseño de prototipos y discusión de patrones de interacción.	PE-2.1: Demo crítica de gestos + prototipo de diálogo TA-2.2: Definición de métricas (SUS/NPS/TTFP) PE-3.1: Análisis de “hooks” y dark patterns PE-3.4: Test de usabilidad + cálculo SUS PE-3.5: Micro-experimento de emoción percibida (SAM) GA-1.4, GA-2.3, GA-3.3: Evaluaciones teóricas
Cultura digital	La asignatura desarrolla esta competencia al introducir al estudiante en el diseño y análisis de interfaces digitales mediante tecnologías emergentes como AR/VR, IoT y sistemas interactivos. Se dinamiza con prácticas de prototipado, testeo de interfaces y diseño colaborativo de soluciones digitales.	PE-1.3: Taller “before/after” aplicando Gestalt TA-1.3: Tarjeta de color con justificación PE-2.2: Micro-prototipo loaders/optimistic UI PE-2.4: Wireframes responsivos TA-2.4: Inventario de contenidos (arquitectura macro) GA-1.3: NumPy → Quiz 2 GA-2.1: Pandas → Quiz 3 GA-2.2: SKLearn → Quiz 4
Investigación y espíritu empresarial	La asignatura desarrolla esta competencia incentivando la exploración de tendencias en HCI, el análisis de tecnologías disruptivas y la propuesta de proyectos innovadores. Se dinamiza mediante actividades de indagación, síntesis de hallazgos y elaboración de proyectos.	GA-1.6: Proyecto Fase I GA-2.5: Proyecto Fase II GA-3.5: Proyecto Fase III GA-3.2: Card sorting (open/closed) PE-3.3: Simulación de test con registro TA-3.3: Tablero simple (métricas lead/lag) TA-3.5: Resumen crítico de paper (LLM) TA-3.4: Entrevistas (guion + consent)

EVALUACIÓN:

Parámetros – Saber, Saber Hacer	Porcentaje
Semana 5 <i>Gestión de trabajo autónomo:</i>	30%

	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 10 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	

<ul style="list-style-type: none"> • TA-1.1: Análisis guiado de una app (heurísticas restantes) – 3 • TA-1.2: Mapeo socio-técnico del sistema observado – 3 • TA-1.3: Tarjeta de color con justificación – 3 <p><i>Gestión de practica y experimentación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • PE-1.1: Análisis guiado de una app (3 heurísticas) – 2.25 • PE-1.2: Debate socrático: “¿Error humano o error de diseño?” – 2.25 • PE-1.3: Taller “before/after” aplicando Gestalt – 2.25 • PE-1.4: Micro-experimento A/B de menú – 2.25 <p><i>Gestión de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • GA-1.1: Revisión rápida de conceptos – 0.5 • GA-1.2: Problemas rápidos (estimaciones Fitts/Hick) – 1.5 • GA-1.3: Evaluación Teórica – 2 • GA-1.4: Evaluación Práctica – 4 • GA-1.5: Proyecto Fase I – 4 	
<p>Semana 10</p> <p><i>Gestión de trabajo autónomo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • TA-2.1: Reseña de asistente de voz (300–400 palabras) – 2.25 • TA-2.2: Definir 3 métricas (SUS/NPS/TTFP) y metas – 2.25 • TA-2.3: Redacción de 2 user stories (INVEST) – 2.25 • TA-2.4: Inventario de contenidos (arquitectura macro) – 2.25 <p><i>Gestión de practica y experimentación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • PE-2.1: Demo crítica de 2 patrones de gestos + prototipo de diálogo – 2.25 • PE-2.2: Micro-prototipo con loaders/optimistic UI – 2.25 • PE-2.3: Co-creación de 2 personas y 1 journey en equipos – 2.25 • PE-2.4: Wireframes responsivos (móvil/tablet/desk) – 2.25 <p><i>Gestión de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • GA-1.3: Evaluación Teórica – 2 • GA-1.4: Evaluación Práctica – 5 • GA-1.5: Proyecto Fase I – 5 	30%
<p>Semana 16</p> <p><i>Gestión de trabajo autónomo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • TA-3.1: Canvas de gamificación (PBL + mecánicas) – 3 • TA-3.2: Checklist WCAG AA y rediseño accesible – 3 • TA-3.3: Tablero simple de analítica (métricas lead/lag) – 2 • TA-3.4: 2 entrevistas (guion + consentimiento) – 2 • TA-3.5: Resumen crítico de paper (1 pág.) – 2 <p><i>Gestión de practica y experimentación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • PE-3.1: Análisis de “hooks” y dark patterns – 3 • PE-3.2: Chequeo heurístico (Nielsen 10) en parejas – 3 • PE-3.3: Simulación de test con registro – 2 • PE-3.4: Test de usabilidad en aula + cálculo SUS – 2 • PE-3.5: Micro-experimento de emoción percibida (SAM/valencia) – 2 	40%

	Universidad Internacional del Ecuador	
	SISTEMA DE ASEGURAMIENTO INTERNO DE CALIDAD	
	MACROPROCESO GESTIÓN ACADÉMICA	
Versión: 1.0	PROCESO GESTIÓN DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	Los cursos indicados con el logotipo de ASU indican cursos que se complementan con el contenido y los materiales del curso de ASU. El curso se impartirá en todas las sedes de la UIDE.
Página 11 de 12	Escuela de Ciencias de la Computación Ingeniería en Tecnologías de la Información Sílabo de PP-07-HCI Interacción Hombre Computador	

Gestión de aprendizaje:

- GA-3.1: Card sorting (open/closed) – 1
- GA-3.2: Evaluación Teórica – 3
- GA-3.3: Evaluación Práctica – 6
- GA-1.4: Proyecto Fase I – 6

BIBLIOGRAFÍA:

Bibliografía básica:

- Fernández Casado, P. E. (2021). UX Design hazlo fácil pensando en el usuario: (1 ed.). RA-MA Editorial. <https://0310s0kk3-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/222717>
- Labrador, E. & Márquez Moreno, J. (2023). UX para empresas: (1 ed.). FC Editorial. <https://0310s0kk3-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/275487>
- Scolari, C. (2021). Las leyes de la interfaz: (2 ed.). Editorial Gedisa. <https://0310s0kk3-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/218829>
- Allanwood, G. & Beare, P. (2021). Diseño de experiencias de usuario: (2 ed.). Parramón Paidotribo S.L. <https://0310s0kk3-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/226895>

Bibliografía complementaria:

- Coronado García, B. (2024). Aplicación de técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente. UF1843: (1 ed.). Editorial Tutor Formación. <https://0310s0kk3-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/273998>
- Fernández Casado, P. E. (2019). Usabilidad web: teoría y uso: (ed.). Ediciones de la U. <https://0310s0kk3-y-https-elibro-net.proxy.uide.edu.ec/es/lc/uide/titulos/127064>
- Sarrah, M., Al-Shihi, H., & Safia, N. (2021). Handbook of Mobile Application Development: a Guide to Selecting the Right Engineering and Quality Features. Bentham Science Publishers, Bentham Science Publishers.
- Research methods in learning design and technology (2020). In Romero-Hall E. (Ed.), . Oxford, Oxford: Taylor & Francis Group, Taylor & Francis Group. Retrieved from <https://www.proquest.com/books/research-methods-learning-design-technology/docview/2437435752/se-2>

