

**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

NOMBRE DE LA ASIGNATURA
Interacción Humano Computadora

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
Tercer Semestre	20302	85

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

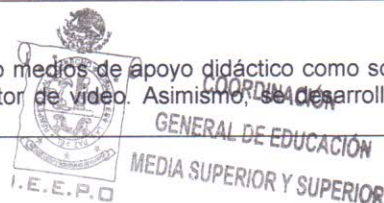
Proporcionar al estudiante las bases generales para el desarrollo de software centrado en el usuario, mostrando conocimiento en las áreas de usabilidad, Desarrollo Centrado al Usuario y el desarrollo de interfaces.

TEMAS Y SUBTEMAS

- 1. Introducción a la Interacción Humano-Computadora**
 - 1.1 Presentación de la Interacción Humano-Computadora (HCI).
 - 1.2 Importancia de la Interacción Humano-Computadora.
 - 1.3 Aplicación de la Interacción Humano-Computadora.
- 2. Diseño Centrado al Usuario (UCD)**
 - 2.1 Qué es el Diseño Centrado al Usuario?
 - 2.2 Los seis principios del UCD
 - 2.3 El proceso del UCD.
 - 2.4 Estrategias para adoptar el UCD en una organización.
 - 2.5 Justificación de un proceso UCD en una organización.
- 3. Metodologías de Diseño de Interfaces**
 - 3.1 Metodologías de Diseño de Interfaces.
 - 3.2 Principios de diseño.
 - 3.3 Interacción con los usuarios y estilos de interacción.
 - 3.4 Presentación de la información.
 - 3.5 Guías de diseño y de colores.
 - 3.6 Evaluación de interfaces.
- 4. Metodologías y Prácticas de Pruebas de Usabilidad**
 - 4.1 Qué es usabilidad?
 - 4.2 Ingeniería de usabilidad.
 - 4.3 Métodos sin el involucramiento del usuario.
 - 4.4 Métodos sin el involucramiento del usuario.
 - 4.5 Pruebas formales de usabilidad.
 - 4.6 Técnicas útiles para pruebas de usabilidad.
- 5. Panorama de Investigación en HCI**
 - 5.1 Panorama de investigación en HCI.
 - 5.2 Áreas de oportunidad en investigación.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Sesiones dirigidas por el profesor. Las sesiones se desarrollarán utilizando medios de apoyo didáctico como son la computadora portátil, dispositivos de plataformas de ejemplo y el proyector de video. Asimismo, se desarrollarán programas de cómputo sobre los temas y los problemas del curso.



CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Al inicio del curso el profesor indicará el procedimiento de evaluación que deberá comprender al menos tres evaluaciones parciales y un examen final. Las evaluaciones serán escritas, orales 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. Además se considerará el trabajo extra clase y la participación durante las sesiones del curso. La suma de todos los criterios y procedimientos de evaluación y acreditación deberán integrar el 100% de la calificación.

BIBLIOGRAFÍA**Bibliografía básica:**

- **Design the user interface: strategies for effective human computer interaction** Shneiderman, Ben, Addison-Wesley Longman, 2004, 4a. ed.
- **Usability Engineering (Interactive technologies)**. Nielsen, Jakob. Morgan Kaufmann / Academic press. 1993.
- **Human Computer Interaction**, Preece Jenny, Rogers Ivonne, Addison-Wesley Longman. 1994.
- **The Essence of Human Computer Interaction**, Faulkner, Christine. Prentice Hall. 1998.

Bibliografía de consulta:

- **A practical guide to usability testing**, Joseph S. Dumas, Janice C. Redish. Intellect, Ltd. 1999.
- **HCI Models, Theories, and Frameworks: Toward a Multidisciplinary Science**, John M. Carroll (Editor), Morgan Kaufman Publishers 2003.
- **HCI Remixed: Reflections on Works That Have Influenced the HCI Community**, Thomas Erickson and David W. McDonald, MIT 2008.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Ingeniero en computación o en Sistemas computacionales con Maestría en computación o Doctorado en computación.