

**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 I
-------------------------	---

CICLO Segundo Semestre	CLAVE DE LA ASIGNATURA 160204	TOTAL DE HORAS 68
----------------------------------	---	-----------------------------

<p>OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA</p> <p>Guiar al alumno en la aplicación de conocimientos clásicos y actuales en HCI y en el desarrollo de aplicaciones interactivas para usuarios reales, a través de la utilización de metodologías formales en desarrollo y evaluación de interfaces de software.</p>
--

<p>TEMAS Y SUBTEMAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de aplicaciones interactivas <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Nuevas tecnologías, nuevas complejidades 1.2 Desarrollo de aplicaciones interactivas <ol style="list-style-type: none"> 1.2.1 Diseño y desarrollo de aplicaciones interactivas 1.3 Proceso de desarrollo industrial de GUIs 1.4 Usabilidad y metas de usabilidad 1.5 Repaso del curso anterior 2. Diseño de interfaces en la Industria <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Proceso de desarrollo de interfaces en la industria 3. Arquitectura de Información <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Usuarios + Contexto + Contenidos = A de I 3.2 Organización de información 3.3 Arquitectura de información 3.4 Diferencias entre AI y usabilidad 4. Estudio contextual <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Importancia del estudio contextual 4.2 Observación del usuario <ol style="list-style-type: none"> 4.2.1 Describir al usuario 4.2.2 Percepciones del usuario 4.2.3 Características del usuario 4.2.4 Cultura como un iceberg (Kohls) 4.3 Taller de Estudio Contextual 4.4 Resultados del Taller del Estudio Contextual 5. Usabilidad de descuento <ol style="list-style-type: none"> 5.1 Características de la usabilidad de descuento 5.2 Evaluación Heurística <ol style="list-style-type: none"> 5.2.1 Proceso de evaluación 5.2.2 Diez Heurísticas de Jakob Nielsen 5.2.3 Ejemplos de heurísticas 5.3 Paseo Cognitivo <ol style="list-style-type: none"> 5.3.1 Metas 5.3.2 Mejores prácticas 5.3.3 Proceso de evaluación



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

- 5.3.4 Ejemplos de paseos cognitivos
- 5.4 Card Sort
 - 5.4.1 El proceso de Card Sort
 - 5.4.2 Open Card Sort
 - 5.4.3 Closed Card Sort
 - 5.4.4 Ventajas y desventajas

6. Estudios de usabilidad

- 6.1 Objetivos de un estudio de usabilidad
- 6.2 ¿Cuántos usuarios necesito probar?
- 6.3 Actividades a considerar (cotizar)
- 6.4 Planificación del estudio
 - 6.4.1 Contenidos del plan
- 6.5 Pruebas piloto
- 6.6 Reclutando usuarios
- 6.7 Checklist para el estudio de usabilidad

7. Qué pasa en un estudio de usabilidad?

- 7.1 Los doce pasos en un estudio de usabilidad típico
- 7.2 Recomendaciones

8. Métodos para usabilidad

- 8.1 Card Sort
- 8.2 Estudios Contextuales
- 8.3 Focus Groups
- 8.4 Evaluación Heurística
- 8.5 Entrevistas individuales
- 8.6 Diseño en Paralelo
- 8.7 Personas
- 8.8 Prototipado
- 8.9 Encuestas (en línea)
- 8.10 Análisis de Tareas
- 8.11 Pruebas de usabilidad
- 8.12 Escenarios (Casos de Uso)

9. Desarrollo del reporte de usabilidad

- 9.1 Elaboración del reporte de usabilidad
- 9.2 ¿Qué debe incluir?
 - 9.2.1 Resumen de antecedentes y logística
 - 9.2.2 Resumen de datos cuantitativos
- 9.3 Siguiendo el paso

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Exposición de los temas por parte del maestro, desarrollo de prácticas por parte de los alumnos, presentación de prácticas y resultados por parte de los equipos.

La forma de trabajo será la siguiente:

- Exposición de los temas por parte del maestro
- Exposición de los temas por parte de los alumnos

Se desarrollan las clases de manera diaria en forma de seminario mediado por el profesor, con actividades como tareas y proyectos en equipo para verificar el aprendizaje del contenido.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La evaluación del curso se determinará por los resultados obtenidos por el alumno(a) a través de las siguientes evaluaciones:

- Un examen a la mitad del semestre
- Proyecto individual a la mitad del semestre
- Trabajos durante el curso
- Proyecto final en equipo

Todo esto tendrá una equivalencia al 100% en la calificación final.



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O.

BIBLIOGRAFÍA

Libros Básicos:

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.

Human-Computer Interaction for Software Designers, Linda Macaulay, QA76.9 U83 M33.

Task-Centered User Interface Design, A Practical Introduction, Clayton Lewis and John Rieman.

Libros de Consulta:

Images, Media and Representation in Research. Pink Sarah, Doing Visual Ethnography. SAGE Publications Ltd.

Human Computer Interaction, Preece Jenny, Rogers Ivonne, Addison-Wesley Longman.

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

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

<http://bmrc.berkeley.edu/courseware/cs160/fall99/Book/contents.v-1.html>.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Maestría o Doctorado en Computación o área afín, con experiencia en 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
I.E.E.P.O.