

UNIDAD CUAJIMALPA		DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1/ 3
NOMBRE DEL PLAN MAESTRIA EN DISEÑO, INFORMACION Y COMUNICACION			
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA	CREDITOS	6
4506042		TIPO	OBL.
H.TEOR. 2.0		TRIM. I AL III	
H.PRAC. 2.0	SERIACION	NIVEL MAESTRIA	

OBJETIVO (S) :

OBJETIVO GENERAL:

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

Diseñar sistemas interactivos utilizando los conceptos fundamentales de la Interacción Humano-Computadora (IHC), campo interdisciplinario que estudia los aspectos humanos y tecnológicos que impactan el diseño de sistemas interactivos.

OBJETIVOS PARCIALES:

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

1. Identificar y comprender las necesidades del usuario para traducirlas en un diseño de sistemas interactivos.
2. Diseñar aplicaciones interactivas que ofrezcan a los usuarios interfaces e interacciones adaptadas a sus usos actuales y futuros.
3. Aplicar modelos, métodos y herramientas para el diseño, implementación y evaluación de sistemas interactivos.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a la Interacción Humano-Computadora.
2. Diseño Centrado en el Usuario como filosofía y metodología.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 423

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4506042

INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA

3. Búsqueda de necesidades, y definición de requerimientos.
4. El factor humano y sus aspectos.
5. Prototipado rápido.
6. Evaluación sumativa: Heurística.
7. Diseño de (protocolos de evaluación) experimentos.
8. Evaluación con escenarios.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor.
- Dinámicas de grupo.
- Presentación de trabajos y artículos por parte de los alumnos.
- Trabajo en equipos interdisciplinarios.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario para el análisis, diseño y desarrollo de un prototipo acorde a las necesidades de los usuarios.
- Tareas individuales.
- Redacción de un artículo de investigación.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Garrett, J. J. The elements of user experience: user-centered design for the Web. New York: American Institute of Graphic Arts; Berkeley, Calif.: New Riders, xiv, 189 p. 2003.
2. Grimm, T. User's guide to rapid prototyping. Dearborn, Mich.: Society of Manufacturing Engineers. xvi, 404 p. 2004.
3. Hackos, J. T. User and task analysis for interface. New York: John Wiley & Sons. xix, 488 p. 1998.
4. Scolari, C. A. Hacer clic: Hacia una sociosemiótica de las integraciones digitales. Editorial Gedisa. 253 p. 2004.
5. Scolari, C. Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Editorial Gedisa. 2008.
6. Snyder, C. Paper prototyping: the fast and easy way to design and refine user interfaces. San Diego, Calif.: Morgan Kaufmann. XXIV, 378p. 2003.
7. Nielsen, J. Usability inspection methods. New York: John Wiley & Sons. xxiv, 413 p. 1994.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 123

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4506042

INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA

8. Vredenburg, K. User-centered design: an integrated approach. Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall. xxviii, 242 p. 2002.
9. ACM Special Interest Group on Computer-Human Interaction. [En línea] <http://www.siqchi.org/>



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 423

EL SECRETARIO DEL COLEGIO