

PROGRAMA DE CURSO

Nombre de la asignatura: Interacción Humano Computadora.	Ciclo: Primavera 2019
Profesor(a): Oscar Lucán Parrao Rivero oscar.parrao@uimqroo.edu.mx MTI. Ramón Eduardo Pérez García. Ramon.perez@uimqroo.edu.mx (Nombre y correo electrónico)	Clave: ITIC-201
Objetivo general: Conocer los principios, fundamentos, metodologías y estudios sobre el diseño aplicados en diversas interfaces humano-computadora, de tal manera que se cuenten con los conocimientos elementales para generar software con ambientes de interacción adecuadas de acuerdo al contexto y dispositivo requerido. Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> • Comprender las aplicaciones de las investigaciones de la Interacción Humano Computadora en el diseño de sistemas. • Aplicar conceptos de arquitectura de datos en proyectos de sistemas. • Comprende la metodología de diseño centrado en el usuario. • Identificar pruebas de usabilidad. 	Horas: 48 Créditos : 5
Antecedentes académicos: Ingeniería de Software.	
Articulación con otras experiencias formativas del mapa curricular: Se relaciona horizontalmente con Ingeniería de Software, Sistemas y Programación.	
Competencias generales y específicas a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> • Realiza una estructuración de datos de un sistema enfocado en el usuario. • Aplica metodología de diseño en la creación de interfaces. • Desarrolla sketches y wireframes como parte del prototipado e interfaces. • Aplica pruebas de usabilidad en diversos productos de software. 	
Contribución al perfil de egreso: Ayudará al estudiante a diseñar y evaluar sistemas con la metodología centrada en el usuario.	

Temario

Sem.	Tema/Objetivo/Subtemas	Actividades de aprendizaje	Bibliografía
Tema 1: Introducción al IHC. Objetivo: Que los estudiantes entiendan y describan qué es la interacción persona-ordenador a través de conocer el contexto, importancia y conceptos básicos de la disciplina			

Sem.	Tema/Objetivo/Subtemas	Actividades de aprendizaje	Bibliografía
I	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de la Misión Visión institucional y su relación con la materia y la carrera. Presentación del programa del curso y su vínculo con el modelo educativo y la carrera. Evaluación diagnóstica de conocimientos. 	Presentación electrónica. Examen.	
	Ceremonia intercultural de apertura del Ciclo.		
II	<ul style="list-style-type: none"> Resultados de la evaluación diagnóstica y comentarios. Examen de suficiencia de conocimientos. 1.1 Contexto de la Disciplina. 1.2 Objetivos.	Videos. Lectura de artículos.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Lores, J & Granollers, T.(2012) Montaña, N. (2005)
III	1.3 Historia del IPO. 1.4 Interdisciplinariedad.	Investigación documental. Ensayo.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Lores, J & Granollers, T.(2012) Montaña, N. (2005)
IV	1.5 Factores Humanos.	Videos. Lectura de artículos. Plataforma Electrónica	Lores, J & Granollers, T.(2012)
<p>Tema 2: Diseño Centrado en el Usuario. Realización de viaje de práctica de estudios.</p> <p>Objetivo: Que le alumno conozca que es el diseño centrado en el usuarios, que identifique las principales características de este y que pueda comparar los diversos modelos de diseño en este paradigma.</p>			
V	2.1 Introducción al Diseño Centrado en el Usuario.	Investigación digital Video.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Palau, M. (2011)
VI	2.3 Etapa de Análisis. 2.3.1 Técnicas de recolección de datos. – Análisis de Audiencia-	Lectura y análisis de casos.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Palau, M. (2011) Heller, E. (2014)
	1ª. Observación de clase.		
VII	2.4 Modelado de Usuarios 2.4.1 Perfiles de usuarios.	Aprendizaje basados en Problemas. Folder Electrónico.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Palau, M. (2011)
		Video Introductorio.	Verdines, P. & Campbell,

Sem.	Tema/Objetivo/Subtemas	Actividades de aprendizaje	Bibliografía
VIII	2.5 Diseño Conceptual.	Investigación Digital. Plataforma electrónica	M.(2012) Palau, M. (2011)
IX	Evaluación del primer parcial ^[1] _[SEP] Retroalimentación de la evaluación parcial.		
	Actividades a realizar por los estudiantes en el marco de la Feria Expo-Mor.		
X	2.7 Diseño de Contenido.	Video Introductorio. Investigación Digital. cultura y análisis de casos.	Palau, M. (2011).
	2.8 Técnicas de Prototipado. Sketch Wireframes.		
XI	2.6 Diseño Visual.	Trabajos por equipo. Resoluciones de ejercicios electrónicos.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Palau, M. (2011)
Tema 3: Estrategias de evaluación (Usabilidad)			
Objetivo: Que los alumnos conozcan los conceptos básicos de usabilidad y aplicar las estrategias de evaluación para determinar mejoras en las interfaces de usuario y generar experiencias de usuarios satisfactorios según el objetivo del proyecto realizado.			
XII	3.1 Conceptos básicos de usabilidad	Aprendizaje Basado en Problemas.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Nicolson, J. (2013) Krug, S. (2006)
	3.2 Estrategia de Evaluación de usabilidad con usuarios.		
2ª. Observación de clase.			
XIII	3.3 Estrategias de Evaluación de usabilidad con expertos.	Análisis de Casos.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Nicolson, J. (2013)
XIV	3.4 Planeación de evaluación con usabilidad	Desarrollo de Proyecto	Krug, S. (2006) Nicolson, J. (2013)
XV	3.5 Proyecto de evaluación con Usabilidad	Proyecto retroalimentador.	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Nicolson, J. (2013) Krug, S. (2006)
	Ceremonia de petición de lluvia Ch'á cháak ^[1] _[SEP]		

Sem.	Tema/Objetivo/Subtemas	Actividades de aprendizaje	Bibliografía
XVI	3.6 Evaluación de proyectos digitales	Análisis de Casos.]Plataforma electrónica	Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Nicolson, J. (2013)
XVII	-Evaluación comprehensiva Entrega de trabajos integradores. -Retroalimentación de la evaluación		

Evaluación

Crterios y procedimientos de evaluación y acreditación	Porcentaje
1. Evaluaciones parciales. Primera evaluación parcial (Tema 1 Introducción al IHC y Tema 2.1 al 2.5 Diseño Centrado en el Usuarios) 40% , semana IX)	40%
2. Una evaluación comprehensiva en la semana XVII	30%
3. Valores: Solidaridad, Respeto, Asistencia, Coolaboración.	10%
4. Interculturalidad: * Reportes de viajes de práctica *Tareas, exposiciones de subtemas y participaciones en clase. *Proyectos.	20%
Total	100 %

Evaluación del Profesor(a) en Aula por parte del coordinador(a) o profesor(a) designado(a)

Crterios.


1. Puntualidad en el inicio y la conclusión de la clase.
2. Comunicación de los objetivos de la clase comunicados con claridad.
3. Desarrollo del tema de la clase.
4. Participación de la mayoría de los estudiantes de la clase.
5. Estrategia(s) pedagógica congruente con los objetivos de la clase.
6. Uso de apoyo(s) didáctico(s).
7. Atención a las dudas u observaciones de los estudiantes.
8. Interés por parte de los estudiantes en el tema de la clase.
9. Respeto mutuo entre profesor y estudiantes.
10. Evaluación del aprendizaje del tema integrada al desarrollo de la clase.

Perfil del docente:

Licenciatura afín a sistemas computacionales, con experiencia en diseño de sistemas e interfaces.

Bibliografía

Principal:

- Córcoles, J. & Montero, F. (2012) Diseño de interfaces Web. México: Editorial Ra-Ma. 

- Lores, J & Granollers, T.(2012) Introducción a la interacción persona-ordenador. Universidad de LLeida. [SEP]
- Krug, S. (2006). No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad e la Web. 2a Edición. Pretince Hall. [SEP]
- Verdines, P. & Campbell, M.(2012) Fundamentos del diseño de Interacción. Editorial Digital. Tecnológico de [SEP]Monterrey. [SEP]
- Heller, E. (2014).Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial GG [SEP]México. [SEP]
- Nicolson, J. (2013).Usabilidad en Dispositivos Móviles. Editorial Anaya Multimedia.
- Palau, M. (2011). Diseño de interfaces multimedia. Universitat Oberta de Catalunya.

[SEP]**Complementaria:** [SEP]

- Valero S Gustavo, “Formalización del Modelo para el Diseño de la Interacción Humano-Computadora”, Tesis de Grado, Universidad de los Andes Mérida Venezuela, 2008. [SEP]
- Montaña, N. (2005).Lo significativo en la Interacción Humano-Computador: una perspectiva educativa del diseño de software. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. [SEP]