# OBJETIVO(S):

Objetivos Generales:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Identificar los diferentes paradigmas de la interacción humano-computadora.
2. Aplicar técnicas de diseño y evaluación de interfaces de usuario conociendo la importancia de una buena interacción entre los usuarios y los sistemas computacionales.

Objetivos Específicos:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Conocer los objetos de estudio de la disciplina conocida como Interacción Humano-Computadora.
2. Conocer los paradigmas existentes para el diseño de interfaces humano-computadora.
3. Aplicar las técnicas de diseño y evaluación de interfaces en función de la satisfacción del usuario.

# CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a la Interacción Humano-Computadora.
2. Aspectos humanos y tecnológicos.
4. Principios y guías de diseño.
5. Análisis de tareas.
6. Modelos del usuario durante el diseño.
7. Modelos del sistema durante el diseño.
8. Paradigmas de interacción.
9. Evaluación y análisis de interfaces.
10. Tipos de interfaces.
11. Áreas de aplicación: groupware, hipertexto, etc.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor.
- Investigación documental de los alumnos.
- Discusión grupal.
- Presentación de trabajos y artículos por parte de los estudiantes.
- Reportes de lectura.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se pondrán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de los trabajos realizados.
- Tareas individuales.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Evaluación terminal.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la UEA.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:


