



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

COURSE SYLLABUS

INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

1. Código y nombre del curso

CCPG1023 - INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR

2. Créditos y horas dirigidas por el profesor

3 créditos y 4 horas de docencia

3. Nombre del coordinador o instructor del curso

KATHERINE MALENA CHILUIZA GARCIA

4. Texto guía, título, autor y año

*Sharp, Helen M. & Jennifer Preece & Rogers, Yvonne. Interaction design beyond human-computer interaction (4th ed.)

a. Otro material suplementario

*Norman, Donald A. & Norman, Donald A.. The design of everyday things (Rev. and expanded ed.)

5. Información específica del curso

a. Breve descripción del contenido del curso (descripción del catálogo)

Este curso se orienta a dotar al estudiante de estrategias para diseñar e implementar soluciones en las que se utiliza tecnología. Estas estrategias se enfocan en seguir un proceso de diseño que incluye la investigación y la empatía con el usuario, la definición del problema, prototipado y evaluación de las soluciones propuestas. Este curso complementa la formación profesional del estudiante en el área de diseño de software y además le permite explorar formas diversas de resolver problemas, usando la creatividad y la innovación.

b. Prerequisitos

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN APLICADAS A LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS -
CCPG1007

c. Este curso es: Obligatorio

6. Objetivos específicos del curso

a. Resultados específicos de aprendizaje

1.- Analizar los perfiles, tareas y necesidades de grupos de usuarios involucrados en la interacción con sistemas basados en computadoras.

2.- Diseñar sistemas centrados en el usuario tomando en cuenta: las diferencias en los modelos mentales de desarrolladores y usuarios; la aplicación de la psicología cognitiva y los principios de interacción; y, los paradigmas modernos más allá de los sistemas basados en mouse, ventanas, puntero y teclado.

3.- Evaluar una propuesta de diseño centrada en el usuario utilizando técnicas tales como prototipado de baja fidelidad, recorridos cognitivos, revisión de guías, entre otras.

4.- Crear un prototipo con su respectiva documentación que utilice una interfaz gráfica de usuario.

b. Indique explícitamente cuáles de los resultados de aprendizaje listados en el Criterio 3, o cualquier otro resultado, son desarrollados en el curso



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

COURSE SYLLABUS

INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

7. Lista resumida de los temas a cubrir

- 1.- Fundamentos de la Interacción Humano - Computador
- 2.- Diseño Centrado en el Usuario: Alcance e Importancia
- 3.- Diseño Centrado en el Usuario: Exploración, Síntesis e Implicaciones de Diseño
- 4.- Diseño Centrado en el Usuario: Generación de conceptos y prototipos tempranos
- 5.- Parte Humana de la Interacción
- 6.- Iteraciones de prototipos
- 7.- Trabajo Cooperativo Apoyado por Computador (CSCW)
- 8.- Evaluación de la interacción
- 9.- Tecnologías y Paradigmas de la Interacción