

Sílabo del Curso

INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR

Emitido por: lisacabe

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 designbeyond 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 conel 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.



Sílabo del Curso

INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR

Emitido por: lisacabe

Carrera: Computación

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

(2) Diseñar, implementar y evaluar una solución basada en computación para cumplir con un conjunto dado de requisitos de computación en el contexto de la disciplina del programa.

(4) Reconocer las responsabilidades profesionales y realizar juicios en la práctica computacional basado en principios legales y éticos.

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