

8  
del

168/11

<b>Nombre</b>	Interacción Persona Computadora
<b>Créditos</b>	12
<b>Objetivos de la Asignatura</b>	<p>Interacción Persona-Computadora pretende que el estudiante adquiera nociones básicas sobre diseño de interacción, diseño centrado en el usuario, usabilidad, metodologías de evaluación de interfaces. El temario abarca desde la comprensión a grandes rasgos de los límites perceptivos y cognitivos del ser humano hasta el estudio de modelos de proceso (de diseño de interacción) centrados en el usuario.</p> <p>La aplicación práctica de estos conocimientos es enormemente amplia y variada: desarrollo de aplicaciones web centradas en el usuario; desarrollo de aplicaciones accesibles y transculturales; diseño "libre de barreras" y tecnología asistiva para personas discapacitadas; diseño universal; diseño de juguetes interactivos orientados a complementar la educación inicial, etc. Por otro lado, se trata de un terreno fértil de investigación y en permanente crecimiento.</p> <p>Algunos tópicos cubiertos en el curso: Percepción, canales de entrada y salida, visualización, métodos cuantitativos de evaluación de interfaces, ingeniería cognitiva, <i>affordances</i>, periféricos, diseño centrado en el usuario, patrones de diseño de interfaces... y más.</p>
<b>Metodología de enseñanza</b>	<p>Es un curso principalmente teórico, donde la evaluación contiene un componente práctico.</p> <p>Se realizarán 2 clases teóricas de 1,5 horas cada una. La duración total del curso es de 15 semanas.</p> <p>La evaluación se encuentra contenida en el curso e involucra la realización de un trabajo de aplicación de los conceptos y métodos estudiados y dos pruebas parciales teóricas, a mitad y final del curso.</p> <p>La estimación del trabajo del estudiante involucra las clases (3 horas semanales + 1 hora de consulta semanal), junto con la preparación de las dos pruebas teóricas y la realización del trabajo grupal.</p>
<b>Temario*</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introducción</li><li>2. Visualización</li><li>3. Sistema Cognitivo</li><li>4. Razonamiento</li><li>5. Color</li><li>6. Métodos cuantitativos y métodos formales en HCI</li><li>7. Ingeniería Cognitiva</li><li>8. Diseño e innovación</li><li>9. manipulación directa</li><li>10. errores</li></ol>

11. periféricos
12. evaluación y rediseño
13. elementos de diseño de interacción
14. usabilidad
15. accesibilidad
16. diseño centrado en el usuario
17. diseño web
18. videojuegos
19. checklists y guías
20. patrones
21. temas avanzados

## **Bibliografía**

Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction - Shneiderman, Plaisant - Addison Wesley - ISBN: 0321197860 - 1998

Readings in Human Computer Interaction - Baecler, Grudin, Buxton, Greenberg - Morgan Kaufmann Publishers, Inc. - ISBN: 1 55860 246 1 - 1995

The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems - Jef Raskin - Addison-Wesley Pub Co - ISBN: 0201379376 - Marzo 2000

User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction – Norman, Draper - Lawrence Erlbaum Associates - ISBN: 0898598729 - Febrero 1986

GUI Bloopers: Don'ts and Do's for Software Developers and Web Designers – Johnson - Morgan Kaufmann - ISBN: 1558605827 - Marzo 2000

Designing Web Usability : The Practice of Simplicity – Nielsen - New Riders Press - ISBN: 156205810X - Diciembre 1999

The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for Crafting a Customer-Centered Web Experience - Addison-Wesley Professional - ISBN: 020172149X - Julio 2002

**Conocimientos  
previos exigidos y  
recomendados**

## **Anexos:**

### **1) Cronograma tentativo.**

El cronograma se corresponde con el temario, con aproximadamente un tema por clase.

### **2) Modalidad del curso y procedimiento de evaluación**

Son dos clases teóricas semanales de 90 minutos cada una, con una media hora final de consulta. La duración total es de 15 semanas.

La evaluación se encuentra contenida en el curso e involucra la realización de un trabajo práctico de aplicación de los conceptos y métodos estudiados y dos pruebas teóricas individuales. Es preciso aprobar todas las instancias evaluatorias para aprobar el curso.

Todas las evaluaciones requerirán que el estudiante obtenga al menos un 60% del puntaje.

### **3) Materia - Ingeniería en Computación**

- Ingeniería de software

### **4) Previaturas – Ingenierías en Computación**

Para alumnos del plan 87: Taller III

Para alumnos del plan 97: Programación 4 (E-C)

### **5) Cupo y método de selección**

**40 personas.**

El cupo se debe a las dificultades en la atención de los trabajos prácticos así como a la modalidad de enseñanza. Las clases no se pretenden como instancias puramente expositivas, sino como instancias de discusión y construcción conjunta del conocimiento.

A tales efectos, se realizarán actividades dentro de la clase, que permitan poner en juego los conocimientos adquiridos, así como brindar herramientas que faciliten el desarrollo del trabajo práctico.

La selección de los alumnos se realizará por sorteo entre aquellos que hayan asistido a la primer clase, otorgando una probabilidad mayor aquellos estudiantes que hayan quedado afuera del sorteo en años anteriores (la probabilidad será multiplicada por  $2^n$  con  $n$  = la cantidad de años inmediato anteriores consecutivos en los que el estudiante haya sido eliminado en el sorteo).

### **7) Esta asignatura no adhiere a resolución del consejo sobre condición de libre**

APROB. RES. CONSEJO DE FAC. ING.

de fecha 10.3.11 Exp. 060120-001419-02