

Nombre	Taller de Interacción Persona Computadora
Créditos	8
Objetivos de la Asignatura	<p>El Taller de Interacción Persona-Computadora propone al estudiante la <i>puesta en práctica</i> de las nociones básicas sobre diseño de interacción, diseño centrado en el usuario, usabilidad, metodologías de evaluación de interfaces, adquiridos en la asignatura “Interacción Persona Computadora”, se hará un cierto énfasis en las técnicas de Computación Física, Computación Ubicua, e Interacción Natural.</p> <p>La asignatura se propone como un espacio de trabajo donde los estudiantes podrán trabajar sobre temas de interés, construyendo prototipos y elaborando un discurso crítico de análisis sobre el estado del arte del área temática.</p>
Metodología de enseñanza	<p>Es un curso principalmente práctico, estructurado en función de una serie de exposiciones teóricas, pero con un gran énfasis en la construcción y análisis de prototipos de interacción.</p> <p>Se realizarán dos reuniones semanales de dos horas cada una.</p> <p>El curso se dividirá en etapas de tres semanas las cuales comenzarán con una exposición teórica por parte del cuerpo docente, luego se conformarán grupos de estudiantes para desarrollar un proyecto durante ese lapso, y culminarán con presentaciones por parte de los estudiantes.</p> <p>La carga horaria total será de cuatro horas semanales de clase (con los docentes) y seis horas semanales más de dedicación a los proyectos grupales.</p> <p>Todas las clases comenzarán con una sesión de media hora donde los estudiantes contarán el estado de su trabajo, plantearán dudas, y comentarán los trabajos de los otros grupos.</p> <p>Los estudiantes trabajarán en grupos y en modo taller sobre sus proyectos.</p> <p>Cada grupo de estudiantes deberá mantener un sitio web donde documentará su producción, sus procesos, su selección bibliográfica, etc.</p>
Temario	<ol style="list-style-type: none">1. Estado del arte y nuevas tendencias en HCI2. Computación Invocada, Perceptual Cloud, Interacción como servicio, realidad aumentada, computación ubicua.3. Cuerpo, corporeización e interacción: touch, multitouch, force feedback, embodiment, etc.4. Computación física5. Visualización de datos6. Arte con nuevos medios, música y computación.

Bibliografia

- Designing the user interface - Ben Shneiderman - Publisher: Addison-Wesley (1998) ASIN: B000J4U4XU
- The imagined moment. Time, narrative, and computation. - Inderjeet Mani - Publisher: University of Nebraska Press (June 1, 2010) ISBN-10: 0803229771 ISBN-13: 978-0803229778
- Form + Code in design, art, and architecture - Carey Reas, Chandler MacWilliams - Publisher: Princeton Architectural Press; 1st edition (September 1, 2010) ISBN-10:1568989377 ISBN-13: 978-1568989372
- At a distance. Precursors of art and activism on the internet - Annmarie Chandler, Norie Neumark - Publisher: The MIT Press (February 18, 2005) ISBN-10: 0262033283 ASIN: B008SMO21A
- New Media Art - Mark Tribe, Reena Jana- Publisher: Taschen (March 1, 2006) ISBN-10: 3822830410 ISBN-13: 978-3822830413
- Design and the Elastic Mind - Hugh Aldersey-Williams, Peter Hall, Ted Sargent, Paola Antonelli - Publisher: The Museum of Modern Art, New York; First Thus edition (March 1, 2008) ISBN-10: 0870707329 ISBN-13: 978-0870707322
- Internet art. Digital culture - ISBN: 85-7060-038-0
Arte Máquina Machine Art - Cássia Buitoni, Sílvia Amstaldem - ISBN: 85- 89730-05-0
- Audio-Visual Art and VJ Culture - D-Fuse - Publisher: Laurence King Publishers (December 14, 2006) ISBN-10: 1856694909 ISBN-13: 978-1856694902
- New Media in Art (World of Art) - Michael Rush - Publisher: Thames & Hudson; 2nd edition (June 17, 2005) ISBN-10: 0500203784 ISBN-13: 978- 0500203781
- Digital Art (Second edition) - Christiane Paul - Publisher: Thames & Hudson; Second Edition edition (October 27, 2008) ISBN-10: 0500203989 ISBN-13: 978-0500203989
- Staging Space: Scenic Interiors and Spatial Experiences - Robert Klanten, Lukas Feireiss - Publisher: Die Gestalten Verlag (October 30, 2010) ISBN- 10: 3899553160 ISBN-13: 978-3899553161
- Human-Computer Interaction: Designing for Diverse Users and Domains - Andrew Sears, Julie A. Jacko - Publisher: CRC Press; 1 edition (March 2, 2009) ISBN-10: 1420088874 ISBN-13: 978-1420088878
- Trespass: A History Of Uncommissioned Urban Art - Carlo McCormick, Marc Schiller, Sara Schiller, Ethel Seno - Publisher: Taschen (October 15, 2010) ISBN-10: 3836509644 ISBN-13: 978-3836509640

**Conocimientos
previos exigidos y
recomendados**

Los estudiantes deberán poseer nociones de diseño de interacción, interacción centrada en el usuario, accesibilidad, etc.

Conocimientos de computación gráfica, y rudimentos de electrónica son recomendados.

Anexo:

1) Cronograma tentativo.

Etapas:

1. Estado del arte y nuevas tendencias en HCI
Computación Invocada, *Perceptual Cloud*, Interacción como servicio, realidad aumentada, computación ubicua.
2. Cuerpo, corporeización e interacción: *touch, multitouch, force feedback, embodiment.*
3. Computación física
4. Visualización de datos
Arte con nuevos medios, música y computación.

El curso se divide en cuatro etapas de tres semanas cada una. Al comienzo de cada etapa, el cuerpo docente hará una presentación. Al final de cada etapa los estudiantes presentarán sus trabajos.

2) Modalidad del curso y procedimiento de evaluación

La evaluación se encuentra contenida en el curso y consiste en la evaluación de los prototipos creados en los proyectos grupales, de su documentación y presentación, de sus procesos y de el trabajo general en clase.

Cada proyecto grupal contribuye un 20% de la calificación final del estudiante.

La participación en clase contribuye un 10% de la calificación final de estudiante.

3) Materia

Ingeniería de software

4) Previaturas

Ingeniería en Computación Plan 97:

- Interacción Persona Computadora (E)
- Introducción a la Ingeniería de Software (E)

Ingeniería en Computación Plan 87:

- Interacción Persona Computadora (E)

Licenciatura en Computación:

Interacción Persona Computadora (E)
Introducción a la Ingeniería de Software (E)

5) Cupo y método de selección

La restricción de cupo se debe a las dificultades en la atención de los trabajos prácticos, a la carencia de materiales para acomodar más estudiantes, 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, 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

060120-002316-13
1/8/13