



Programa de Interacción Persona Computadora

1. NOMBRE DE LA UNIDAD CURRICULAR

Interacción Persona Computadora

2. CRÉDITOS

12 créditos

3. OBJETIVOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Interacción Persona Computadora pretende que el estudiante adquiera nociones básicas sobre diseño de interacción, diseño centrado en el usuario, usabilidad, y métodos de evaluación de interacción e 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.

La aplicación práctica de estos conocimientos es enormemente amplia, encontrando aplicación en el diseño de cualquier dispositivo que ha de ser utilizado por una persona. Asimismo, los conocimientos del curso tienen un impacto directo en los procesos de desarrollo de software y constituyen un corpus de conocimiento de directa aplicación en la vida profesional del ingeniero. Por otro lado, se trata de un terreno fértil de investigación y en permanente crecimiento.

Algunos tópicos cubiertos en el curso:

Percepción, canales de entrada y salida, visualización, métodos cuantitativos de evaluación de interfaces, ingeniería cognitiva, *affordances*, periféricos, diseño centrado en el usuario, patrones de diseño de interfaces.

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Es un curso a distancia, con presentaciones audiovisuales y material de lectura complementario. Se trata de un curso principalmente teórico, donde la evaluación contiene un componente práctico (en forma de trabajo obligatorio).

La evaluación se encuentra contenida en el curso e involucra la realización de un trabajo de aplicación de los conceptos y métodos estudiados y una prueba teórica al final del curso.

Dedicación del estudiante:

- 20 horas de clase.
- 20 horas de consulta.
- 60 horas de estudio.
- 80 horas de preparación de trabajos obligatorios.

5. TEMARIO

1. Introducción
2. Visualización
3. Sistema Cognitivo
4. Razonamiento
5. Color
6. Métodos cuantitativos y métodos formales en HCI
7. Ingeniería Cognitiva
8. Diseño e innovación
9. Manipulación directa
10. Errores
11. Periféricos

6. BIBLIOGRAFÍA

Tema	Básica	Complementaria
Introducción	-	
Visualización	6.1.4, 6.1.1	
Sistema Cognitivo	6.1.4	
Razonamiento	6.1.4	
Color	6.1.4	
Métodos cuantitativos y métodos formales en HCI	6.1.4, 6.1.3, 6.1.2	
Ingeniería Cognitiva	6.1.4, 6.1.1	
Diseño e innovación	6.1.4, 6.1.1, 6.1.3, 6.1.2	
Manipulación directa	6.1.4, 6.1.1	
Errores	6.1.4, 6.1.3	
Periféricos	6.1.4	

6.1 Básica

- 6.1.1. The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems - Jef Raskin - Addison-Wesley Pub Co - ISBN: 0201379376 - Marzo 2000. Disponible en biblioteca.
- 6.1.2. The Design of Sites: Patterns, Principles, and Processes for Crafting a Customer-Centered Web Experience - Addison-Wesley Professional - ISBN: 020172149X - Julio 2002. Disponible en biblioteca.
- 6.1.3. Designing Web Usability : The Practice of Simplicity - Nielsen - New Riders Press - ISBN: 156205810X - Diciembre 1999. Disponible en biblioteca.
- 6.1.4. The Design of Everyday Things. Donald Norman, 2013. Disponible en biblioteca.

Se estudiarán, además, artículos científicos que serán definidos cada año.

7. CONOCIMIENTOS PREVIOS EXIGIDOS Y RECOMENDADOS

7.1 Conocimientos Previos Exigidos:

- 7.1.1. Fundamentos de programación.
- 7.1.2. Fundamentos de ingeniería de software.

7.2 Conocimientos Previos Recomendados: Se recomienda disponer de conocimientos e interés por el diseño y análisis de sistemas, por los procesos de ingeniería de software, y por el diseño en general.

ANEXO A

Para todas las Carreras

Esta primera parte del anexo incluye aspectos complementarios que son generales de la unidad curricular.

A1) INSTITUTO

Instituto de Computación

A2) CRONOGRAMA TENTATIVO

Consiste en un cronograma de avance semanal con detalle de las horas de clase asignadas a cada tema.

Semana 1	Introducción
Semana 2	Percepción
Semana 3	Color
Semana 4	Visualización
Semana 5	Cognición 1
Semana 6	Cognición 2
Semana 7	Ingeniería Cognitiva
Semana 8	Errores
Semana 9	Métodos cuantitativos y formales
Semana 10	Innovación
Semana 11	Manipulación directa
Semana 12	Periféricos
Semana 13	Diseño centrado en el usuario
Semana 14	Usabilidad web
Semana 15	Checklists y guías

A3) MODALIDAD DEL CURSO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La duración total es de 13 semanas. Si bien el formato de cada clase depende del tema a tratar, en general consistirá de una presentación teórica por parte del docente (en formato charla magistral) más sesiones de consulta. Se realizarán dos presentaciones semanales. 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 una prueba teórica individual. Es preciso aprobar todas las instancias evaluatorias para aprobar el curso. Las prueba teórica requerirá como mínimo que el estudiante dé al menos un 60% de respuestas correctas.

Aprobado por resolución N°113 del CFI de fecha 04.07.2017

A4) CALIDAD DE LIBRE

Los estudiantes no podrán acceder a la Calidad de Libre.

A5) CUPOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

Cupos mínimos: 5 estudiantes

Cupos máximos: 40 estudiantes

ANEXO B para la carrera Ingeniería en Computación (plan 97)

B1) ÁREA DE FORMACIÓN

Ingeniería de software

B2) UNIDADES CURRICULARES PREVIAS

Para el Curso: Examen aprobado de Programación 4 y
Curso aprobado de Introducción a la Ingeniería de Software.

Para el Examen: No aplica

ANEXO B para la carrera Ingeniería en Computación (plan 87)

B1) ÁREA DE FORMACIÓN

No corresponde

B2) UNIDADES CURRICULARES PREVIAS

Para el Curso: Previas comunes a las electivas

Para el Examen: No aplica

Observación: Esta unidad curricular se corresponde con una electiva

APROB. RES. CONSEJO DE FAC. ING.
techu 27/9/2018 Exp. 060120-000350-18