

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN TECNOLOGIAS Y SISTEMAS DE INFORMACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	8
450212	INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA		TIPO	OBL.
H.TEOR. 3.0	SERIACION		TRIM.	
H.PRAC. 2.0			VI al XII	

OBJETIVO(S) :

Objetivos Generales:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Identificar los diferentes paradigmas de la interacción humano-computadora.
2. Aplicar técnicas de diseño y evaluación de interfaces de usuario conociendo la importancia de una buena interacción entre los usuarios y los sistemas computacionales.

Objetivos Específicos:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Conocer los objetos de estudio de la disciplina conocida como Interacción Humano-Computadora.
2. Conocer los paradigmas existentes para el diseño de interfaces humano-computadora.
3. Aplicar las técnicas de diseño y evaluación de interfaces en función de la satisfacción del usuario.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a la Interacción Humano-Computadora.
2. Aspectos humanos y tecnológicos.
3. Usabilidad: paradigmas y principios.
4. Principios y guías de diseño.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 288

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450212

INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA

5. Análisis de tareas.
6. Modelos del usuario durante el diseño.
7. Modelos del sistema durante el diseño.
8. Paradigmas de interacción.
9. Evaluación y análisis de interfaces.
10. Tipos de interfaces.
11. Áreas de aplicación: groupware, hipertexto, etc.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor.
- Investigación documental de los alumnos.
- Discusión grupal.
- Presentación de trabajos y artículos por parte de los estudiantes.
- Reportes de lectura.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de los trabajos realizados.
- Tareas individuales.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Evaluación terminal.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la UEA.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Baecker R. M., Grudin J., et al. (1995), Readings in computers and human interaction, toward the year 2000, 2nd edition, Morgan Kaufmann.
2. Dix A., et al. (1998), Human-Computer Interaction, 2nd edition, Prentice Hall Europe.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESIÓN NUM. 288

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450212

INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA

3. Mayhew D. J., (1999), The usability engineering lifecycle, Academic Press.
4. Nielsen J., (2002), Usabilidad diseño de sitios web, Prentice Hall, Madrid.
5. Nielsen J., (2002), Usabilidad de las paginas de inicio análisis de 50 sitios web, Madrid.
6. Preece J., (1994), Human-Computer Interaction, Addison Wesley.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 200

EL SECRETARIO DEL COLEGIO