



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD AZCAPOTZALCO		DIVISION CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO		1 / 3
NOMBRE DEL PLAN POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	CREDITOS	5	
1407219	DISEÑO DE LA INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA	TIPO	OPT.	
H.TEOR. 2.0		TRIM.	III	
H.PRAC. 1.0	SERIACION AUTORIZACION	NIVEL	MAESTRIA	

**OBJETIVO (S) :**

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Diseñar sistemas interactivos que consideren el perfil del usuario.

Objetivos parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Analizar los modelos actuales para la interfaz del usuario.
- Diseñar el modelo de un sistema interactivo.
- Probar el modelo diseñado.

**CONTENIDO SINTETICO:**

1. Fundamentos de Interacción Humano-Computadora.
2. El cerebro, el lenguaje, los sentidos.
3. Instrumentos de interacción.
4. Análisis de requerimientos.
5. Modelos de la interfaz del usuario.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 509

*Norma Pondero López*  
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION	2/ 3
CLAVE 1407219	DISEÑO DE LA INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA	

- 5.1 Perfil del usuario.
- 5.2 Modelo de percepción y navegación.
- 5.3 Modelo de cognición y acción.
- 5.4 Modelo de las emociones.
  
- 6. Diseño del modelo de la interfaz del usuario.
  
- 7. Prueba del modelo de la interfaz del usuario.
  
- 8. Contextos de aplicación.
  - 8.1 Redes sociales.
  - 8.2 Ambientes colaborativos.
  - 8.3 Agentes y avatars.
  - 8.4 Cómputo ubicuo.
  - 8.5 Cómputo móvil.
  - 8.6 Cómputo vestible.

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Exposiciones temáticas por parte del profesorado y del alumnado.
- Asesoría por parte del profesorado a cargo de la UEA para la realización de actividades de carácter teórico-práctico.
- Asistencia de un software idóneo durante las sesiones.
- Emplear un método de desarrollo de software interactivo e incremental.
- Emplear frameworks para agilizar la programación.
- Las sesiones se podrán llevar a cabo en forma presencial, semi-presencial, o virtual (a distancia).

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

- El profesorado a cargo del curso presentará los criterios de evaluación al inicio de la UEA.
- Al menos dos evaluaciones periódicas de resolución de problemas, ejercicios o preguntas conceptuales o casos de estudio.
- Elaboración y presentación de proyectos y tareas y programas.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. BENYON, D. (2013). Designing interactive systems: A comprehensive guide to HCI and interaction design (Third edition). Pearson.
2. NORMAN, D. A. (2013). The design of everyday things (Revised and expanded



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 508

*Norma Tondero López*  
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION	3/ 3
CLAVE 1407219	DISEÑO DE LA INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA	

edition). Basic Books.

3. NORMAN, D. A. (2013). El Diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Paidós.
4. PREECE, J., ROGERS, Y.(2001). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Univ Access Inf Soc 3, 289 (2004).
5. SHARP, H. (2019). Interaction design. 5e. John Wiley and Sons.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

Casa abierta al tiempo

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 509

*Norma Tondero López*  
LA SECRETARIA DEL COLEGIO