

Programa Asignatura

Unidad Académica Responsable: Departamento de Informática y Ciencias de la Computación
CARRERA a las que se imparte: Ingeniería Civil Informática

I.- IDENTIFICACIÓN

Nombre: Interfaces de Usuario en Sistemas Software		
Código:	Créditos: 3	Créditos SCT: 6
Prerrequisitos: Licenciatura		
Modalidad: presencial	Calidad: Electivo	Duración: semestral
Semestre en el plan de estudios:		
Trabajo Académico 10		
Horas Teóricas: 2	Horas Prácticas: 2	Horas Laboratorio:
Horas de otras actividades: 6		

II.- DESCRIPCIÓN

Asignatura introductoria al campo de la Interacción Humano-Computador, disciplina que se ocupa del diseño, evaluación e implementación de sistemas computacionales interactivos para el uso humano y del estudio de los fenómenos que los afectan. El curso destaca el carácter interdisciplinario de este campo, mostrando la aplicación de sus conceptos en diversos aspectos de la vida diaria y organizacional, junto con la integración de conocimientos de diversas áreas (ciencias humanas, diseño, comunicación). Se orienta principalmente a la especificación, diseño e implementación de interfaces software, situándolos dentro de procesos de desarrollo tradicionales y ágiles. Se consideran, además, las demandas que la creciente diversidad de dispositivos de operación de sistemas software presentan a este campo.

Esta asignatura contribuye con las siguientes competencias del perfil de egreso:

Competencia 1: Concebir, diseñar, implementar y operar sistemas, productos, procesos y servicios en el ámbito de la Informática, para satisfacer las necesidades de información del medio, promoviendo un desarrollo sustentable.

Competencia 3: Desarrollar investigaciones y estudios detallados de aspectos técnicos de la ingeniería informática, a través del diseño y conducción de experimentos y del análisis e interpretación de sus resultados.

Competencia 4: Ejercer liderazgo en equipos multidisciplinarios dentro del ámbito de su desempeño profesional.

Competencia 5: Comunicarse de manera efectiva en su ámbito profesional, utilizando el inglés como idioma

Competencia 7: Reconocer el valor de la generación de conocimiento y del aprendizaje continuo en la actualización y mejora de sus competencias profesionales.

III.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADO

Se espera que al terminar la asignatura, el/la alumno/a sea capaz de:

1. Describir los factores humanos y de contexto que afectan la interacción humano-computador
2. Especificar requerimientos de interfaz utilizando modelos de distinto nivel de abstracción
3. Aplicar principios, métodos y técnicas de HCI en el desarrollo de interfaces para sistemas software
4. Evaluar interfaces software, a través de estudios de usabilidad.

IV.- CONTENIDOS

1. Introducción a la HCI
2. Concepto de Interfaz de Usuario en Sistemas Software
3. Usabilidad de Interfaces
4. Especificación, Diseño e Implementación de Interfaces en el proceso software
5. Evaluación de usabilidad de Interfaces
6. Proyecciones

V.- METODOLOGÍA

La asignatura se desarrollará mediante clases teóricas y prácticas, donde se analizarán conceptos teóricos y se aplicarán en la realización de casos de estudio, promoviendo el uso de metodologías activas. Se desarrollarán trabajos prácticos, con resultados documentados y demostrables a otros usuarios. Se promoverá la investigación de temas relevantes a la asignatura, que den cuenta del estado del arte de la disciplina.

VI.- EVALUACIÓN

La asignatura consta de al menos tres evaluaciones usando algunas de las siguientes modalidades: evaluaciones escritas, análisis y/o generación de artículos, proyectos de desarrollo, evaluaciones entre pares.

VII.- BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL DE APOYO

Básicos:

Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J. (2011) "Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction". Wiley, 3rd Edition. ISBN: 978-0470665763
Norman, D.A. (2013). "The Design of Everyday Things". Basic Books, 3rd edition. ISBN: 978-0465050659

Complementarios:

Krug, S. (2014) "Don't Make Me Think, Revisited". Addison Wesley. ISBN: 978-0321965516