

FORMATO 1
PLANIFICACIÓN DE CURSO
Segundo Semestre académico 2022 - Docencia Presencial

I. ACTIVIDAD CURRICULAR Y CARGA HORARIA

Asignatura: INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADOR	Código: COM3302-1
Semestre de la Carrera: 6to	
Carrera: Obligatorio de carrera Ingeniería Civil en Computación	
Escuela: Escuela de Ingeniería	
Docente(s): Paula Quitral	
Ayudante(s):	
Horario: Lunes y martes	

Créditos SCT: 6	
Carga horaria semestral ¹ :	180 horas
Carga horaria semanal:	12 horas

Tiempo de trabajo sincrónico semanal: 3	horas
Tiempo de trabajo asincrónico semanal: 9	horas

II. RESULTADOS U OBJETIVOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS ESTE SEMESTRE

1)	Evaluar interfaces usuarias de software usando técnicas de evaluación heurística y de observación de usuarios
2)	Conducir simples experimentos formales para evaluar las hipótesis de facilidad de uso
3)	Aplicar el diseño centrado en el usuario y los principios de ingeniería de facilidad de uso al diseño de una variedad de interfaces usuarias de software

¹ Considere que 1 crédito SCT equivale a 30 horas de trabajo total (presencial/sincrónico y autónomo/asincrónico) en el semestre.

4) Implementar los componentes de interfaz usuaria usando entornos de rápida generación de prototipos

III. UNIDADES, CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

UNIDAD 1: <i>Fundamentos de Interacción Humano Computador</i>				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
1	Contexto de HCI (cualquier elemento que necesita interfaz	3	9	Trabajo en clases
2	Procesos para desarrollos centrados en usuarios.	3	9	Trabajo en clases

UNIDAD 2: <i>Diseño de la interacción</i>				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
3	Principios de diferentes estilos de interfaces, Fundamentos del diseño básico	3	9	Trabajo en clases
4	Análisis de tareas. Prototipos en papel.	3	9	1ra entrega de trabajo
5	Ayuda y documentación. Manejo de fallas.	3	9	Trabajo en clases

6	Interfaces de usuario estándar..	3	9	Prueba N°1- 27 de septiembre

UNIDAD 3: Programación de sistemas interactivos				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
7	Patrones de diseño para interacción. Jerarquías visuales, distancias de navegación.	3	9	- 2da entrega 3 y 4 de octubre
8	Manejo de eventos e interacción de usuario. Selección de técnicas de interacción y estilos.	3	9	Trabajo en clase

9	Presentación de información: navegación, representación, manipulación. Técnicas de animación de interfaces. Widget clases y librerías	3	9	Trabajo en clase
---	---	---	---	------------------

UNIDAD 4: “Testing” y diseño centrado en el usuario				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
10	Métodos y características del diseño de proceso. Requerimientos de funcionalidad y usabilidad.	3	9	Trabajo en clase
11	Técnicas para definir requerimientos.	3	9	Trabajo en clase

	Herramientas y técnicas de prototipado.			
12	Evaluación sin usuarios. Evaluación con usuarios. Desafíos para evaluación efectiva.	3	9	Prueba N°2 15 de noviembre

UNIDAD 6: <i>Diseño de interfaz otros aplicativos</i>				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
13	Métodos para diseñar, implementar, y evaluar interfaces sin ratón. Interfaces touch y multi-touch.	3	9	Trabajo en clase
14	Nuevos sistemas (IP-hone, Android). Reconocimiento de habla y lenguaje natural.	3	9	3ra entrega 28 y 29 de noviembre

IV. CONDICIONES Y POLÍTICAS DE EVALUACIÓN

El ramo consta de 4 evaluaciones: Prueba 1, Prueba 2, trabajo en clase y trabajo semestral.

Prueba 1 :15% 27 de septiembre

Prueba 2 :15% 15 de noviembre

Trabajo en clases 10%

- Trabajo semestral 60%: 3 entregas - Desarrollo de Wireframe, prototipo, interfaz o mockup
-
- 1ra entrega 10% 12 y 13 de septiembre
- 2da entrega 20% 3 y 4 de octubre
- 3ra entrega 30% 28 y 29 de noviembre
- $NF = 0.4 * \text{Prueba y trabajo en clase} + 0.6 * \text{Eval_Proyecto}$

No hay examen, en esta catedra se utilizará la metodología aprender haciendo ya que, al ser un ramo interactivo es importante el proyecto final

V. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS OBLIGATORIOS

- Shneiderman B. and Plaisant C., Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Cuarta Edición, Addison-Wesley, 2004

Tidwell J., Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design, O'Reilly, 2005

VI. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS

<https://www.nngroup.com/> <https://www.nngroup.com/articles/ux-strategy/>
<https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
<https://www.nngroup.com/articles/why-does-design-look-good/>
<https://www.nngroup.com/articles/principles-visual-design/>