



1821 Universidad de Buenos Aires

Resolución Consejo Directivo

Número: RESCD-2022-1198-E-UBA-DCT#FCEN

CIUDAD DE BUENOS AIRES
Jueves 21 de Julio de 2022

Referencia: EX-2022-03852593- -UBA-DMESA#FCEN - POSTGRADO - CURSOS -
SESIÓN 11/07/2022

VISTO:

La nota presentada por la Dirección del Departamento de Computación, mediante la cual eleva la información del curso de posgrado Curso Intensivo de Diseño de Sistemas Interactivos desde un Enfoque Centrado en el Usuario para el año 2022,

CONSIDERANDO:

lo actuado por la Comisión de Doctorado,

lo actuado por la Comisión de Posgrado,

lo actuado por este Cuerpo en la sesión realizada en el día 11 de julio de 2022

en uso de las atribuciones que le confiere el Artículo 113° del Estatuto Universitario,

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD
DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES**

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º: Aprobar el nuevo curso de posgrado Curso Intensivo de Diseño de Sistemas Interactivos desde un Enfoque Centrado en el Usuario de 15 horas de duración, que será dictado por el Dr. Cesar Collazos, con la colaboración de la Dra. Vanina Martínez.

ARTÍCULO 2º: Aprobar el programa del curso de posgrado Curso Intensivo de Diseño de Sistemas Interactivos desde un Enfoque Centrado en el Usuario, que como anexo forma parte de la presente Resolución, para su dictado en julio de 2022.

ARTÍCULO 3º: Aprobar un puntaje máximo de medio (0,5) punto para la Carrera del Doctorado.

ARTÍCULO 4º: Establecer que el mencionado curso de posgrado no será arancelado (CATEGORÍA 1).

ARTÍCULO 5º: Disponer que de no mediar modificaciones en el programa y la carga horaria, el presente Curso de Posgrado tendrá una vigencia de cinco (5) años a partir de la fecha de la presente Resolución.

ARTÍCULO 6º: Comuníquese a todos los Departamentos Docentes, a la Dirección de Estudiantes y Graduados, a la Biblioteca de la FCEyN y a la Secretaría de Posgrado con copia del programa incluida. Cumplido, archívese.

ANEXO PROGRAMA

CURSO INTENSIVO DE DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS DESDE UN ENFOQUE CENTRADO EN EL USUARIO

El objetivo del curso es que los alumnos adquieran una visión global de los campos relacionados con la el Diseño de sistemas Interactivos enfocados en la perspectiva del usuario, con el fin que a la hora de desarrollar interfaces de usuario, conozcan y utilicen técnicas encaminadas a la producción de interfaces de usuario útiles, accesibles y utilizables.

Programa

1. Desarrollo Histórico

1.1 Diseño Centrado en la Tarea

1.2 Diseño Centrado en el Usuario.

1.3 Comunicación: Hombre-Hombre, Hombre-Máquina.

1.4 Qué es HCI?

2. Principios de diseño de objetos

2.1 Modelos Conceptuales.

2.2 Mapping.

2.3 Visibilidad.

2.4 Feedback.

2.5 Memoria a corto plazo

2.6 Memoria a largo plazo.

2.7 Percepción

2.8 Representación y organización del conocimiento.

3. Diseño y especificación de interfaces

3.1 Modelamiento del usuario

3.2 Diseño de la interactividad

3.3 Herramientas de control

3.4 Diseños user-friendly

3.5 Principios, métodos, guidelines

3.6 Herramientas y procedimientos

4. Prototipado

4.1 Dimensiones

4.2 Técnicas del prototipado

5. Evaluación de interfaces

5.1 Metodologías de evaluación.

5.2 Criterios de evaluación: funcionalidad, usabilidad, aprendibilidad.

5.3 Técnicas de Evaluación de Usabilidad

6. Accesibilidad

6.1. Emotividad y Experiencia del Usuario (UX)

7. Tópicos Avanzados

7.1 Computación Ubicua

7.2 Groupware

7.3 Futuras aplicaciones (Pervasive Computing, Physical User interfaces, Tangible User Interfaces).

Bibliografía

BAECKER, Ronald M.; Grudin, Jonathan; Buxton, William A. S.; Greenberg Saul, Readings in Human - Computer Interaction: Toward the year 2000, Morgan Kaufmann Publishers, Inc., EE.UU.,1995

GRANOLLERS, T., LORES, J., CAÑAS, J., Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario (Manuales), 2005.

LANSDALE, Mark W.; Ormerod, Thomas C., Understanding Interfaces, A handbook of

human-computer dialogue, Academic Press Limited, San Diego,CA 1994

LAUREL, Brenda, The art of human computer interface design, Addison Wesley, EE.UU., May.,1990

LAVROFF, Nicholas, Mundos Virtuales, Realidad virtual y ciberespacio, Anaya Multimedia, Madrid, p.1-60, Feb. 1995

LEWIS, Ted, Internet as metaphor, Architecture perspective, IEEE Computing online, Vol. Nro.2,

<http://computer.org/internet/9702/wired9702.htm> , Mar.-Abr.,1997

NEGROPONTE, Nicholas, Ser digital, Ed. Atlantida, Buenos Aires, Dic., 1995

RASKIN, Jef , Looking for a humane interface: will computers ever become easy to use? , Communications of the ACM, Vol.40, Nro.2, Feb. 1997

SHNEIDERMAN, Ben, Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer

Interaction, 3rd Edition, Addison Wesley., 1998.

SHNERIDERMAN, Ben (Ed.), Sparks of Innovation in Human-Computer Interaction. Ablex.

Norwood, NJ. ISBN: 1-56750-078-1., 1993.

RASKIN, Jef, The Human Interface: New Directions for Designing Interactive Systems, Addison

Wesley., 2000.

WILKUND, M.E. Usability in practice: how companies develop user-friendly products.
AP

Professional. Boston, MA. ISBN: 0-12- 751250-0., 1994.

Digitally signed by MINDLIN Bernardo Gabriel
Date: 2022.07.20 12:58:19 ART
Location: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Gabriel Mindlin
Secretario
Secretaría de Posgrado
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Digitally signed by REBOREDA Juan Carlos
Date: 2022.07.21 10:28:45 ART
Location: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

JUAN CARLOS REBOREDA
Decano
Decanato
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales