


C.1997

(14) ✓

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

1. DEPARTAMENTO: Computación
 2. CUATRIMESTRE: Segundo de 1997.
 3. ASIGNATURA: INTERFACES AVANZADAS
 4. CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Computación
 5. CARACTER DE LA MATERIA: Optativa
 6. NUMERO DE CODIGO DE CARRERA: 18
 7. NUMERO DE CODIGO DE MATERIA:
 8. PUNTAJE: 1 punto (planes 87 y 93)
 9. PLAN DE ESTUDIOS AÑO: 1987 y 1993.
 10. DURACION DE LA MATERIA: Semanal
 11. HORAS DE CLASE SEMANAL:
a) TEORICAS 15 HS. c) PROBLEMAS HS.
b) LABORATORIO d) SEMINARIOS
 12. CARGA HORARIA TOTAL: 15 HORAS
 13. ASIGNATURAS CORRELATIVAS: No tiene
 14. FORMA DE EVALUACION: Examen Final
 15. PROGRAMA Y BIBLIOGRAFIA: Adjuntas a esta hoja
- FECHA: 1/11/97

SL
Dr. Stefano Leviardi
Firma y Aclaración
del Profesor Titular


Firma del Director
y Sello Aclaratorio

Lic. IRENE LOISEAU
DIRECTORA
DEPTO. DE COMPUTACION
F. C. E. y N. UBA



M3 "INTERFACES AVANZADAS"

PROFESOR: Dr. Stefano Leviardi

El Dr. Stefano Leviardi se graduó en Ingeniería en Telecomunicaciones, en la Universidad de Buenos Aires. Actualmente es profesor de procesamiento de imágenes en el Departamento de Ciencias de la Información de la Univ. "La Sapienza", Roma. En 1996 fue nombrado Director de dicho Departamento. Sus áreas de investigación son: visión de bajo nivel, procesamiento en paralelo de imágenes, aplicaciones biomédicas de procesamiento de imágenes, arquitecturas y lenguajes para procesamiento de imágenes en sistemas de multicomputación, etc. Ha publicado más de 190 trabajos en revistas internacionales y workshops de la NATO.

PROGRAMA:

1. Introducción a los problemas de Computer Human Interaction
2. Taxonomía de los canales de comunicación y la expansión hacia el uso de todos los sentidos humanos: visión, tacto, movimiento y gesticulación en la comunicación.
3. La interfaz: protagonista de los años 90 - Historia de la interfaz en sus momentos críticos: 1950 - 1980 - 1990
4. El canal visual: las nuevas interfaces que explotan la capacidad humana de "leer" las imágenes. Distintas aplicaciones recientes y proyectos.
5. Interfaces para visualizar datos, algoritmos, funciones. Ambientes visuales.
6. La introducción de los lenguajes visuales: distintos formalismos. El paradigma de la interfaz visual, la "frase visual" con sentido computacional propio.
7. Ejemplos de lenguajes visuales: análisis crítica de los mismos.
8. El rol de la comunicación en las interfaces: comunicación con los usuarios, con colaboradores lejanos, con el propio trabajo (soporte a la modelación).
9. El modelo del usuario: distintos puntos de vista; la importancia del modelo del sistema y de la sobreposición entre ambos modelos.
10. El problema de la usabilidad; definiciones. Métricas para la usabilidad, sistemas de medida. Clasificación de interfaces según la usabilidad; dependencia/independencia cultural.
11. Donde estamos hoy? Hacia donde vamos?
12. Los problemas de la interacción y algunas soluciones propuestas.


Lic. IREN
DIR.
DEPTO. DE
F. C.