

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO****Licenciatura en Ciencias de la Computación****Facultad de Ciencias**

Programa de la asignatura

**Denominación de la asignatura:*****Diseño de Interfaces de Usuario***

Clave:	Semestre: 7-8	Eje temático: Ingeniería de Software	No. Créditos: 10
Carácter: Optativa	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	3	4	
Modalidad: Curso	Duración del programa: Semestral		

Asignatura con seriación indicativa antecedente: Ingeniería de Software**Asignatura con seriación indicativa subsecuente:** Ninguna**Objetivo general:**

Conocer para desarrollar interfaces de sistemas computacionales que sean útiles para los usuarios.

Índice temático

Unidad	Temas	Horas	
		Teóricas	Prácticas
I	Introducción	3	4
II	Principios y guías de diseño	6	8
III	Cómo escribir interfaces para la web	9	12
IV	Usabilidad	9	12
V	Diseño centrado en el usuario	12	16
VI	Tendencias en IHC	3	4
VII	Evaluación de interfaces	6	8
Total de horas:		48	64
Suma total de horas:		112	

Contenido temático	
Unidad	Tema
I Introducción	
I.1	Principios de IHC.
I.2	Gupias al diseñar IHC.
II Principios y guías de diseño	
II.1	Características de las interfaces web.
II.2	Aplicación de los principios al diseñar interfaces web.
III Cómo escribir interfaces para la web	
III.1	Aspectos humanos que impactan el desarrollo de interfaces.
III.2	Aspectos tecnológicos.
III.3	Impacto del diseño de interfaces en el contexto de los sistemas computacionales.
IV Usabilidad	
IV.1	Conocer la tarea del usuario.
IV.2	Modelar la tarea del usuario.
IV.3	Diseñar interfaces centradas en el usuario.
V Diseño centrado en el usuario	
V.1	Técnicas para evaluar interfaces.
V.2	Diseño de la evaluación de la interfaz.
V.3	Realización de la evaluación de la interfaz.
VI Tendencias en IHC	
VII Evaluación de interfaces	

Bibliografía básica:

1. Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Cohen y Steven Jacobs, *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 5a Ed., Addison-Wesley, 2009.
2. Jenifer Tidwell., *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design*, 2a Ed., O'Reilly, 2010.
3. Jeffrey Rubin y Dana Chisnell, *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*, 2a Ed., Wiley 2008.
4. Steve Krug, *Don't Make Me Think: A common sense approach to Web Usability*, 2a Ed., New Riders, 2006.
5. Sanjaya Mishra y Ramesh C. Sharma, *Different Learning Styles Interactive Multimedia on Education and Training*, Idea group Publising. 2005.

Bibliografía complementaria:

1. Pete Bickford, *Interface design: the art of developing easy-to-use software*, AP Professional, 1997.
2. Steve Krug, *Don't Make Me Think: A common sense approach to Web Usability*, 2a Ed., New Riders, 2006.

Sugerencias didácticas:		Métodos de evaluación:	
Exposición oral	(X)	Exámenes parciales	(X)
Exposición audiovisual	(X)	Examen final escrito	(X)
Ejercicios dentro de clase	(X)	Trabajos y tareas fuera del aula	(X)
Ejercicios fuera del aula	(X)	Prácticas de laboratorio	()
Seminarios	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Lecturas obligatorias	(X)	Participación en clase	()
Trabajo de investigación	()	Asistencia	()
Prácticas de taller o laboratorio	(X)	Proyectos de programación	()
Prácticas de campo	()	Proyecto final	()
		Seminario	()
Otras: _____		Otras: _____	
Perfil profesiográfico:			
Egresado preferentemente de la Licenciatura en Ciencias de la Computación o matemático con especialidad en computación con amplia experiencia de programación. Es conveniente que posea un posgrado en la disciplina. Con experiencia docente.			