



Universidad Nacional San Cristobal de Huamanga (UNSCH)

Programa Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2024-II

1. CURSO

CS2H1. User Experience (UX) (Mandatory)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso : CS2H1. User Experience (UX)

2.2 Semestre : 7th Semester.

2.3 Créditos : 3

2.4 horas : 1 HT; 4 HP;

2.5 Duración del periodo : 16 semanas

2.6 Condición : Mandatory

2.7 Modalidad de aprendizaje : Face to face

2.8 Prerrequisitos : CS393. Information systems. (6th Sem)
CS393. Information systems. (6th Sem)

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Language has been one of the most significant creations of humanity. From body language and gesture, through verbal and written communication, to iconic symbolic codes and others, it has made possible complex interactions Among humans and facilitated considerably the communication of information. With the invention of automatic and semi-automatic devices, including computers, The need for languages or interfaces to be able to interact with them, has gained great importance. The utility of the software, coupled with user satisfaction and increased productivity, depends on the effectiveness of the User-Computer Interface. So much so, that often the interface is the most important factor in the success and failure of any computer system. The design and implementation of appropriate Human-Computer Interfaces, which in addition to complying with the technical requirements and the transactional logic of the application, consider the subtle psychological implications, sciences and user facilities, It consumes a good part of the life cycle of a software project, and requires specialized skills, both for the construction of the same, and for the performance of usability tests.

5. OBJETIVOS

- Know and apply criteria of usability and accessibility to the design and construction of human-computer interfaces, always looking for technology to adapt to people and not people to technology.
- That the student has a vision focused on the user experience by applying appropriate conceptual and technological approaches.
- Understand how emerging technology makes possible new styles of interaction.
- Determine the basic requirements at the interface level, hardware and software for the construction of immersive environments.

6. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

- 1) Analyze a complex computing problem and apply principles of computing and other relevant disciplines to identify solutions. (Familiarity)
- 2) Design, implement, and evaluate a computing-based solution to meet a given set of computing requirements in the context of the program's discipline. (Assessment)

- 3) Communicate effectively in a variety of professional contexts.. (Usage)
- 4) Recognize professional responsibilities and make informed judgments in computing practice based on legal and ethical principles. (Familiarity)
- 5) Function effectively as a member or leader of a team engaged in activities appropriate to the program's discipline. (Usage)
- 7) Develop computational technology for the well-being of all, contributing with human formation, scientific, technological and professional skills to solve social problems of our community. (Familiarity)

7. TEMAS

Unidad 1: Fundamentos (8)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
- Contextos para IHC (cualquiera relacionado con una interfaz de usuario, p.e., página web, aplicaciones de negocios, aplicaciones móviles y juegos) - Heurística de usabilidad y los principios de pruebas de usabilidad. - Procesos para desarrollo centrado en usuarios, p.e., enfoque inicial en usuarios, pruebas empíricas, diseño iterativo. - Principios del buen diseño y buenos diseñadores; ventajas y desventajas de ingeniería. - Diferentes medidas para evaluación, p.e., utilidad, eficiencia, facilidad de aprendizaje, satisfacción de usuario.	- Discutir por qué el desarrollo de software centrado en el hombre es importante [Familiarizarse] - Define un proceso de diseño centralizado en el usuario que de forma explícita considere el hecho que un usuario no es como un desarrollador o como sus conocimientos [Familiarizarse] - Resumir los preceptos básicos de la interacción psicológica y social [Familiarizarse] - Desarrollar y usar un vocabulario conceptual para analizar la interacción humana con el software: disponibilidad, modelo conceptual, retroalimentación, y demás [Familiarizarse]
Lecturas : [Dix+04], [Sto+05], [RS11]	

Unidad 2: Factores Humanos (8)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
- Modelos cognoscitivos que informan diseño de interacciones, p.e., atención, percepción y reconocimiento, movimiento, memoria, golfos de expectativa y ejecución. - Capacidades físicas que informan diseño de interacción, p.e. percepción del color, ergonomía. - Accesibilidad, p.e., interfaces para poblaciones con diferentes habilidades (p.e., invidentes, discapacitados) - Interfaces para grupos de población de diferentes edades (p.e., niños, mayores de 80)	Crear y dirigir una simple prueba de usabilidad para una aplicación existente de software [Familiarizarse]
Lecturas : [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [Mat11], [Nor04]	

Unidad 3: Diseño y Testing centrados en el usuario (16)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
• Enfoque y características del proceso de diseño. • Requerimientos de funcionalidad y usabilidad. • Técnicas de recolección de requerimientos, ej. entrevistas, encuestas, etnografía e investigación contextual. • Técnicas y herramientas para el análisis y presentación de requerimientos ej. reportes, personas. • Análisis de tareas, incluidos los aspectos cualitativos de la generación de modelos de análisis de tareas. • Consideración de IHC como una disciplina de diseño: – Sketching – Diseño participativo – Sketching – Diseño participativo • Técnicas de creación de prototipos y herramientas, ej. bosquejos, <i>storyboards</i>, prototipos de baja fidelidad, esquemas de página. • Prototipos de baja fidelidad (papel) • Técnicas de evaluación cuantitativa ej. evaluación Keystroke-level. • Evaluación sin usuarios, usando ambas técnicas cualitativas y cuantitativas. Ej. Revisión estructurada, GOMS, análisis basado en expertos, heurísticas, lineamientos y estándar. • Evaluación con usuarios. Ej. Observación, Método de pensamiento en voz alta, entrevistas, encuestas, experimentación. • Desafíos para la evaluación efectiva, por ejemplo, toma de muestras, la generalización. • Reportar los resultados de las evaluaciones. • Internacionalización, diseño para usuarios de otras culturas, intercultural.	• Llevar a cabo una evaluación cuantitativa y discutir / informar sobre los resultados [Familiarizarse] • Para un grupo de usuarios determinado, realizar y documentar un análisis de sus necesidades [Familiarizarse] • Discutir al menos un standard nacional o internacional de diseño de interfaz de usuario [Familiarizarse] • Explicar cómo el diseño centrado en el usuario complementa a otros modelos de proceso software [Familiarizarse] • Utilizar <i>lo-fi</i> (baja fidelidad) técnicas de prototipado para recopilar y reportar, las respuestas del usuario [Usar] • Elegir los métodos adecuados para apoyar el desarrollo de una específica interfaz de usuario [Evaluar] • Utilizar una variedad de técnicas para evaluar una interfaz de usuario dada [Evaluar] • Comparar las limitaciones y beneficios de los diferentes métodos de evaluación [Evaluar]
Lecturas : [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [Mat11], [Bux07]	

Unidad 4: Diseño de Interacción (8)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
• Principios de interfaces gráficas de usuario (GUIs) • Elementos de diseño visual (disposición, color, fuentes, etiquetado) • Manejo de fallas humanas/sistema. • Estándares de interfaz de usuario. • Presentación de información: navegación, representación, manipulación. • Técnicas de animación de interfaz (ej. grafo de escena) • Clases Widget y bibliotecas. • Internacionalización, diseño para usuarios de otras culturas, intercultural. • Elección de estilos de interacción y técnicas de interacción.	• Crear una aplicación simple, junto con la ayuda y la documentación, que soporta una interfaz gráfica de usuario [Usar]
Lecturas : [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [Joh10], [Mat11], [LS06]	

Unidad 5: Nuevas Tecnologías Interactivas (8)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
• Elección de estilos de interacción y técnicas de interacción. • Enfoques para el diseño, implementación y evaluación de la interacción sin mouse – Interfaces táctiles y multitáctiles. – Interfaces compartidas, incorporadas y grandes – Nuevas modalidades de entrada (tales como datos de sensores y localización) – Nuevas ventanas, por ejemplo, iPhone, Android – Reconocimiento de voz y procesamiento del lenguaje natural – Interfaces utilizables y tangibles – Interacción persuasiva y emoción – Tecnologías de interacción ubicuas y contextuales (Ubicomp) – Inferencia bayesiana (por ejemplo, texto predictivo, orientación guiada) – Visualización e interacción de ambiente / periféricos • Salida: – Sonido – Visualización estereoscópica – Forzar la simulación de retroalimentación, dispositivos hápticos • Arquitectura de Sistemas: – Motores de Juego – Realidad Aumentada móvil – Simuladores de vuelo – CAVEs – Imágenes médicas	• Describe cuando son adecuadas las interfaces sin uso de ratón [Familiarizarse] • Comprende las posibilidades de interacción que van más allá de las interfaces de ratón y puntero [Familiarizarse] • Discute las ventajas (y desventajas) de las interfaces no basadas en ratón [Usar] • Describir el modelo óptico realizado por un sistema de gráficos por computadora para sintetizar una visión estereoscópica [Familiarizarse] • Describir los principios de las diferentes tecnologías de seguimiento de espectador [Familiarizarse] • Determinar los requerimientos básicos en interfaz, software, hardware, y configuraciones de software de un sistema VR para una aplicación específica [Evaluar]
Lecturas : [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [WW11], [Mat11]	

Unidad 6: Colaboración y Comunicación (8)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
• La comunicación asíncrona en grupo, por ejemplo, el correo electrónico, foros, redes sociales. • Medios de comunicación social, informática social, y el análisis de redes sociales. • Colaboración en línea, espacios "inteligentes" y aspectos de coordinación social de tecnologías de flujo de trabajo. • Comunidades en línea. • Personajes de Software y agentes inteligentes, mundos virtuales y avatares. • Psicología Social	• Describir la diferencia entre la comunicación sincrónica y asincrónica [Familiarizarse] • Comparar los problemas de IHC en la interacción individual con la interacción del grupo [Familiarizarse] • Discuta varias problemas de interés social planteados por el software colaborativo [Usar] • Discutir los problemas de IHC en software que personifica la intención humana [Evaluar]
Lecturas : [Dix+04], [Sto+05], [RS11]	

8. PLAN DE TRABAJO

8.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

8.2 Sesiones Teóricas

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

8.3 Sesiones Prácticas

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

***** EVALUATION MISSING *****

10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- [Dix+04] Alan Dix et al. *Human-computer Interaction*. 3 ed. Prentice-Hall, Inc, 2004.
- [Nor04] Donald A. Norman. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Book, 2004.
- [Sto+05] D. Stone et al. *User Interface Design and Evaluation*. Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies, 2005.
- [LS06] M. Leavitt and B. Shneiderman. *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. Health and Human Services Dept, 2006.
- [Bux07] Bill Buxton. *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2007.
- [Joh10] Jeff Johnson. *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules*. 3 ed. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2010.
- [Mat11] Lukas Mathis. *Designed for Use: Create Usable Interfaces for Applications and the Web*. Pragmatic Bookshelf, 2011.
- [RS11] Y. Rogers and J Sharp H. & Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3 ed. John Wiley and Sons Ltd, 2011.
- [WW11] D. Wigdor and D. Wixon. *Brave NUI World: Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*. Morgan Kaufmann Publishers Inc, 2011.