

## Interfaces gráficas de usuario

<b>NOMBRE DE LA MATERIA</b>	Interfaces gráficas de usuarios		
<b>CLAVE DE LA MATERIA</b>	SI610		
<b>PRERREQUISITOS</b>	SI606		
<b>SERIACIÓN</b>	--		
<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	Especializante Selectiva		
<b>DEPARTAMENTO</b>	Departamento de Sistemas de Información		
<b>ACADEMIA</b>	Entornos gráficos y virtuales		
<b>MODALIDAD DE ASIGNATURA</b>	Presencial		
<b>TIPO DE ASIGNATURA</b>	Seminario		
<b>CARGA HORARIA</b>	<b>TEORÍA</b>	<b>PRACTICA</b>	<b>TOTAL</b>
	24 HRS	24 HRS.	48 HRS.
<b>CRÉDITOS</b>	6		
<b>NIVEL DE FORMACIÓN</b>	Doctoral		
<b>PRESENTACIÓN</b>	<p>El curso se puede dividir en cuatro grandes secciones que presentan la importancia de las interfaces como medio de interacción con los usuarios con una orientación a las interfaces gráficas en las tecnologías de información. Las primeras dos secciones comprenden los aspectos necesarios para el desarrollo y la evaluación de interfaces hombre-máquina con orientación al aspecto gráfico. Esto implica el aprendizaje de métodos adecuados de evaluación de los requerimientos de los usuarios y de las tareas que buscan realizar. La tercera sección trata de aspectos cognitivos a tomar en cuenta en la fase de implementación. La cuarta sección trata los aspectos de interfaces en diferentes tipos de sistemas y tecnologías de información innovadores.</p>		
<b>PERFIL FORMATIVO DEL ESTUDIANTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno conocerá y aplicara las tendencias en el diseño grafico (orientado a la Web) y la publicación electrónica (PDF)</li> <li>• Dominaran el uso de Herramientas para la ilustración y edición de dibujos, y la maquetacion (integración de bloques de textos, con fotos y su formato).</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS DEL PROGRAMA</b>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b>  Estudiar las nuevas Herramientas y Metodologías de desarrollo de software, así como el estudio de la auditoria y reingeniería de sistemas de Información, Ingeniería de software Cliente Servidor y la Investigación en todas las áreas afines.</p> <p><b>OBJETIVOS PARTICULARES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiar los conocimientos básicos de la Reingeniería.</li> <li>• Entender la Ingeniería del Software Asistida por</li> </ul>		

	<p>Computadora (CASE).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la Ingeniería del Software del Comercio Electrónico (Cliente/Servidor).</li> <li>• Entender y Aplicar la Auditoria Informática como herramienta de mejora al proceso de desarrollo del Software.</li> <li>• Organizar, participar y dirigir grupos interdisciplinarios cuyo objetivo sea la aplicación de la Ingeniería de Software para la resolución de problemas.</li> </ul>
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción de Interfaces Hombre Máquina</li> <li>2. Características y elementos de las interfaces gráficas</li> <li>3. Proceso de desarrollo de interfaces gráficas</li> <li>4. Técnicas de diseño y evaluación de interfaces.</li> <li>5. Futuro en direcciones de interfaces para la visualización de la información</li> </ol>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<p>Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction (4th Edition), Addison Wesley; 4 edition (March 31, 2004), ISBN: 0321197860</p> <p>Debbie Stone, Caroline Jarrett, Mark Woodroffe, Shailey Minocha, User Interface Design and Evaluation (The Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies), Morgan Kaufmann (March 22, 2005), ISBN: 0120884364</p> <p>Joel Spolsky, User Interface Design for Programmers, Apress; 1st edition (June 26, 2001), ISBN: 1893115941</p> <p>Stuart K. Card, The Psychology of Human-Computer Interaction, Lawrence Erlbaum Associates (June, 1983), ISBN: 0898598591</p>
<b>APLICACIÓN PROFESIONAL</b>	<p>En el desarrollo de Investigaciones en sistemas de Información que requieran las empresas. Participar como experto en sistemas de información. Asesoría en tesis y trabajos de investigación</p>
<b>PROFESORES QUE IMPARTEN LA MATERIA</b>	<p>Jesús Arámburo Lizárraga Profesores Invitados</p>
<b>PERFIL DEL PROFESOR</b>	<p>Perfil Académico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doctor en ciencias afines al programa, con respaldo en investigación</li> </ul>
<b>PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b>	<p>Los métodos de enseñanza a utilizar: descriptivo y explicativo, en primera instancia, y el analítico y reflexivo para facilitar la enseñanza de la ingeniería de software.</p>

	<p>estudios de casos e Internet.</p> <p>Las actividades de aprendizaje a utilizar: resolución de casos prácticos, resolución de ejercicios, exposición del maestro y exposición de alumnos en lo que al proyecto final se refiere.</p> <p>Los recursos didácticos a utilizar: pizarrón, libros</p>
<b>ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES</b>	Ninguna.
<b>FORMULACIÓN, APROBACIÓN Y VALIDACIÓN</b>	<p><i>Formulación:</i> Profesores que imparten la materia.</p> <p><i>Aprobación:</i> Departamento de Sistemas de Información</p> <p><i>Validación:</i> Consejo de Centro</p>
<b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	<p>La calificación se integra de la siguiente manera: 60% - Tareas y trabajo de investigación 20% - Trabajo en clase 20% - Exámen -Proyecto</p>
<b>EVALUACIÓN CURRICULAR</b>	<p><i>Instancias que participan:</i> Profesores de la materia Academia de Entornos gráficos y virtuales Colegio Departamental</p> <p><i>Periodo de revisión y de actualización:</i> Continua</p>
<b>MAPA CURRICULAR</b>	<p>Se puede consultar en: <a href="http://seneca.cucea.udg">http://seneca.cucea.udg</a>.</p>