

## 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><br/> 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 Auditoría 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.<br/>Participar como experto en sistemas de información.<br/>Asesoría en tesis y trabajos de investigación</p>  |
| <b>PROFESORES QUE IMPARTEN LA MATERIA</b> | <p>Jesús Arámburo Lizárraga<br/>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><br/>Profesores que imparten la materia.</p> <p><i>Aprobación:</i><br/>Departamento de Sistemas de Información</p> <p><i>Validación:</i><br/>Consejo de Centro</p>   |
| <b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b>           | <p>La calificación se integra de la siguiente manera: 60% - Tareas y trabajo de investigación<br/>20% - Trabajo en clase<br/>20% - Exámen -Proyecto</p>  |
| <b>EVALUACIÓN CURRICULAR</b>                | <p><i>Instancias que participan:</i><br/>Profesores de la materia<br/>Academia de Entornos gráficos y virtuales Colegio Departamental</p> <p><i>Periodo de revisión y de actualización:</i><br/>Continua</p>   |
| <b>MAPA CURRICULAR</b>                      | <p>Se puede consultar en:<br/><a href="http://seneca.cucea.udg">http://seneca.cucea.udg</a>.</p>   |