

Tópicos selectos de interfaces gráficas de usuarios

NOMBRE DE LA MATERIA	Tópicos selectos de interfaces gráficas de usuarios		
CLAVE DE LA MATERIA	SI611		
PRERREQUISITOS	SI610		
SERIACIÓN	--		
ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante Selectiva		
DEPARTAMENTO	Departamento de Sistemas de Información		
ACADEMIA	Entornos gráficos y virtuales		
MODALIDAD DE ASIGNATURA	Presencial		
TIPO DE ASIGNATURA	Seminario		
CARGA HORARIA	TEORÍA	PRACTICA	TOTAL
	24 HRS	24 HRS.	48 HRS.
CRÉDITOS	6		
NIVEL DE FORMACIÓN	Doctoral		
PRESENTACIÓN	<p>En toda aplicación con un soporte importante de la red, se vuelve importante contar con un curso que presente los aspectos necesarios de interfaces orientadas al trabajo colaborativo, al desarrollo de una alta interactividad y al manejo de ambientes tridimensionales para la visualización, representación e interacción con la información.</p> <p>El curso presenta inicialmente los fundamentos necesarios para la generación de ambientes 3D, su conectividad en red, y los distintos medios de interacción. Al final del curso se debe poder contar con una visión de la problemática asociada a interfaces innovadoras como es la realidad virtual, los elementos requeridos y las posibles aplicaciones donde estas interfaces pueden tener un gran potencial de uso.</p>		
PERFIL FORMATIVO DEL ESTUDIANTE	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno conocerá y aplicara las tendencias en el diseño grafico (orientado a la Web) y la publicación electrónica (PDF) • 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). 		
OBJETIVOS DEL PROGRAMA	<p>OBJETIVO GENERAL: 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>OBJETIVOS PARTICULARES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiar los conocimientos básicos de la Reingeniería. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Entender la Ingeniería del Software Asistida por Computadora (CASE). • Comprender la Ingeniería del Software del Comercio Electrónico (Cliente/Servidor). • Entender y Aplicar la Auditoria Informática como herramienta de mejora al proceso de desarrollo del Software. • Organizar, participar y dirigir grupos interdisciplinarios cuyo objetivo sea la aplicación de la Ingeniería de Software para la resolución de problemas.
CONTENIDO TEMÁTICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principios de interfaces 3D 2. Sistemas de realidad virtual en red 3. Interfaces colaborativas en ambientes de realidad virtual 4. Interfaces para alta interacción y visualización de sistemas complejos
BIBLIOGRAFÍA	<p>William R. Sherman, Alan Craig, Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics), Morgan Kaufmann; 1st edition, ISBN: 1558603530</p> <p>García López G. (2007). Los Sistemas Automatizados de Acceso a la Información Bibliográfica: Evaluación y Tendencias en la Era Internet.</p> <p>Falgueras Campderrich Benet (2002). Ingeniería de Software. Editorial UOC.</p> <p>Kendall K. (2005) Análisis y diseño de sistemas. Editorial PEARSON.</p>
APLICACIÓN PROFESIONAL	<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>
PROFESORES QUE IMPARTEN LA MATERIA	<p>Jesús Arámbaro Lizárraga Profesores invitados</p>
PERFIL DEL PROFESOR	<p>Perfil Académico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doctor en ciencias afines al programa, con respaldo en investigación
PROCESO DE ENSEÑANZA	<p>Los métodos de enseñanza a utilizar: descriptivo y explicativo, en primera instancia, y el analítico y</p>

APRENDIZAJE	<p>reflexivo para facilitar la enseñanza de la ingeniería de software.</p> <p>Las técnicas de enseñanza a utilizar: grupal, individual, 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 de texto, diapositivas y ejercicios prácticos.</p>
ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES	Ninguna.
FORMULACIÓN, APROBACIÓN Y VALIDACIÓN	<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</p>
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>La calificación se integra de la siguiente manera: 60% - Tareas y trabajo de investigación 20% - Trabajo en clase 20% - Exámen -Proyecto</p>
EVALUACIÓN CURRICULAR	<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>
MAPA CURRICULAR	<p>Se puede consultar en: http://dti.cucea.udg.mx</p>