



<b>NUEVOS DESAFÍOS PARA EXPERIENCIAS DIGITALES INTERACTIVAS</b>  Año 2020	<b>Carrera:</b> Especialización en Tecnología, Diseño y Evaluación de Interacciones Humano-Computadora  <b>Docente Responsable:</b> Dr. Andrés Rodríguez <b>Docentes:</b> Dr. Juan D'Amato Dr. Alejandro Fernández Mg. Matías Butti  <b>Duración:</b> 84hs.
---	--

## OBJETIVOS GENERALES

Este curso aborda algunos campos de acción que presentan nuevos desafíos y horizontes para el diseño de experiencias digitales interactivas y examina los resultados de nuevas investigaciones. Se organiza en módulos temáticos.

## PRE-REQUISITOS

Es requisito haber aprobado el curso.

Correlativas: 4, 5.

- Diseño de Servicios basados en Tecnologías Interactivas.
- Tecnologías y herramientas.

## CONTENIDOS MÍNIMOS

Groupware y software social. Conceptos de gestión de conocimiento, trabajo colaborativo e inteligencia colectiva. Tecnologías de soporte. Desafíos y oportunidades para XDI. Juegos y Ludificación. Conceptos básicos. Motivación. Mecánica de juego. Diseño de experiencias con ludificación para lograr involucramiento. Casos de estudio. Sistema financiero. El modelo *fintech*. Modelos de negocio y tecnologías involucradas. Desafíos y oportunidades para las Experiencias Digitales Interactivas. Salud. Aspectos del sistema sanitario relacionados con Experiencias Digitales Interactivas. Historia clínica electrónica. Tecnología en medicina. UX en el cuidado personal de la salud. Educación. Nuevas modalidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. B-Learning. Tecnologías de soporte. Desafíos para las Experiencias Digitales Interactivas en diferentes niveles del sistema educativo. Visualización de datos masivos. Conceptos básicos y técnicas para la representación visual y análisis de datos. Pipeline de visualización. Taxonomías. Transformaciones. Interacciones.



## COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE LA CARRERA

- C4: Conocimiento de las nuevas tecnologías disponibles para la creación de experiencias interactivas.
- C5: Conocimiento de las áreas que ofrecen espacios potenciales de demanda o vacancia para experiencias interactivas.

## ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Se realizarán actividades de descubrimiento de necesidades o vacancias en la región de la UNLP en las áreas presentadas en el curso que puedan ser satisfechas por aplicaciones o servicios basados en tecnología interactiva, con reporte final de propuesta de abordaje.

## MODALIDAD DE EVALUACIÓN

La aprobación del curso requiere un 80% de asistencia, la participación en seminarios de clase y la presentación del reporte final. La calificación del curso consistirá en una nota numérica entre 0 (cero) y 10 (diez).

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. NOESSEL, Christopher. **Designing Agentive Technology**. Rosenfeld, 2017.
2. NORMAN, Donald A. **Living with complexity**. MIT Press, 2011.
3. NORMAN, Donald A. **The Design of Future Things**. Basic Books, 2007.
4. SHEDROFF, Nathan; NOESSEL, Christopher. **Make it so. Interaction design lessons from science fiction**. Rosenfeld, 2012.
5. ZICHERMANN, Gabe et al. **Gamification by Design**. O'Reilly Media, 2011.
6. OVIATT, Sharon; COHEN, Philip R. **The Paradigm Shift to Multimodality in Contemporary Computer Interfaces**. Morgan & Claypool, 2015.
7. DOURISH, Paul; BELL, Genevieve. **Divining a digital future. Mess and mythology in ubiquitous computing**. The MIT Press, 2011.
8. Artículos escogidos en actas de conferencias y revistas científicas (CHI, IUI, DIS, TEI, UIST, SIGGRAPH, ToCHI, etc.)