

CIENCIAS DE LA INTERACCIÓN	Carrera: Especialización en Tecnología, Diseño y Evaluación de Interacciones Humano-Computadora Docente: Dr. Andrés Rodríguez Duración: 48hs.
-----------------------------------	---

OBJETIVOS GENERALES

Este curso tiene por objetivo presentar una introducción a las ciencias cognitivas que sirven de soporte para entender el comportamiento humano relevante para la Interacción Hombre Computadora y la creación de Experiencias Digitales Interactivas.

PRE-REQUISITOS

Es requisito haber aprobado el curso (no posee correlativas).

CONTENIDOS MÍNIMOS

HCI como campo disciplinar. Los programas de Engelbart (aumentar el intelecto) y Weiser (computación ubicua). De la usabilidad de Nielsen y Norman a la Experiencia de Usuario (UX). El diseño centrado en las personas y la generalización del Pensamiento de Diseño. Psicología cognitiva aplicada a la experiencia de sistemas interactivos. La percepción, la memoria, el aprendizaje. Errores. Representación y modelos mentales. Cognición distribuida. Cognición corporizada.

Cognición y estilos de interacción. Manipulación directa, entornos virtuales; selección por menús, formularios; línea de comandos y lenguaje natural; sistemas corporizados y ubicuos sin pantallas. Modelos predictivos (Fitts, Hick, GOMS, etc.). Análisis de interacciones basados en cognición (heurísticas, recorridos, simulaciones).

Modelos de la experiencia. Modelos de emociones.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE LA CARRERA

- C1: Conocimiento detallado de modelos cognitivos, físicos y sociales que se ponen en juego en la interacción y experiencia con dispositivos digitales.
- C2: Conocimiento y práctica de técnicas y heurísticas de análisis de interacciones basadas en modelos.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Se realizarán trabajos de estudio, análisis y comparación de aplicaciones interactivas para evaluar el nivel de su adecuación en las diferentes ciencias de la interacción que le dan soporte.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN

La aprobación del curso requiere un 80% de asistencia, la realización de trabajos prácticos durante la cursada y la presentación de un trabajo final. El trabajo final tendrá por objetivo profundizar alguno de los temas del curso y podrá ser experimental o monográfico con acuerdo previo entre docente y alumnos. La calificación del curso consistirá en una nota numérica entre 0 (cero) y 10 (diez).

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. DIX, A. et al. **Human-Computer Interaction**. London: Prentice Hall, 2004.
2. JOHNSON, Jeff. **Designing with the Mind in Mind**. Morgan Kaufmann, 2010.
3. KAHNEMAN, Daniel. **Pensar rápido, pensar despacio**. Debate, 2012.
4. MACKENZIE, I. S. **Human-computer interaction: An empirical research perspective**. Waltham, MA: Morgan Kaufmann, 2013.
5. NIELSEN, Jakob. **Usability engineering**. San Diego: Academic Press, 1993.
6. NORMAN, Donald A. **Emotional design**. Basic Books. 2004.
7. NORMAN, Donald A. **The psychology of everyday things**. Basic Books, 1988.
8. NORMAN, Donald A. **Things that make us smart : defending human attributes in the age of the machine**. Perseus Books, 1993.
9. RHEINGOLD, Howard. **Tools for thought: the history and future of mind-expanding technology**. MIT Press, 2000.
10. ROGERS, Yvonne et al. **HCI Theory: Classical, Modern, and Contemporary**. Morgan & Claypool, 2012.