

<p><b>CIENCIAS DE LA INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA</b></p> <p>Plan 2025</p>	<p><b>Carrera:</b> Especialización en Interacciones Humano-Computadora</p> <p><b>Docente:</b> Dr. Andrés Rodríguez</p> <p><b>Carga horaria total: 136hs</b> Hs. interacción pedagógica: 56hs Hs. trabajo autónomo del alumno: 80hs</p>
--	--

### **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**

No posee correlativas en la carrera

### **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.



**POSTGRADO**  
FACULTAD DE INFORMÁTICA



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

**Facultad de Informática**  
POSTGRADO



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

## **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 mindexpanding technology**. MIT Press, 2000.*
  10. *ROGERS, Yvonne et al. **HCI Theory: Classical, Modern, and Contemporary**. Morgan & Claypool, 2012.*
-



**POSTGRADO**  
FACULTAD DE INFORMÁTICA



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

Calle 50 y 120 | C.P.1900 | La Plata | Buenos Aires | República Argentina Tel.:  
(54) 221-427-7270/71 | [www.info.unlp.edu.ar](http://www.info.unlp.edu.ar)