

<p>CIENCIAS DE LA INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA</p> <p>Plan 2025</p>	<p>Carrera: Especialización en Interacciones Humano-Computadora</p> <p>Docente: Dr. Andrés Rodríguez</p> <p>Carga horaria total: 136hs 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