

| | |
|---|--|
| <p>CIENCIAS DE LA INTERACCIÓN HUMANO- COMPUTADORA</p> <p>Plan 2025</p> | <p>Carrera: Especialización en Interacciones Humano-Computadora</p> <p>Carga horaria total: 136hs Hs. interacción pedagógica: 56hs (incluye teoría y práctica, en encuentros sincrónicos y comunicación asincrónica) Hs. trabajo autónomo del alumno: 80hs</p> |
|---|--|

OBJETIVOS GENERALES

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

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

- 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

CONTENIDOS MÍNIMOS

IHC 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. Modelos cognitivos. 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. Comportamiento motor. Modelos predictivos (Fitts, Hick, GOMS, etc.). Análisis de interacciones basados en cognición (heurísticas, recorridos, simulaciones). Ciencias del comportamiento. Sesgos. Diseño de comportamiento. Modelos de la experiencia. Modelos de emociones.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

La aprobación del curso requiere un 80% de asistencia a clases sincrónicas, la realización de trabajos prácticos durante la cursada utilizando el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que propone el SIED 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).

RECURSOS Y MATERIALES DE ESTUDIO

Como materiales de estudio, se dispone de:

- Presentaciones multimedia desarrolladas ad-hoc para introducir cada uno de los diferentes ejes temáticos.
- Ejemplos donde se aplican los conceptos teóricos
- Ejercicios prácticos que son desarrollados en clase
- Píldoras formativas con la explicación de algunos temas
- Material de lectura para estudiar y profundizar conceptos abordados en las clases
- Enlaces a artículos de actualidad y material multimedia de repositorios reconocidos en el área
- Libros digitales
- También se presentan herramientas de software, utilizadas para mostrar y/o ejemplificar conceptos desarrollados en las clases sincrónicas.

ACTIVIDADES EXPERIMENTALES PLANIFICADAS PARA LA APROPIACIÓN DE LOS SABERES Y LA EVALUACIÓN

Desarrollo de trabajos prácticos parciales luego de cada eje temático de la materia. Estos trabajos serán ejercicios que comenzarán en clase y podrían finalizar en la misma clase o la siguiente. Estos trabajos tendrán una consigna que el docente explicará y luego, a partir de los conceptos previamente vistos, los alumnos tendrán que llevarlo a la práctica. Los trabajos podrán ser individuales o grupales. Para esto último se configurará el entorno virtual para que los alumnos del mismo grupo se encuentren en un espacio virtual diferente del resto. El docente responderá dudas y consultas durante el desarrollo del trabajo.

Estos trabajos pretenden desarrollar y/o fortalecer las aptitudes de opinión crítica en los temas relativos del curso. Los alumnos deberán sintetizar una opinión como conclusión de cada trabajo. Los ejercicios grupales permiten que la opinión sea discutida entre los participantes del grupo y así poder tener mejores argumentos.

También se pretende desarrollar la capacidad de poder comunicar y transmitir los resultados, en presentaciones pautadas a lo largo de la materia. Finalizada la actividad, se realizará una sesión de discusión conjunta donde los participantes comunicarán sus opiniones e intercambiarán los distintos puntos de vista.



POSTGRADO
FACULTAD DE INFORMÁTICA



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

1. Dix, A., Finlay, J., Abowd, G., & Beale, R. (2004). ***Human-computer interaction***. Prentice Hall.
2. Johnson, J. (2010). ***Designing with the mind in mind***. Morgan Kaufmann.
3. Kahneman, D. (2012). ***Pensar rápido, pensar despacio***. Debate.
4. MacKenzie, I. S. (2013). ***Human-computer interaction: An empirical research perspective***. Morgan Kaufmann.
5. Nielsen, J. (1993). ***Usability engineering***. Academic Press.
6. Norman, D. A. (2004). ***Emotional design***. Basic Books.
7. Norman, D. A. (1988). ***The psychology of everyday things***. Basic Books.
8. Norman, D. A. (1993). ***Things that make us smart: Defending human attributes in the age of the machine***. Perseus Books.
9. Rheingold, H. (2000). ***Tools for thought: The history and future of mind-expanding technology***. MIT Press.
10. Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2012). ***HCI theory: Classical, modern, and contemporary***. Morgan & Claypool.