

<p><b>DISEÑO, EJECUCIÓN Y ANÁLISIS DE EXPERIMENTOS</b></p> <p>Plan 2025</p>	<p><b>Carrera:</b> Especialización en Interacciones Humano-Computadora</p> <p><b>Carga horaria total: 110hs</b> Hs. interacción pedagógica: 40hs (incluye teoría y práctica, en encuentros sincrónicos y comunicación asincrónica) Hs. trabajo autónomo del alumno: 70hs</p>
---	--

### OBJETIVOS GENERALES

Las pruebas con usuarios son esenciales en el proceso de diseño de experiencias digitales interactivas. Este curso tiene por objetivo presentar los conceptos básicos sobre el diseño de experimentos centrados en usuarios, la ejecución de esas pruebas y el análisis consistente de sus resultados para validar las experiencias de usuario.

### CONTRIBUCIÓN A COMPETENCIAS DE EGRESADO

- C1: Conocimiento y práctica de diseño de pruebas para identificar las capacidades y limitaciones en la interacción que deben ser objeto de experimentación
- C2: Conocimiento y práctica de diseño, ejecución y evaluación de pruebas de interacciones digitales
- C4: Inclusión de buenas prácticas de medición en el proceso de diseño de experiencias digitales interactivas

### CONTENIDOS MÍNIMOS

Diseño de pruebas y experimentos. Pruebas de proporciones. Pruebas A/B y *Analytics*. Controles de validez en análisis y diseño de experimentos. Experimentos inter e intra-sujeto. Métodos de investigación y pruebas con usuarios. Entrevistas, estudios etnográficos, informes en línea, estudios cualitativos y cuantitativos. Estudios de usabilidad localizados y distribuidos. Identificación de la muestra. Reclutamiento. Planificación. Seteo de laboratorio. Pruebas locales y remotas. Elaboración de escenarios de prueba. Facilitación y registro de la sesión. Estadística para IHC. Análisis de datos. Reportes. Generalizaciones de resultados. Construcción y uso de métricas.

### 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

consistirá en el diseño de un experimento, su ejecución y la evaluación de resultados. 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.

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. Albert, B., Tullis, T., & Tedesco, D. (2012). ***Beyond the usability lab***. Morgan Kaufmann.
2. Greene, J., & D'Oliveira, M. (1985). ***Learning to use statistical tests in psychology***. Chart.
3. Kuniavsky, M. (2003). ***Observing user experience: A practitioner's guide to user research***. Morgan Kaufmann.
4. MacKenzie, I. S. (2013). ***Human-computer interaction: An empirical research perspective***. Morgan Kaufmann.
5. Rogers, Y., Marshall, P., & Carroll, J. M. (2017). ***Research in the wild***. Morgan & Claypool.
6. Sauro, J. (2016). ***Quantifying the user experience: Practical statistics for user research***. Morgan Kaufmann.