



## Sociedad Peruana de Computación (SPC)

Programa Profesional de  
Ciencia de la Computación  
Sílabo 2021-I

### 1. CURSO

CS2H1. Experiencia de Usuario (UX) (Obligatorio)

### 2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Créditos	:	3
2.2 Horas de teoría	:	1 (Semanal)
2.3 Horas de práctica	:	4 (Semanal)
2.4 Duración del periodo	:	16 semanas
2.5 Condición	:	Obligatorio
2.6 Modalidad	:	Presencial
2.7 Prerrequisitos	:	CS393. Sistemas de Información. (6 <sup>to</sup> Sem)

### 3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

### 4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

El lenguaje ha sido una de las creaciones más significativas de la humanidad. Desde el lenguaje corporal y gestual, pasando por la comunicación verbal y escrita, hasta códigos simbólicos icónicos y otros, ha posibilitado interacciones complejas entre los seres humanos y facilitado considerablemente la comunicación de información. Con la invención de dispositivos automáticos y semiautomáticos, entre los que se cuentan las computadoras, la necesidad de lenguajes o interfaces para poder interactuar con ellos, ha cobrado gran importancia.

La usabilidad del software, aunada a la satisfacción del usuario y su incremento de productividad, depende de la eficacia de la Interfaz Usuario-Computador. Tanto es así, que a menudo la interfaz es el factor más importante en el éxito o el fracaso de cualquier sistema computacional. El diseño e implementación de adecuadas Interfaces Humano-Computador, que además de cumplir los requisitos técnicos y la lógica transaccional de la aplicación, considere las sutiles implicaciones psicológicas, culturales y estéticas de los usuarios, consume buena parte del ciclo de vida de un proyecto software, y requiere habilidades especializadas, tanto para la construcción de las mismas, como para la realización de pruebas de usabilidad.

### 5. OBJETIVOS

- Conocer y aplicar criterios de usabilidad y accesibilidad al diseño y construcción de interfaces humano-computador, buscando siempre que la tecnología se adapte a las personas y no las personas a la tecnología.
- Que el alumno tenga una visión centrada en la experiencia de usuario al aplicar apropiados enfoques conceptuales y tecnológicos.
- Entender como la tecnología emergente hace posible nuevos estilos de interacción.
- Determinar los requerimientos básicos a nivel de interfaces, hardware y software para la construcción de ambientes inmersivos.

### 6. COMPETENCIAS

- b) Analizar problemas e identificar y definir los requerimientos computacionales apropiados para su solución. (**Usar**)
- c) Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas. (**Evaluar**)
- d) Trabajar efectivamente en equipos para cumplir con un objetivo común. (**Usar**)

### 7. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- b30)** Aplicar los principios de la interacción humano-computador para la evaluación y la construcción de una amplia gama de materiales, incluyendo interfaces de usuario, páginas web, sistemas multimedia y sistemas móviles.
- c17)** Aplicar factores humanos y colores para crear interfaces amigables al usuario final.
- c18)** Evaluar interfaces de manera objetiva utilizando heurísticas y metodologías ya validadas.
- c19)** Evaluar la eficiencia de una interfaz en cuanto a usabilidad a través de herramientas automáticas.
- c20)** Evaluar la eficiencia de una interfaz en cuanto a consumo de recursos.
- c21)** Evaluar la accesibilidad de los contenidos en la web.
- d3)** Desarrollar trabajo en grupo en cada tópico del curso.
- d6)** Desarrollar habilidades para mejorar las relaciones inter personales valorando la participación de todos los miembros de un equipo (empatía).
- d7)** Desarrollar habilidades para dirigir un equipo tales como: inspiración, motivación, planificación, delegación y retroalimentación.
- d8)** Desarrollar habilidades para saber alinear los objetivos personales con los institucionales.

## 8. TEMAS

<b>Unidad 1: Fundamentos (8)</b>	
<b>Competencias esperadas: b</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Contextos para IHC (cualquiera relacionado con una interfaz de usuario, p.e., página web, aplicaciones de negocios, aplicaciones móviles y juegos)</li> <li>● Heurística de usabilidad y los principios de pruebas de usabilidad.</li> <li>● Procesos para desarrollo centrado en usuarios, p.e., enfoque inicial en usuarios, pruebas empíricas, diseño iterativo.</li> <li>● Principios del buen diseño y buenos diseñadores; ventajas y desventajas de ingeniería.</li> <li>● Diferentes medidas para evaluación, p.e., utilidad, eficiencia, facilidad de aprendizaje, satisfacción de usuario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Discutir por qué el desarrollo de software centrado en el hombre es importante [Familiarizarse]</li> <li>● Define un proceso de diseño centrado en el usuario que de forma explícita considere el hecho que un usuario no es como un desarrollador o como sus conocimientos [Familiarizarse]</li> <li>● Resumir los preceptos básicos de la interacción psicológica y social [Familiarizarse]</li> <li>● Desarrollar y usar un vocabulario conceptual para analizar la interacción humana con el software: disponibilidad, modelo conceptual, retroalimentación, y demás [Familiarizarse]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Dix+04], [Sto+05], [RS11]	

<b>Unidad 2: Factores Humanos (8)</b>	
<b>Competencias esperadas: b</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelos cognoscitivos que informan diseño de interacciones, p.e., atención, percepción y reconocimiento, movimiento, memoria, golfos de expectativa y ejecución.</li> <li>• Capacidades físicas que informan diseño de interacción, p.e. percepción del color, ergonomía.</li> <li>• Accesibilidad, p.e., interfaces para poblaciones con diferentes habilidades (p.e., invidentes, discapacitados)</li> <li>• Interfaces para grupos de población de diferentes edades (p.e., niños, mayores de 80)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear y dirigir una simple prueba de usabilidad para una aplicación existente de software [Familiarizarse]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [Mat11], [Nor04]	

Unidad 3: Diseño y Testing centrados en el usuario (16)	
Competencias esperadas: b,c	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque y características del proceso de diseño.</li> <li>• Requerimientos de funcionalidad y usabilidad.</li> <li>• Técnicas de recolección de requerimientos, ej. entrevistas, encuestas, etnografía e investigación contextual.</li> <li>• Técnicas y herramientas para el análisis y presentación de requerimientos ej. reportes, personas.</li> <li>• Análisis de tareas, incluidos los aspectos cualitativos de la generación de modelos de análisis de tareas.</li> <li>• Consideración de IHC como una disciplina de diseño: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sketching</li> <li>– Diseño participativo</li> <li>– Sketching</li> <li>– Diseño participativo</li> </ul> </li> <li>• Técnicas de creación de prototipos y herramientas, ej. bosquejos, <i>storyboards</i>, prototipos de baja fidelidad, esquemas de página.</li> <li>• Prototipos de baja fidelidad (papel)</li> <li>• Técnicas de evaluación cuantitativa ej. evaluación Keystroke-level.</li> <li>• Evaluación sin usuarios, usando ambas técnicas cualitativas y cuantitativas. Ej. Revisión estructurada, GOMS, análisis basado en expertos, heurísticas, lineamientos y estándar.</li> <li>• Evaluación con usuarios. Ej. Observación, Método de pensamiento en voz alta, entrevistas, encuestas, experimentación.</li> <li>• Desafíos para la evaluación efectiva, por ejemplo, toma de muestras, la generalización.</li> <li>• Reportar los resultados de las evaluaciones.</li> <li>• Internacionalización, diseño para usuarios de otras culturas, intercultural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llevar a cabo una evaluación cuantitativa y discutir / informar sobre los resultados [Familiarizarse]</li> <li>• Para un grupo de usuarios determinado, realizar y documentar un análisis de sus necesidades [Familiarizarse]</li> <li>• Discutir al menos un standard nacional o internacional de diseño de interfaz de usuario [Familiarizarse]</li> <li>• Explicar cómo el diseño centrado en el usuario complementa a otros modelos de proceso software [Familiarizarse]</li> <li>• Utilizar <i>lo-fi</i> (baja fidelidad) técnicas de prototipado para recopilar y reportar, las respuestas del usuario [Usar]</li> <li>• Elegir los métodos adecuados para apoyar el desarrollo de una específica interfaz de usuario [Evaluar]</li> <li>• Utilizar una variedad de técnicas para evaluar una interfaz de usuario dada [Evaluar]</li> <li>• Comparar las limitaciones y beneficios de los diferentes métodos de evaluación [Evaluar]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [Mat11], [Bux07]	

Unidad 4: Diseño de Interacción (8)	
Competencias esperadas: b,c,d,o	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios de interfaces gráficas de usuario (GUIs)</li> <li>• Elementos de diseño visual (disposición, color, fuentes, etiquetado)</li> <li>• Manejo de fallas humanas/sistema.</li> <li>• Estándares de interfaz de usuario.</li> <li>• Presentación de información: navegación, representación, manipulación.</li> <li>• Técnicas de animación de interfaz (ej. grafo de escena)</li> <li>• Clases Widget y bibliotecas.</li> <li>• Internacionalización, diseño para usuarios de otras culturas, intercultural.</li> <li>• Elección de estilos de interacción y técnicas de interacción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una aplicación simple, junto con la ayuda y la documentación, que soporta una interfaz gráfica de usuario [Usar]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [Joh10], [Mat11], [LS06]	

Unidad 5: Nuevas Tecnologías Interactivas (8)	
Competencias esperadas: o	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elección de estilos de interacción y técnicas de interacción.</li> <li>• Enfoques para el diseño, implementación y evaluación de la interacción sin mouse <ul style="list-style-type: none"> <li>– Interfaces táctiles y multitáctiles.</li> <li>– Interfaces compartidas, incorporadas y grandes</li> <li>– Nuevas modalidades de entrada (tales como datos de sensores y localización)</li> <li>– Nuevas ventanas, por ejemplo, iPhone, Android</li> <li>– Reconocimiento de voz y procesamiento del lenguaje natural</li> <li>– Interfaces utilizables y tangibles</li> <li>– Interacción persuasiva y emoción</li> <li>– Tecnologías de interacción ubicuas y contextuales (Ubicomp)</li> <li>– Inferencia bayesiana (por ejemplo, texto predictivo, orientación guiada)</li> <li>– Visualización e interacción de ambiente / periféricos</li> </ul> </li> <li>• Salida: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sonido</li> <li>– Visualización estereoscópica</li> <li>– Forzar la simulación de retroalimentación, dispositivos hápticos</li> </ul> </li> <li>• Arquitectura de Sistemas: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Motores de Juego</li> <li>– Realidad Aumentada móvil</li> <li>– Simuladores de vuelo</li> <li>– CAVEs</li> <li>– Imágenes médicas</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe cuando son adecuadas las interfaces sin uso de ratón [Familiarizarse]</li> <li>• Comprende las posibilidades de interacción que van más allá de las interfaces de ratón y puntero [Familiarizarse]</li> <li>• Discute las ventajas (y desventajas) de las interfaces no basadas en ratón [Usar]</li> <li>• Describir el modelo óptico realizado por un sistema de gráficos por computadora para sintetizar una visión estereoscópica [Familiarizarse]</li> <li>• Describir los principios de las diferentes tecnologías de seguimiento de espectador [Familiarizarse]</li> <li>• Determinar los requerimientos básicos en interfaz, software, hardware, y configuraciones de software de un sistema VR para una aplicación específica [Evaluar]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Dix+04], [Sto+05], [RS11], [WW11], [Mat11]	

Unidad 6: Colaboración y Comunicación (8)	
Competencias esperadas: d,o	
Temas	Objetivos de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación asíncrona en grupo, por ejemplo, el correo electrónico, foros, redes sociales.</li> <li>• Medios de comunicación social, informática social, y el análisis de redes sociales.</li> <li>• Colaboración en línea, espacios "inteligentes" y aspectos de coordinación social de tecnologías de flujo de trabajo.</li> <li>• Comunidades en línea.</li> <li>• Personajes de Software y agentes inteligentes, mundos virtuales y avatares.</li> <li>• Psicología Social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir la diferencia entre la comunicación sincrónica y asincrónica [Familiarizarse]</li> <li>• Comparar los problemas de IHC en la interacción individual con la interacción del grupo [Familiarizarse]</li> <li>• Discuta varias problemas de interés social planteados por el software colaborativo [Usar]</li> <li>• Discutir los problemas de IHC en software que personifica la intención humana [Evaluar]</li> </ul>
Lecturas : [Dix+04], [Sto+05], [RS11]	

## 9. PLAN DE TRABAJO

### 9.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

### 9.2 Sesiones Teóricas

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

### 9.3 Sesiones Prácticas

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

## 10. SISTEMA DE EVALUACIÓN

\*\*\*\*\* EVALUATION MISSING \*\*\*\*\*

## 11. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- [Bux07] Bill Buxton. *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2007.
- [Dix+04] Alan Dix et al. *Human-computer Interaction*. 3 ed. Prentice-Hall, Inc, 2004.
- [Joh10] Jeff Johnson. *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules*. 3 ed. Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2010.
- [LS06] M. Leavitt and B. Shneiderman. *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. Health and Human Services Dept, 2006.
- [Mat11] Lukas Mathis. *Designed for Use: Create Usable Interfaces for Applications and the Web*. Pragmatic Bookshelf, 2011.
- [Nor04] Donald A. Norman. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Book, 2004.
- [RS11] Y. Rogers and J Sharp H. & Preece. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 3 ed. John Wiley and Sons Ltd, 2011.
- [Sto+05] D. Stone et al. *User Interface Design and Evaluation*. Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies, 2005.
- [WW11] D. Wigdor and D. Wixon. *Brave NUI World: Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*. Morgan Kaufmann Publishers Inc, 2011.