



# Universidad Nacional de Ingeniería (UNI)

Escuela Profesional de

Ciberseguridad

Sílabo 2024-II

## 1. CURSO

CS2H1. Experiencia de Usuario (UX) (Obligatorio)

## 2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso	:	CS2H1. Experiencia de Usuario (UX)
2.2 Semestre	:	7 <sup>mo</sup> Semestre.
2.3 Créditos	:	3
2.4 horas	:	1 HT; 4 HP;
2.5 Duración del periodo	:	16 semanas
2.6 Condición	:	Obligatorio
2.7 Modalidad de aprendizaje	:	Presencial
2.8 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. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

- 1) Analizar un problema computacional complejo y aplicar los principios computacionales y otras disciplinas relevantes para identificar soluciones. (Familiarity)
- 2) Diseñar, implementar y evaluar una solución basada en la computación para satisfacer un conjunto dado de requisitos de computación en el contexto de la disciplina del programa. (Assessment)
- 3) Comunicarse efectivamente en diversos contextos profesionales. (Usage)

- 4) Reconocer las responsabilidades profesionales y tomar decisiones informadas en la práctica de la computación basadas en principios legales y éticos. (Familiarity)
- 5) Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo involucrado en actividades apropiadas a la disciplina del programa. (Usage)
- 7) Desarrollar principios investigación en el área de computación con niveles de competitividad internacional. (Familiarity)

## 7. TEMAS

Unidad 1: Fundamentos (8 horas)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje ( <i>Learning Outcomes</i> )
<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>
Lecturas : [Dix2004], [Stone2005], [Sharp2011]	

Unidad 2: Factores Humanos (8 horas)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje ( <i>Learning Outcomes</i> )
<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>
Lecturas : [Dix2004], [Stone2005], [Sharp2011], [Mathis2011], [Donald2004]	

Unidad 3: Diseño y Testing centrados en el usuario (16 horas)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje ( <i>Learning Outcomes</i> )
<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>
Lecturas : [Dix2004], [Stone2005], [Sharp2011], [Mathis2011], [Buxton2007]	

Unidad 4: Diseño de Interacción (8 horas)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje ( <i>Learning Outcomes</i> )
<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> [Dix2004], [Stone2005], [Sharp2011], [Johnson2010], [Mathis2011], [Leavitt2006]	

Unidad 5: Nuevas Tecnologías Interactivas (8 horas)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje ( <i>Learning Outcomes</i> )
<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>
Lecturas : [Dix2004], [Stone2005], [Sharp2011], [Wigdor2011], [Mathis2011]	

Unidad 6: Colaboración y Comunicación (8 horas)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje ( <i>Learning Outcomes</i> )
<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 : [Dix2004], [Stone2005], [Sharp2011]	

## 8. PLAN DE TRABAJO

### 8.1 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.

### 8.2 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.

### 8.3 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.

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

## 10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA