



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Año 2014

Carrera/Plan:

Licenciatura en Sistemas Plan
2003/07/Plan 2012

Licenciatura en Informática Plan
2003/07/Plan 2012

Área: Arquitectura, Sistemas Operativos y
Redes

Año: 5º año

Régimen de Cursada: Semestral

Carácter: Optativa (LS)- Obligatoria
electiva (LI)

Correlativas:

Licenciatura en Informática: Ingeniería
de Software 2 y Laboratorio de Software

Licenciatura en Sistemas: Ingeniería de
Software 3.

Profesor: Ivana Harari

Hs semanales: 6 hs

FUNDAMENTACIÓN

En forma breve explicar la importancia de la asignatura para la formación del futuro profesional y el tipo de aporte específicos que realizará la misma.

Lewis y Rieman (1993), definen el concepto de interfaz como la mediación entre el hombre y la máquina, es decir, "media", lo que facilita la comunicación y la interacción entre dos sistemas de diferente naturaleza. Esto implica, además, que se trata de un sistema de traducción, ya que los dos "hablan" lenguajes diferentes.

En esta disciplina se aborda toda la problemática de la interacción entre el usuario y el ordenador (HCI). Se reflexiona sobre cómo la componente de interfaz, puede afectar la performance, experiencia, y grado de satisfacción de los usuarios al momento de operar la PC. Se enseñan características y diferentes estilos de diálogo, como también normas de diseño específicas para desarrollar interfaces del usuario de calidad, que sean simples de utilizar y fácil de aprender por parte de los seres humanos.

Todo profesional informático que se responsabiliza en el diseño y desarrollo de sistemas informáticos, sitios Web, programas de uso humano, debe atender cuestiones de usabilidad y accesibilidad en sus producciones, en pos de facilitar el acceso a la información y servicios que se provean a través de la interfaz.

OBJETIVOS GENERALES



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA**

- Desarrollar temas de la vinculación hombre-máquina, desde diferentes perspectivas: desde el usuario, de las herramientas tecnológicas y desde aspectos metodológicos de la Informática.
- Analizar la incidencia y los efectos del diseño de la interfaz del usuario de los sistemas de computación en la interacción del hombre máquina.
- Comprender las distintas clases de interfaces del usuario. Analizar sus formas de visualización, representación y estilos de interacción, evaluando su impacto en el diálogo usuario-computadora.
- Ahondar en las normas de diseño específicas para ser aplicadas en el desarrollo del software que permitan mejorar la calidad de la interfaz.
- Coordinar los teóricos con desarrollos de “casos” reales orientados a diferentes clases de usuarios.
- Incursionar sobre los avances en el diseño y desarrollo de interfaces del usuario teniendo en cuenta aspectos tecnológicos, nuevos paradigmas de interacción.

CONTENIDOS MINIMOS

- Introducción a la teoría de Interfaces del Usuario
- Características del Diseño centrado en el Usuario
- Proceso de Desarrollo de la Interfaz de Usuario, cubriendo todas las etapas de Ingeniería de Software
- Estudio de diferentes tipos de Interfaces, Interfaces gráficas, icónicas, para la Web, para Groupware, adaptivas, inteligentes
- Interfaces Accesibles. Alcances y normativas
- Tendencias en interfaces del usuario.

PROGRAMA ANALÍTICO

Organizar y describir por unidades los diferentes temas y subtemas que se van a desarrollar en dicho curso.

Unidad didáctica 1. Introducción a la Teoría de Interfaces del Usuario

En esta unidad se realiza un recorrido por los conceptos más importantes relacionados con la interfaz del usuario e interacción hombre-computadora.

Los temas que se abordan en esta unidad son:

- Definiciones. Componentes del sistema interactivo. Diálogo hombre-computadora y la Interfaz del usuario. Tipos de diálogos. Tipos de interfaces del usuario.



- La disciplina HCI –Interacción Hombre–Computadora–. Características del HCI. Límites del HCI. Evolución del HCI.
- Calidad de la Interfaz del Usuario. Objetivos de la interfaz. Usabilidad y Accesibilidad. Principios de Nielsen.
- La Independencia del Diálogo. Características de la Independencia del Diálogo. Ventajas. Roles. El diálogo interno.

Unidad didáctica 2. Proceso de Desarrollo de la Interfaz del Usuario

La unidad anterior describe todos los conceptos relacionados con la interfaz del usuario. En esta unidad se va a explicar el proceso de desarrollo de la interfaz incluyendo los aspectos metodológicos. La interfaz del usuario se gesta mediante una estructura en espiral, en donde las diferentes etapas metodológicas suceden de tal forma que se van completando y optimizando en cada ciclo de la misma, y donde la intervención del usuario es esencial para la validación de cada etapa. En las unidades 3, 4 y 6 se detallan las etapas de requerimientos, diseño y evaluación respectivamente.

Los temas que se incluyen en esta unidad son:

- El Diseño Centrado en el Usuario. Características. El ciclo de Vida de la Interfaz.
- Introducción de la Etapa de requerimientos. Aspectos de la Etapa de Diseño. El papel de la Prototipación. Generalidades de la Etapa de Evaluación de la interfaz.
- Metodologías de Diseño de Interfaces del Usuario. Modelización de la UI. Representación de la UI.
- Ingeniería de Usabilidad. Procesos de pre diseño, diseño y pos diseño.
- Metodología de Prototipación. Tipos de prototipos. Ventajas y desventajas.

Unidad didáctica 3. Etapa de Requerimientos de la Interfaz del Usuario

En la unidad 2 se explica todo el proceso de desarrollo de la interfaz del usuario, presentando cada una de sus etapas. En esta unidad se profundiza en la etapa de requerimientos de la interfaz, haciendo un abordaje por estos temas:

- Características de la etapa de requerimientos.
- Modelización del Usuario. Modelos del usuario conceptual, cuantitativo. Modelo SSOA. Técnicas para registrar la información.
- Especificación funcional. Análisis de Tareas. Definición de la Jerarquía. Evaluación de la Jerarquía.
- Análisis del Contexto.

Unidad didáctica 4. Etapa de Diseño de la Interfaz del Usuario

En esta unidad se profundiza sobre la etapa de diseño de la interfaz. El diseño conforma una de las fases enmarcada dentro del proceso de desarrollo de la interfaz que



es explicado en la unidad 2. Se tienen en cuenta diferentes tipos de interfaces del usuario y normas internacionales específicas a cada una.

El temario con que se trabaja en esta unidad es:

- Características de la etapa de diseño. La correspondencia directa. Los 7 pasos de Norman. Gaps de ejecución y evaluación.
- Aspectos de diseño de las Interfaces Visuales. Paradigmas de Interacción.
- Aspectos de diseño de las Interfaces Icónicas. Definición formal de un sistema icónico. Componentes de un sistema icónico. Definición del diseño icónico. Ventajas y desventajas del diseño icónico.
- Características específicas de la Interfaz del Usuario para la Web. Estructura de Navegación. Aspectos de Internacionalización. Calidad Visual. Servicios.

Unidad didáctica 5. Accesibilidad en la componente de interfaz

En la unidad 4 se abordan las características de la etapa de diseño teniendo en cuenta la especificidad de cada tipo de interfaz. En esta unidad se profundiza sobre interfaces del usuario accesibles. La accesibilidad es una disciplina que profundiza el concepto de diseño universal, para que los contenidos, servicios, información, funcionalidades y otros elementos expresados a través de la interfaz del usuario puedan ser accedidos por todo usuario, independientemente de sus condiciones físicas, formación, edad y recursos tecnológicos que posea. El temario de esta unidad consiste de los siguientes temas:

- La problemática del discapacitado en la Web
- Herramientas de adaptación de hardware y software. Lectores de pantalla, magnificadores, pulsadores, teclados adaptados, entre otros.
- Normas de diseño específicas para discapacidades motrices, auditivas, cognitivas, visuales.
- Normas de accesibilidad Web. Validadores de Accesibilidad

Unidad didáctica 6. Evaluación de la Interfaz del Usuario

En esta unidad se va a analizar la etapa de la evaluación como una fase primordial para el proceso prototípico explicado en la unidad 2. A través de la evaluación se permite examinar el producto informático comprobando su usabilidad, accesibilidad y adecuación según el perfil, circunstancias y contexto del o de los usuarios.

Existen distintos tipos de evaluaciones que dependen de los sujetos que intervienen en la misma, usuarios o evaluadores expertos en HCI, del lugar donde se lleva a cabo, de los elementos del producto informático que se evalúan, entre otros.

Los temas que se abordan en esta unidad son:

- El papel de la evaluación en el ciclo de vida de la interfaz del usuario.
- Tipos de evaluación.



- Test de Usabilidad. Características. El desarrollo de las mismas.
- Evaluación Heurística. Características. Pasos de la evaluación.

Unidad didáctica 7. Aspectos innovativos en la interfaz del usuario

Debido a los avances tecnológicos que suceden con tanta ligereza, la interfaz del usuario con sus dispositivos de entrada y salida y diferentes medios de comunicación se ve involucrada en este proceso de cambio. Es una componente que evoluciona a la par de los acontecimientos e invenciones. En esta unidad se abordan temas que cambian año tras año según las tendencias en HCI.

- Interfaces multimodales, interfaces hápticas.
- Realidad aumentada.
- Aspectos de diseño de las Interfaces Adaptativas y Adaptables. Interfaces Evolutivas. Patrones de preferencias y de conocimiento.
- Aspectos de diseño de las Interfaces Inteligentes. Características de las interfaces inteligentes. Interfaces con Inferencia. Patrones de hábitos.
- Aspectos de diseño para Interfaces del Usuario para aplicaciones CSCW. Definición de trabajo en grupos, trabajo cooperativo. Interfaz multiusuario. Feedback grupal.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Describir cómo se organiza y desarrolla la asignatura: teóricos, prácticos, teórico/prácticos, talleres, seminarios, laboratorios, instancias virtuales, etc. Explicar la modalidad de la enseñanza que se desarrollara a lo largo del curso.

La asignatura permite la modalidad tradicional como la semipresencial donde se utiliza la plataforma virtual Moodle como medio de comunicación, publicación del material didáctico y de los trabajos prácticos, compartición de las producciones y seguimiento.

La dinámica de la clase vendrá estructurada por el desarrollo de las siete unidades didácticas, alternándose actividades de exposición del profesor de asistencia no obligatoria, con actividades de los alumnos de carácter individual, en pequeño y en gran grupo.

Al final de cada unidad didáctica se trabajará sobre textos, materiales curriculares, cuestionarios, recursos, en torno a la problemática planteada en ella, en orden a la obtención de conclusiones personales sobre los asuntos, objetos de estudio y de reflexión, abordados en el desarrollo de las distintas sesiones de trabajo.

Por todo ello, el sistema de trabajo tanto presencial como virtual, incentiva a la participación continua y activa de los estudiantes, y una articulación permanente entre los aspectos teóricos enseñados y su aplicación práctica posterior.



En el marco teórico práctico se encuentran instancias de diseño, planificación y evaluación de productos y sitios virtuales.

En los teóricos se articula y reflexiona lo visto previamente y continúan con el planteo de preguntas disparadoras relacionadas a la temática tratada. La explicación dialogada articula aportes de los estudiantes y del profesor, se relacionan los saberes previos y los nuevos.

En las prácticas se trabaja en grupos a partir de casos, para diseñar y armar un sitio utilizando herramientas, para comparar, buscar errores de diseño, intercambiar y justificar las sugerencias, opiniones, críticas que se hagan al mismo, y se plasma en una producción escrita.

Además los alumnos investigan algún tema y se analizan casos de la propia experiencia, donde se evalúa y prueba el producto y se desarrollan prácticas experimentales que requieren diseñar sitios para usuarios particulares y especiales donde es necesario poder experimentar y ponerse en situación y captar necesidades y demandas específicas. Se plantean desarrollos que tengan una aplicación directa con la realidad, tengan en cuenta las demandas de la sociedad y que a su vez reúnan aspectos innovativos abordados en la materia.

EVALUACIÓN

Requisitos para la acreditación, descripción de las distintas instancias y modalidades de evaluación (exámenes, trabajos prácticos, individuales o grupales, exposiciones, coloquios, prácticas, etc.), incluir todo aquello que es considerado para la evaluación de los alumnos para la cursada y para el final.

La evaluación integradora de las instancias teórico-prácticas es a través de un parcial teórico de desarrollo conceptual y prácticas entregables obligatorias.

Para superar la asignatura los alumnos deberán aprobar el examen conceptual y deben realizar y aprobar el 70 % de los trabajos que se especifiquen en las unidades didácticas. También deben participar en los foros que sean de carácter obligatorios y de las clases que deban exponer sus producciones ante sus compañeros y profesores.

Hay prácticas que son obligatorias ya que implican participación y debate que forman parte de la evaluación, y se toma un parcial teórico obligatorio de desarrollo conceptual para poder analizar el grado de comprensión de lo abordado en la materia.

La evaluación final consiste en el desarrollo y profundización sobre una serie de temas, los cuales varían según el desempeño en la evaluación integradora. El final varía en función de la situación de cada alumno, ya que si tiene las instancias aprobadas se les entregan una serie de consignas para que respondan o adicione a las producciones ya realizadas.

Se realiza también una evaluación diagnóstica: al inicio de la cursada se relevan las expectativas sobre la materia y al finalizar se realiza otra evaluación para indagar sobre



qué cuestiones les interesaron más, sugerencias, críticas, aportes. Esto es un insumo para redefinir aspectos de la organización, desarrollo y estrategias de la asignatura para el año siguiente.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Además de la bibliografía que a continuación se menciona, a lo largo del curso y previo al inicio de cada unidad didáctica, se irá aportando el material de ampliación y consulta necesario para su desarrollo, utilizándose fundamentalmente artículos científicos publicados en revistas, congresos como también tesis de grado relacionadas con la disciplina.

La bibliografía que a continuación se presenta, se encuentra actualmente disponible en la biblioteca de la Facultad o está en formato de libro digital en Internet.

- *The Design of Everyday Things*. Donald Norman (2002). Basic Books.
- *Designing the User Interfaces*. Ben Schneiderman (2004). Addison Wesley.
- *User Centered System Design: New Perspectives on Human-computer Interaction*. Donald Norman (2000). LEA Publishers.
- *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Donald Norman.
- *Web Accessibility: Web Standards and Regulatory Compliance*. Richard Rutter, Patrick H. Lauke, Cynthia Waddell, Jim Thatcher (2006).
- *The Accessibility Handbook Paperback*. Katie Cunningham (2012).
- *Strategic IT Accessibility: Enabling the Organization*. Jeff Kline (2011).
- *Just Ask: Integrating Accesibility Throughout Design*. Henry, Shawn Lawton.
- *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*. Jacob Nielsen (2002). New Riders.
- *Usability Engineering*. Jacob Nielsen, Morgan Kaufmann (2008).
- *Usability Inspection Methods*. Jacob Nielsen, Robert Mack John Valley and Sons (2004).
- *Pro HTML5 Accessibility*. Joshue O Connor (2012).
- *Prototyping*. Todd Zaki Warfel.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- *User Interface Development Tools*. Deborah Hix, Rex Hartson (2003). Ed.Wiley.
- *Exploring Human Computer Interaction and Software Engineering Methologies for the Creation of Interactive Software*. Judy Brown (1997). SIGCHI Bulletin. Vol 29,1.
- *Developing Software for the User Interface*. Joelle Coutaz, j.Hartson (1992). Addison Wesley.
- *Rapid Prototyping*. Reilly Thompson (1996). Computer Press.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA**

- *Readings in Groupware and Computer Supported Cooperative Work*. Ronald Baecker, Morgan Kaufmann (2003).
- *Intelligent Systems and Interfaces*. Nicolai Teodorescu, Daniel Mlynek, Abraham Kandel (2002). Kluwer Academic Publisher.

SITIOS DE INTERÉS

Muchos de los autores de los libros mencionados anteriormente tienen sus páginas en Internet con información de sus trabajos recientes, proyectos y artículos de su autoría.

Los sitios de interés son los siguientes:

- <http://www.interaction-design.org>
- <http://www.usolab.com>
- <http://www.sotopia.com>
- <http://www.jnd.org/>
- <http://www.useit.com/>
- <http://www.w3C.org>
- <http://www.cs.umd.edu/>
- <http://doi.ieeecomputersociety.org>
- <http://www.infonomia.com>



CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Contenidos	Actividades	Evaluaciones
1	<p>Unidad didáctica 1 Presentación de la Unidad 1, de lo que se va a abordar en esta unidad. Definiciones HCI, Interfaz del usuario Características del HCI. Límites del HCI. Evolución del HCI. Componentes del sistema interactivo Identificación de los distintos tipos de diálogo y distintos tipos de interfaces del usuario Definición de usabilidad y accesibilidad, diferencias.</p>	<p>Reflexionar sobre la problemática de los usuarios al momento de interactuar con la PC y responsabilidades del desarrollador de software. Analizar sobre los alcances y tendencias de la UI. Presentar elementos disparadores para las próximas clases: -Solicitud de software hechos por los alumnos para utilizarlos como material de estudio y de análisis para la práctica 1. -Búsqueda de distintos ejemplos de interfaces y tipos de diálogo</p>	Participación en clase
2	<p>Unidad didáctica 1 Calidad de la Interfaz del Usuario. Objetivos de la interfaz. Usabilidad y Accesibilidad. Principios de Nielsen. La Independencia del Diálogo. Características de la Independencia del Diálogo. Ventajas. Roles. El diálogo interno. La independencia del diálogo, roles, diálogo interno Arquitecturas de la interfaz. Comparación</p>	<p>Analizar sobre distintos ejemplos de interfaz que aportaron los alumnos y trabajo sobre la clasificación, diferencias y similitudes. Explicar Práctica 1 de carácter grupal sobre análisis según los principios de Nielsen del software entregado por ellos. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Lectura de artículos sobre Usabilidad</p>	Participación en clase Evaluación sobre la entrega y el análisis de ejemplos de los distintos tipos de diálogo e interfaces
3	<p>Repaso y cierre de la Unidad Didáctica 1 Preguntas sobre lo analizado en la unidad, para determinar la comprensión y asimilación de los conceptos abordados. Atención de dudas y consultas. Cierre de la Unidad Didáctica 1.</p>	<p>Analizar los artículos sobre Usabilidad Atender consultas sobre Práctica 1. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Investigación sobre formas de desarrollo de la interfaz del usuario.</p>	Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión realizado sobre el artículo sobre Usabilidad



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA

4	<p>Unidad Didáctica 2 Presentación de la Unidad 2. Lo que se va a estudiar y los objetivos de la misma. El Diseño Centrado en el Usuario. Características. El ciclo de Vida de la Interfaz. Introducción a las etapas del proceso de desarrollo e ingeniería de la interfaz del usuario Metodologías de Diseño de Interfaces del Usuario. Modelización de la UI. Representación de la UI. Comparación y análisis Ingeniería de Usabilidad. Procesos de pre diseño, diseño y pos diseño. Metodología de Prototipación. Tipos de prototipos. Ventajas y desventajas.</p>	<p>Reflexionar sobre las distintas metodologías de desarrollo de interfaz que hayan investigado. Comparar y analizar. Analizar y reflexionar sobre el diseño centrado en el usuario. Diferencias y similitudes respecto al ciclo de vida en cascada. Explicar Práctica 2 de carácter individual sobre técnicas y herramientas de prototipación. Presentar elementos disparadores para la próxima clase: -Análisis de las diferencias entre el desarrollo de la interfaz y el resto del software. -Entrega de artículos sobre Diseño Centrado en el Usuario</p>	<p>Participación en clase Evaluar el análisis y reflexión sobre las distintas metodologías de desarrollo. Evaluación de la Práctica 1. Análisis de los errores y aciertos</p>
5	<p>Repaso y cierre de la Unidad Didáctica 2 Preguntas sobre lo analizado en la unidad, para determinar la comprensión y asimilación de los conceptos abordados. Atención de dudas y consultas. Cierre de la Unidad Didáctica 2.</p>	<p>Realizar un debate entre todos sobre los artículos de Diseño Centrado en el Usuario leídos. Atender consultas sobre Práctica 2. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Investigación sobre la etapa de requerimiento de la interfaz del usuario.</p>	<p>Participación en clase Evaluar el análisis y reflexión sobre las diferencias entre el desarrollo de la interfaz y el resto. Evaluar la entrega y reflexión del artículo de Diseño Centrado en el usuario.</p>
6	<p>Unidad Didáctica 3 Características de la etapa de requerimientos. Modelización del Usuario. Técnicas para registrar la información. Especificación funcional Análisis del Contexto</p>	<p>Reflexionar y analizar sobre las cuestiones investigadas de la etapa de requerimientos. Trabajar sobre modelización de usuarios y del contexto. Analizar casos de estudio. Explicar práctica 3 sobre análisis de requerimientos y diseño de una interfaz. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Investigación sobre cómo afecta en el diseño, los requerimientos del usuario.</p>	<p>Evaluación de la práctica 2. Análisis de los errores y aciertos</p>
7	<p>Repaso y cierre de la Unidad Didáctica 3 Preguntas sobre lo analizado en la unidad, para determinar la comprensión y asimilación de los conceptos abordados. Atención de dudas y consultas. Cierre de la Unidad Didáctica 3.</p>	<p>Reflexionar sobre cómo afecta la etapa de requerimientos sobre la etapa de diseño. Atender consultas sobre Práctica 3. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Investigación sobre interfaces icónicas</p>	<p>Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión de la unidad 3.</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA

8	<p>Unidad Didáctica 4 Características de la etapa de diseño. La correspondencia directa. Aspectos de diseño de las Interfaces Visuales. Paradigmas de Interacción. Aspectos de diseño de las Interfaces Icónicas.</p>	<p>Reflexionar sobre interfaces icónicas y las interfaces visuales. Análisis de similitudes y diferencias. Analizar normas de diseño específicas a este tipo de interfaces. Atender consultas sobre Práctica 3. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Búsqueda de Casos sobre Interfaces Web bien y mal diseñadas</p>	<p>Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión de las interfaces icónicas que debían investigar</p>
9	<p>Unidad Didáctica 4 Características específicas de la Interfaz del Usuario para la Web. Estructura de Navegación. Aspectos de Internacionalización. Calidad Visual. Servicios.</p>	<p>Reflexionar sobre los casos presentados de interfaces para la Web bien y mal diseñadas. Analizar y justificar. Analizar normas de diseño específicas a este tipo de interfaces.</p>	<p>Participación en clase Evaluación de la Práctica 3. Análisis de los errores y aciertos Evaluación sobre el análisis y reflexión de los casos presentados de las interfaces para la Web.</p>
10	<p>Repaso y cierre de la Unidad Didáctica 4 Preguntas sobre lo analizado en la unidad, para determinar la comprensión y asimilación de los conceptos abordados. Atención de dudas y consultas. Cierre de la Unidad Didáctica 4.</p>	<p>Reflexionar sobre los temas abordados en esta unidad. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Experimentación sobre la interacción de una persona invidente con la PC. Realizar transacciones en la Web con los ojos cerrados.</p>	<p>Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión de la unidad 4.</p>
11	<p>Unidad didáctica 5 La problemática del discapacitado en la Web Herramientas de adaptación de hardware y software. Normas de diseño sobre Accesibilidad Web.</p>	<p>Reflexionar sobre la experimentación de la interacción con la PC con los ojos cerrados. Analizar la problemática del discapacitado en la Web Analizar sobre las normas internacionales de Accesibilidad Web. Presentar la Práctica 4 de carácter individual sobre Hacer accesible un sitio no accesible. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Lectura de la Ley de Accesibilidad Argentina.</p>	<p>Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión sobre la experimentación</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA

12	<p>Repaso y cierre de la Unidad Didáctica 5 Preguntas sobre lo analizado en la unidad, para determinar la comprensión y asimilación de los conceptos abordados. Atención de dudas y consultas. Cierre de la Unidad Didáctica 5.</p>	<p>Reflexionar sobre los temas abordados en esta unidad. Debatir sobre la Ley de Accesibilidad. Comparar con otras legislaciones. Atender consultas sobre la Práctica 4. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Investigación sobre el papel de la evaluación en todo el ciclo de vida de la interfaz.</p>	<p>Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión de la unidad 5.</p>
13	<p>Unidad Didáctica 6 El papel de la evaluación en el ciclo de vida de la interfaz del usuario. Tipos de evaluación. Test de Usabilidad. Características. El desarrollo de las mismas. Evaluación Heurística. Características. Pasos de la evaluación.</p>	<p>Reflexionar sobre el papel de la evaluación. Analizar los distintos tipos de evaluación Presentar Práctica 5 sobre test de usabilidad del software</p>	<p>Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión de la importancia de la evaluación. Evaluación de la Práctica 4. Análisis de los errores y aciertos</p>
14	<p>Repaso y cierre de la Unidad Didáctica 6 Preguntas sobre lo analizado en la unidad, para determinar la comprensión y asimilación de los conceptos abordados. Atención de dudas y consultas. Cierre de la Unidad Didáctica 6.</p>	<p>Reflexionar sobre los temas abordados en esta unidad. Atender consultas sobre la Práctica 5. Presentar elemento disparador para la próxima clase: -Búsqueda sobre novedades en la interfaz del usuario</p>	<p>Participación en clase Evaluación sobre el análisis y reflexión de la unidad 6.</p>
15	<p>Unidad Didáctica 7 Interfaces multimodales, interfaces hápticas. Aspectos de diseño de las Interfaces Adaptativas y Adaptables. Interfaces Evolutivas. Patrones de preferencias y de conocimiento. Aspectos de diseño de las Interfaces Inteligentes. Características de las interfaces inteligentes. Interfaces con Inferencia. Patrones de hábitos Realidad aumentada</p>	<p>Reflexionar sobre lo investigado de las tendencias y novedades en las interfaces Normas de diseño específicas para este tipo de interfaces Explicar el trabajo de investigación sobre casos sobre interfaces no convencionales</p>	<p>Evaluación de la Práctica 5 sobre test de usabilidad del software. Análisis de errores y aciertos.</p>



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA**

16	Repaso y cierre de la Unidad Didáctica 7 Preguntas sobre lo analizado en la unidad, para determinar la comprensión y asimilación de los conceptos abordados. Atención de dudas y consultas. Cierre de la Unidad Didáctica 7.	Reflexionar sobre los temas abordados en esta unidad. Atender consultas sobre el trabajo de investigación	Participación en clase
17	Examen conceptual de carácter individual, con carpeta abierta.		Evaluación del trabajo de investigación Evaluación del Exámen teórico
18	Reflexión sobre el examen conceptual.		

FECHAS DE CLASES Y EVALUACIONES

Clases y Evaluaciones	Periodo
Inicio de Clases	20/03/14
Unidad Didáctica 1	Desde el 27/03 al 3/04
Unidad Didáctica 2	Desde el 10/04 al 17/04
Unidad Didáctica 3	Desde el 24/04 al 8/05
Unidad Didáctica 4	Desde 15/05 al 29/05
Unidad Didáctica 5	Desde 5/06 al 12/06
Unidad Didáctica 6	Desde 19/06 al 26/06
Unidad Didáctica 7	Desde el 3/07 al 10/07
Parcial Teórico	17/07/14

Contacto de la cátedra (mail, página, plataforma virtual de gestión de cursos):

EMAIL: iharari@info.unlp.edu.ar

PÁGINA WEB: <https://catedras.info.unlp.edu.ar/>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA

Firmas del/los profesores responsables: