

NOMBRE: **INTERACCION HOMBRE-MAQUINA**
HRS./SEM.: 4
CLAVE: C25

Objetivo: Conocer los aspectos que determinan el éxito o fracaso de una interfaz con los sistemas de cómputo.

1. *Psicopatología y psicología de las cosas cotidianas* Frustraciones comunes, psicología de las cosas cotidianas, modelos conceptuales, modelos mentales, principios de diseño para el entendimiento y uso de artefactos Psicología de la acciones cotidianas
1. *Concepciones erradas de la vida cotidiana*; Naturaleza del pensamiento humano; ¿Cómo hacemos las cosas?; Affordances, modelos conceptuales, visibilidad; Mapeo; Feedback;
2. *Ejecución y evaluación Conocimiento dentro y fuera de la mente* Neurociencia(cerebro y cognición); Visión; Cognición; Memoria; Atención; Lenguaje; Percepción; Representación; Aprendizaje; Imagen visual; Representación y organización del conocimiento Saber qué hacer Restricciones; Restricciones y objetos cotidianos;
3. *Visibilidad y feedback* Errores Tipos de errores; Equivocaciones Diseño Elementos básicos; Diseño gráfico; Alfabetización visual; Lenguaje visual; Metáforas; Texto, imagen, iconos, menús, ventanas, pantallas, color;
4. *Representación gráfica de ideas* Diseño de interfaces orientado al usuario El usuario; Interactividad; User-friendly; Principios, métodos, guidelines; Herramientas y procedimientos off-line y on-line; Testeo y usabilidad; Evaluación

Requisitos:

- Desarrollo de software de aplicación.

Bibliografía.

- [1]. Anderson, J.(1990). Cognitive psychology and its implications. New York: W. H. Freeman and Company.
- [2]. Barfield, L.(1993). The user-interface, concepts and design. New York: Addison-Wesley.
- [3]. Brown, C. M.(1988). Human-computer interface design guidelines . New Jersey : Ablex.
- [4]. Christie, B.(ed.)(1985). Human factors of the user-system interface. North Holland.
- [5]. Schneiderman, B.(1992). Designing the user interface(2nd Edition). New York: Addison-Wesley.
- [6]. Vassiliou, Y.(ed.)(1984). Human factors and Interactive Computer Systems. North Holland.

Técnicas de enseñanza sugeridas

Exposición oral	(X)
Exposición audiovisual	()
Ejercicios dentro de clase	(X)

Seminarios	()
Lecturas obligatorias	()
Trabajos de investigación	()
Prácticas en taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Empleo de programas de cómputo	(X)

Elementos de evaluación sugeridos

Exámenes parciales	(X)
Exámenes finales	(X)
Trabajos y tareas fuera del aula	(X)
Participación en clase	(X)
Asistencia a prácticas	()
Otras:	()