

NOMBRE: **INTERFACES DE USUARIO**

HRS./SEM.: 4

CLAVE: C27

**Objetivo:** Conocer las técnicas de construcción de interfaces de usuario, los retos que implica y los riesgos de esconder prestaciones por un mal diseño de la interfaz..

*Introducción.* Conceptos Básicos. Ejemplos representativos de la importancia del diseño de Interfaces de Usuario. Relación entre el diseño de interfaces de usuario y la interacción Humano-Computador.

*Calidad de la Interfaz de Usuario y su Evaluación.* Evaluación. Medición de la Calidad de una Interfaz de Usuario. Métodos de Observación y Evaluación.

*Dimensiones de la Variabilidad de la Interfaz.* Lenguajes. Comunicación e Interacción. La importancia de las Metáforas. Técnicas de Dialogo. Soporte al Usuario. Documentación y Entrenamiento.

*Diseño centrado en el usuario.* Conceptos básicos. Técnicas para la elaboración de prototipos.

### **Bibliografía.**

1. Ashcraft, M. H. Fundamentals of Cognition. Addison-Wesley: New York, NY, 1998.
2. Druin, A. (Ed.) The Design of Children's Technology. Morgan Kaufmann: San Francisco, CA, 1998.
3. Fleming, J. Web Navigation: Designing the User Experience. O'Reilly & Associates: Sebastopol, CA, 1998.

### **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:	( )