

Ejercicios prácticos
Revisión de Materiales Instruccionales

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Participación	30%
Tareas	35%
Proyecto final: Caso práctico	15%
Examen departamental 1	10%
Examen departamental 2	10%

8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y ACREDITACIÓN

- Cumplir con el 80% de asistencias

9. ACERVOS DE CONSULTA ACERVOS BÁSICOS

Pressman, R. (2008). Ingeniería de Software - Un enfoque práctico, (6ª. ed.). México, D.F., Mc-Graw-Hill.

Sommerville, I. (2002) Ingeniería de Software, (6ª ed.). México, D.F., Addison Wesley.

10. PERFIL DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

ESTUDIOS REQUERIDOS: Preparación profesional preferentemente en esta área o similares.
EXPERIENCIA PROFESIONAL DESEABLE: 3 años de experiencia en el área
OTROS REQUISITOS: Cursos de pedagogía y/o idioma inglés.



Universidad Autónoma de Nayarit
Área Económico-Administrativa
Licenciatura en Economía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Interfaces Hombre-Máquina

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
Obligatoria	Interacción Hombre-Máquina

ÁREA DE FORMACIÓN	LÍNEA DE FORMACIÓN	T.U.D.C.
Disciplinar	Interacción Hombre-Máquina	Curso-Taller

Horas teoría	Horas práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
34	30	32	96	6

FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
Mayo 2012	

ELABORADO POR: Comité Curricular de Informática	ACTUALIZADO POR:
---	-------------------------

2. PRESENTACIÓN

Esta unidad de aprendizaje quiere ofrecer la formación teórica y práctica necesaria para abordar el desarrollo de interfaces gráficas de usuario para aplicaciones de carácter general, otorgarle las competencias al alumno para el diseño y desarrollo de interfaces de usuario usables y accesibles en entornos web.

Para cursar esta unidad de aprendizaje es necesario que el estudiante cuente con conocimientos previos de operaciones programación, conocer el lenguaje html y las hojas de estilo en cascada.

Esta unidad de aprendizaje corresponde al área disciplinar y cuenta con un valor curricular de 7 créditos con un total de 64 horas presenciales las que se dividirán en sesiones de 4 horas a la semana.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

Conocimiento de la importancia que tiene la disciplina de la interacción hombre-máquina.

Capacidad para valorar la usabilidad y la accesibilidad de las interfaces de usuario

Capacidad para afrontar el diseño de interfaces de usuario para casos reales

Habilidad para integrar el diseño de las interfaces de usuario en el ciclo de vida de los sistemas interactivos

4. SABERES

Saberes Teóricos	— Conocer la importancia que tiene la disciplina de la interacción hombre-máquina
Saberes Prácticos	— Valorar la usabilidad y la accesibilidad para las interfaces de usuario.

	<ul style="list-style-type: none"> — Realizar el diseño de interfaces de usuario para casos reales — Integrar el diseño de las interfaces de usuario e el ciclo de vida de los sistemas interactivos.
Saberes Metodológicos	—
Saberes Formativos	<ul style="list-style-type: none"> — Creatividad — Responsabilidad — Proactivo

5. DESGLOSE DE CONTENIDO (temática)

Unidad 1. Introducción a la interacción persona-ordenador

Unidad 2. El factor humano

Unidad 3. Metáforas

Unidad 4. Dispositivos, estilos y paradigmas

Unidad 5. Ingeniería de la interfaz

Unidad 6. Guías de estilo y diseño gráfico

Unidad 7. Evaluación

Unidad 8. Accesibilidad

Unidad 9. Internacionalización

Unidad 10. Nuevos paradigmas de interacción.

6. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Clases teóricas

Clases prácticas

Laboratorios

Trabajos de investigación

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Examen Departamental 25%

Participación en clases 15%

Portafolio de evidencias 15%

Resolución de ejercicios 20%

Caso integrador 25%

8. CRITERIOS DE ACREDITACIÓN

Para poder acreditar deberá de tener el 60 de calificación como mínimo en cada criterio.

El porcentaje acumulado deberá de ser mínimo 60% para acreditar la materia.

Si el alumno quiere ser evaluado en la unidad de aprendizaje sin cursar la materia deberá de solicitarlo al Comité de Evaluación previo al inicio de la unidad de aprendizaje.

9. ACERVOS DE CONSULTA ACERVOS BÁSICOS

Borrajo Daniel (1997). Inteligencia Artificial Métodos y Técnicas.
 Granollers, Toni. (2005) Diseño de Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario.
 Ballario, Jorge (2005) Mente y Pantalla el Pensamiento Mágico en la Computadora.

10. PERFIL DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

ESTUDIOS REQUERIDOS: Preparación profesional preferentemente en esta área o similares.
 EXPERIENCIA PROFESIONAL DESEABLE: 3 años de experiencia en el área
 OTROS REQUISITOS: Cursos de pedagogía y/o idioma inglés.



Universidad Autónoma de Nayarit Área Económico-Administrativa Licenciatura en Economía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Lógica y Conjuntos	
--------------------	--

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

--

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
Obligatoria	Métodos Cuantitativos

ÁREA DE FORMACIÓN	LÍNEA DE FORMACIÓN	T.U.D.C.
Disciplinar	Matemáticas	Curso-Taller

Horas teoría	Horas práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
32	32	32	96	6

FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
Mayo 2012	