

# Presentación de la asignatura Interacción Hombre Máquina

Ing. Jorge Sifuentes López

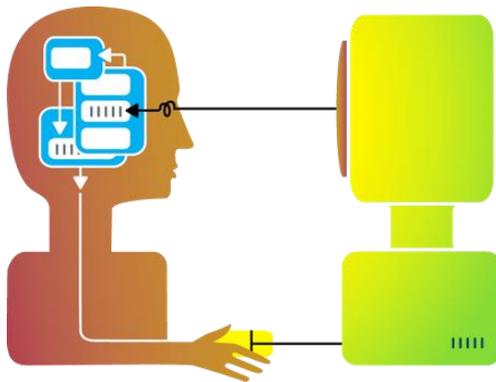


[www.continental.edu.pe](http://www.continental.edu.pe)



# Presentación de la Asignatura

En la presente asignatura, centraremos nuestros esfuerzos en transmitir qué es una superficie o interfaz usable, quiénes son los protagonistas que están a uno y otro lado, y cuáles son las disciplinas que nos pueden ayudar a este trabajo.



# Competencia

- Conocer los fenómenos más importantes de la interacción entre los seres humanos y las máquinas, en particular los computadores.
- Analizar, diseñar, implementar y evaluar adecuadamente interfaces en base a criterios de calidad de uso, demostrando una actitud, de respeto por los demás, las normas de seguridad y el medio ambiente.



## Unidad I

## Unidad II

## Unidad III

## Unidad IV

“Analiza, caracteriza, diferencia y contextualiza la Ingeniería y la Interacción Hombre-Máquina”.



### Temas:

- 1) Introducción a la IPO.
- 2) Factor Humano.



Control de Lectura 01

Implementar una interfaz de usuario en un entorno web.

## Unidad I

## Unidad II

## Unidad III

## Unidad IV

“Identifica, caracteriza, compara y diferencia el diseño centrado en el usuario, la usabilidad, el prototipado y aplica los métodos de evaluación”.



### Temas:

- 1) Metáforas, estilos y paradigmas.
- 2) Evaluación.
- 3) Ingeniería de la interfaz.
- 4) Dispositivos.

Implementar una aplicación teniendo en cuenta el uso de metáforas.



Tarea Académica 01

Unidad I

Unidad II

**Unidad III**

Unidad IV

“Identifica, caracteriza, compara y aplica el diseño universal, optimizando la accesibilidad”.



**Temas:**

- 1) Accesibilidad.
- 2) Internacionalización y localización.



Control de Lectura 02

Implementar una aplicación mejorando su accesibilidad.

## Unidad I

## Unidad II

## Unidad III

## Unidad IV

“Analiza y diseña interfaces para trabajo en grupo con sistemas de apoyo en línea al usuario”.

### Temas:

- 1) Estándares y guías.
- 2) Diseño gráfico.
- 3) Trabajo cooperativo informático.
- 4) Soporte al usuario.



Tarea Académica 02



Implementar una implementación teniendo en cuenta el diseño gráfico y el trabajo cooperativo.

# Recomendaciones

- Desarrolla tu autodisciplina: Organiza tus tiempos para poder realizar cada una de las actividades programadas.
- Envía oportunamente las actividades y evaluaciones.
- Dedicar tiempo a las lecturas recomendadas.
- Participa activamente de los Foros de ayuda y de desarrollo de contenido.





*¡ Muchas Gracias !*



[www.continental.edu.pe](http://www.continental.edu.pe)

