

GUÍA DE CURSO (AÑO 2014 - Plan 2013)

Módulo de Psicología, Módulo de Articulación de Saberes
y Módulo Metodológico

INSTITUTO CIBPSI – Fundamentos y Métodos en
Psicología

UNIDAD CURRICULAR Optativa

**ENCARGADA/O DE LA
UNIDAD CURRICULAR**

CURSO Interacción Humano Computadora

**DOCENTE RESPONSABLE
DEL CURSO** Fernando González Perilli

CÓDIGO

CICLO:

Marque con una cruz una sola opción de Ciclo

Inicial

1er semestre
2do semestre

**Formación
integral**

3er semestre
4to semestre
5to semestre
6to semestre

Graduación

x

7mo semestre
8vo semestre

MÓDULO:

Marque con una cruz una sola opción

Psicología

**Articulación
de saberes**

X

Metodológico

MODALIDAD

Libre

Reglamentada
a

FORMATO DEL CURSO (sólo para la Modalidad Reglamentada):
Teórico **Seminario X**

CRÉDITOS DEL CURSO:

5 **X** **10**

CURSO:

Marque con una cruz una sola opción

Obligatori

o

Optativo

X

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS SUGERIDOS

ASIGNATURAS

Metodología cuantitativa

Procesos cognitivos

INFORMATICA

Usuario Office

Programa de análisis estadísticos (SPSS) o Excel avanzado

IDIOMA

Lectura en Inglés

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE FORMACIÓN

El presente curso forma parte de las iniciativas del Núcleo Interdisciplinario en Interacción Humano Computadora (Espacio Interdisciplinario - UdelaR). Pretende brindar contenidos que favorezcan la colaboración interdisciplinaria con otras áreas que se ocupan de HCI: Ingeniería en Computación y Diseño industrial.

Objetivos formativos:

Objetivos generales:

1. Introducir a los estudiantes a los aportes de la Psicología al campo de la Interacción Hombre Computadora.
2. Formar en técnicas de diseño de interacción y evaluación de usabilidad.

Objetivos específicos:

1. Introducir al área. (Factores humanos en HCI)
2. Incorporar elementos de Diseño de interacción basados en Experiencia del Usuario
3. Profundizar contenidos psicológicos específicos para HCI
4. Formar en técnicas de evaluación web y dispositivos (cuestionarios, tiempos de uso, registro de movimientos oculares).
5. Realizar prácticas de evaluación con: web de Facultad de Psicología. Prototipos desarrollados en conjunto en el Taller de Interacción de la Facultad de Ingeniería y la Asignatura de Ergonomía de la Escuela Universitaria Centro de Diseño de Facultad de Arquitectura

Se espera que al finalizar el curso el estudiante sea capaz de:

1. Realizar análisis críticos de los diseños de dispositivos de interacción humana.
2. Aportar a diseños de interacción desde la perspectiva psicológica.
3. Diseñar protocolos de evaluación de uso en web y dispositivos electrónicos.
4. Llevar a cabo instancias de evaluación con participantes.
5. Manejar un paquete básico de herramientas técnicas para la evaluación en HCI.

6. Realizar análisis estadísticos para validar resultados de estudios de usabilidad.

3. CONTENIDOS DEL CURSO - BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Incluir cada ítem y a continuación la bibliografía

Temario

1. Introducción a las perspectivas HCI desde el usuario
2. Teorías psicológicas para HCI
3. HCI dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje
4. Principios Psicológicos para la Usabilidad
5. Técnicas de evaluación de HCI
6. Técnicas de evaluación II
7. HCI aplicado sobre el espacio. Inteligencia Ambiental
8. Aplicaciones Social del diseño HCI
9. Diseño como herramienta para HCI, Sesión
10. Arte y HCI

Biobliografía:

Barsalou, L.W. (2009). Simulation, situated conceptualization, and prediction. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London: Biological Sciences*, 364, 1281-1289.

Casasanto, D. & Boroditsky, L. (2008): Time up the mind: Using space to think about time. *Cognition*, 106, 579-593

Martin Helander (Ed.) (1990). *Handbook of Human-Computer Interaction*. North-Holland.

Alan Cooper (1995). *About Face: The Essentials of User Interface Design*. IDG Books.

Nathaniel S. Borenstein. *Programming as if People Mattered: Friendly programs, software engineering and other noble delusions*. Princeton University Press, 1991.

Colin Robson (1994). *Experiment, Design and Statistics in Psychology* (3rd edition). Penguin.

Ericsson, K.A. & Simon, H.A. (1985). *Protocol Analysis: verbal reports as data*. MIT Press.

Grenfield, P.M. (2009). Technology an informal education: What is Taught , What is Learned. *Science*,323,69-71.

Lakoff, G. & Núñez, R. (2000). *Where Mathematics comes from?* New York Basic Books Ophir, E., Nass, C.,

Wagner, A.D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *Proceeding of the*

National Academy of Science of United States of America. 106(37),
15583-15587

Donohue, S.E., James, B., Eslick, A.N, Mitroff, S.R. (2012). Cognitive pitfall!
Videogame players are not immune to dual-task costs. Attention Perception &
Psychophysics, 74(5), 803-809

Levine, L.E., Waite, B.M., Bowma L.L. (2007) Electronic Media Use, Reading,

4. METODOLOGÍA - EVALUACIÓN

- Realización de trabajos de clase. (Equipos de tres alumnos)
- Trabajo final. Entrega de monografía individual sobre trabajo realizado en grupo.