

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISIÓN	CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍA	1 / 2
NOMBRE DEL PLAN LIC. EN INGENIERÍA METALÚRGICA				
CLAVE	1100094	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	LABORATORIO DE USABILIDAD	CRED. 6 TIPO OPT.
H.TEOR.	1.5	SERIACIÓN 150 Créditos		TRIM.
H.PRAC.	3.0			

**OBJETIVO (S):**

Objetivos generales:

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

Analizar, desarrollar y aplicar la metodología de la usabilidad desde los ámbitos sociales, diseño e ingeniería.

**CONTENIDO SINTÉTICO:**

1. ¿Qué es interacción? Punto de vista de las disciplinas del diseño.
2. Percepción.
3. Modelos de pensamiento.
4. Ergonomía física y cognitiva.
5. Principios de diseño.
6. Usabilidad, experiencia del usuario (ux).
7. Diseño de la interfaz.

**MODALIDADES DE CONDUCCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

Exposición temática del profesor, motivando la reflexión y la participación de los alumnos.

Realización de actividades de empatía y percepción.

Investigación documental y de campo por parte de los alumnos.

Bitácora de campo, blog, wiki.

Ejercicios de dramatización o ejercicios lúdicos.

**MODALIDADES DE EVALUACIÓN:**

Evaluaciones periódicas:

Ejercicios realizados en clase.

Ejercicios extraclase.

Actividades presenciales y no presenciales.

Evaluaciones.

Nota: se sugiere promover la autoevaluación del alumno.

Evaluación global:

Evaluación terminal: departamental.  
Promedio de evaluaciones periódicas.

No admite evaluación de recuperación.

**BIBLIOGRAFÍA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. Baecker, R.M., Buxton, W., "Readings in human-computer, interaction: a multidisciplinary approach", Morgan Kaufmann, California, 1995.
2. Badre, A., "Shaping Web usability, interaction design in context", Addison Wesley, New York, 2002.
3. Brinck, T., Gergle, D., Wood, S., "Usability for the Web: Designing Web sites that work", Morgan Kaufmann Publishers, New York, 2002.
4. Cato, J., "User-centered Web Design", Addison-Wesley, New York, 2001.
5. Dumas, J., Redish, J., "A Practical Guide to Usability Testing", 1993.
6. Goals, Operators, Methods, and Selection rules (objetivos, operadores, métodos y normas de selección), by Stuart Card, Thomas P. Moran and Allen Newell, 1983.
7. Hix, D., Hartson R., "Developing user interfaces: ensuring usability through product & process", Wiley and Sons, New York, 1993.
8. Helen G., The good usability handbook 1996.
9. Jordan, P., An introduction to usability, Taylos & Flores, 1998.
10. Lindgaard, G., "Usability testing and system evaluation: A Guide for Designing Useful Computing Systems", Chapman & Hall Computing, New York, 1994.
11. Nielsen, J., "Usability engineering", Academic Press Professional, New York, 1993.
12. Nielsen, J., "Designing web usability: The practice of simplicity", Mark Technik, Alemania, 2001.
13. Preece, J., "A guide to usability: human factors in computing", Addison-Wesley, New York, 1993.
14. Rosson, M., Carroll, J., "Usability engineering: scenario-based development of human-computer interaction", Morgan Kaufmann Publishers, New York, 2002.
15. Schneiderman, B., "Designing the user interface", Addison-Wesley, 3ra. ed., New York, 1998.