UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

ASIGNATURA:

Interacción humano computadora con laboratorio

CONTENIDOS:

Unidad	Temas
I	1. Fundamentos de Interacción Humano Computadora 1.1. Conceptos Generales 1.2. Aspectos Cognitivos 1.3. Percepción 1.4. Modelos Mentales 1.5. Metáforas 1.6. Estilos y Paradigmas 1.7. Aspectos Sociales, Organizacionales y Culturales
II	2. Análisis y diseño de Interfaces 2.1. Diseño Centrado En El Usuario 2.2. Análisis De Tareas 2.3. Guías De Diseño 2.4. Prototipos 2.5. Evaluación
III	3. Usabilidad 3.1. Definición 3.2. Ingeniería De Usabilidad 3.3. Laboratorios De Usabilidad
IV	4. Tendencias Actuales de IHC 4.1. Tendencias Actuales en la IHC 4.2. Tendencias Futuras en la IHC
V	5. Proyecto de aplicación 5.1. Presentación y revisión del Diseño 5.2. Revisión final de proyectos

Bibliografía

Sistemas Multimedia: Análisis, Diseño y Evaluación, Aedo Cuevas, Ignacio, 1era Edición Universidad Nacional De Educación

Análisis y Diseño de Información, James A. Seen, Editorial McGraw Hill

De la Multimedia a la Hipermedia, Díaz Paloma, Catenazzi Nadia, Aedo Ignacio RA-MA Editorial

Administración de Sitios y Paginas Web Con Macromedia Dreamweaver MX 2004, Pérez López Cesar. Editorial ALFAOMEGA

Diseño y Desarrollo Multimedia(Sistemas, Imagen, Sonido y Video) Castro Gil Manuel, Colmenar Santos Antonio, Lozada De Dios Pablo, Peire Arroba Juan, Editorial ALFAOMEGA

Análisis y Diseño Practico De Sistemas Cliente/Servidor con GUI Ruble A. David Editorial Prentice Hall

International user interfaces Galdo, Elisa M. del (Editor), Nielsen, Jakob (Editor)

Diseño de sistemas interactivos: la importancia de nuestra relación con las computadora Raskin, Jef (Autor)

Human-Computer Interaction, Alan Dix