

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">FACULTAD DE INGENIERÍA</p> <p style="text-align: center;">PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p style="text-align: center;">INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA</p>	DES:	Ingeniería
	Programa académico	Doctorado en Ingeniería
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	DI24OP21
	Semestre:	1, 2, 3
	Área en plan de estudios (B, P y E):	G, E
	Total de horas por semana:	4
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	2
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	2
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	6
	<i>Créditos Totales:</i>	10
	Total de horas semestre (x 16 sem):	160
	Fecha de actualización:	Marzo 2024
<i>Prerrequisito (s):</i>	Ninguno	
DESCRIPCIÓN DEL CURSO		
<p>Se revisan los fundamentos teóricos clásicos y contemporáneos de interacción humano computadora que dan soporte al área de investigación en Interacción Humano-Computadora. Esto permite el dominio y discusión del proceso de diseño centrado en el usuario y explorar áreas emergentes en el área.</p>		
COMPETENCIAS A DESARROLLAR		
GESTIÓN DE PROYECTOS		
Coordina y administra de forma responsable, proyectos que atiendan criterios de sustentabilidad y que contribuyan a mejorar la calidad de vida.		
DISEÑO Y GESTIÓN DE INFRAESTRUCTURAS SOSTENIBLES PARA EL DESARROLLO		
El doctorando diseña y gestiona infraestructuras seguras, eficientes y sostenibles que promueven el desarrollo socioeconómico y ambiental, integrando conocimientos de áreas como infraestructura para el transporte, estructura y materiales, computación e hidrología. Este diseño y gestión considera la sostenibilidad en todos sus aspectos y se rige por altos estándares éticos y profesionales.		

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
<p>Identifica áreas de oportunidad, actores y fuentes de financiamiento, así como los elementos esenciales que garantizan el éxito de proyectos.</p> <p>Identifica los requerimientos de infraestructura considerando las condiciones del entorno, las necesidades socioeconómicas y los principios del desarrollo sostenible.</p>	<p>1. Fundamentos teóricos clásicos</p> <p>1.1 Teorías clásicas</p> <p>1.2 Investigación básica</p> <p>1.3 Modelo cognitivo</p>	<p>Identifica los componentes teóricos fundamentales que dan soporte al diseño de sistemas interactivos.</p>	<p>Lecturas complementarias.</p> <p>Lecciones dinámicas.</p> <p>Foros.</p> <p>Proyecto .</p>	<p>Infografías.</p> <p>Puntaje en lecciones.</p> <p>Temáticas en foros y réplicas.</p> <p>Reporte sobre la población target e ideal de un producto con sus características en HCI y CSCW.</p>
<p>Establece alianzas estratégicas en los procesos de gestión de proyectos.</p> <p>Maneja software especializado para la resolución de problemas de ingeniería con un enfoque en el desarrollo sostenible, reconociendo y abordando sus limitaciones de manera responsable y eficiente.</p>	<p>2. Fundamentos teóricos modernos</p> <p>2.1 Cognición externa</p> <p>2.2 Cognición distribuida</p> <p>2.3 Teoría de la actividad</p> <p>2.4 Teoría fundamentada</p>	<p>Identifica los componentes teóricos modelos que dan soporte al diseño de sistemas interactivos.</p>	<p>Lecturas complementarias.</p> <p>Lecciones dinámicas.</p> <p>Caos de estudio.</p> <p>Proyecto.</p>	<p>Infografías.</p> <p>Puntaje en lecciones.</p> <p>Temáticas en foros y réplicas.</p> <p>Reporte de caso de estudio.</p> <p>Reporte de proyecto con el análisis de un producto tecnológico en términos de los sentidos del ser humano y la memoria.</p>
<p>Administra los recursos del proyecto con criterios de sustentabilidad que contribuyan a mejorar la calidad de vida.</p> <p>Utiliza criterios y reglamentos de</p>	<p>3. Fundamentos teóricos contemporáneos</p> <p>3.1 Valores humanos</p> <p>3.2 In the Wild</p>	<p>Construye la base de fundamentos teóricos contemporáneos y reflexiona sobre nuevas tendencias.</p>	<p>Lecturas complementarias.</p> <p>Lecciones dinámicas.</p> <p>Caso de estudio</p> <p>Infografías</p>	<p>Infografías.</p> <p>Puntajes en lecciones dinámicas.</p> <p>Reportes de caso de estudio.</p>

diseño sostenible vigentes y apropiados para el tipo de infraestructura a desarrollar.	3.3 Embodiment		Proyecto.	
--	----------------	--	-----------	--

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
<ul style="list-style-type: none"> Rogers, Y. (2022). HCI Theory: Classical, Modern, and Contemporary. ISBN 9783031021978. Springer International Publishing Ari Kolbeinsson, Jessica Lindblom, Mind the Body: How Embodied Cognition Matters in Manufacturing, <i>Procedia Manufacturing</i>, Volume 3, 2015, Pages 5184-5191, ISSN 2351-9789, 10.1016/j.promfg.2015.07.576. Jessica Lindblom. (2016). Embodied Social Cognition. ISBN 978-3-319-20315-7. Springer Cham Yvonne Rogers. 2011. Interaction design gone wild: striving for wild theory. <i>interactions</i> 18, 4 (July + August 2011), 58–62. https://doi.org/10.1145/1978822.1978834 Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2016). <i>Human-Computer Interaction Third Edition</i>. Pearson. Obrist, M., Velasco, C., Vi, C., Ranasinghe, N., Israr, A., Cheok, A., Spence, C., & Gopalakrishnakone, P. (2016, August 23). Sensing the future of HCI. <i>Interactions</i>, 23(5), 40–44. https://doi.org/10.1145/2973568 	<p>El primer parcial evalúa el primer objeto de estudio.</p> <p>El segundo parcial evalúa el segundo objeto de estudio</p> <p>El tercer parcial evalúa los cuatros objetos de estudio.</p> <p>La ponderación que se sigue en el curso es la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tareas y ejercicios: 40% - Lecturas y lecciones: 25% - Proyecto y examen teórico: 30% - Participación y asistencia: 5%

Cronograma del avance programático

Objetos de aprendizaje	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. Fundamentos teóricos clásicos																
2. Fundamentos teóricos modernos																
3. Fundamentos teóricos contemporáneos																