

Diseño de interfaces de interacciones humano-computadora

Programa

Objetivo general

El estudiante diseña interfaces que se utilizarán para la interacción humano-computadora en aplicaciones computacionales, utilizando wireframes (representaciones esquemáticas de interfaz) como primer herramienta de validación de funcionalidad y usabilidad de las aplicaciones.

Unidades

Unidad 1

Antecedentes de las interfaces de comunicación humano-computadora

Objetivo

Describir los antecedentes históricos de las interfaces de comunicación humano máquina e identificar estos elementos en objetos no computacionales.

Contenido

- Las primeras máquinas y sus interfaces
- Interfaces de comunicación humano-máquina
- Forma y función
- Ergonomía

Unidad 2

Técnicas de desarrollo ágil para proceso de validación de una interfaz humano-computadora.

Objetivo

Describir técnicas de desarrollo ágil como herramientas eficaces para lograr aplicaciones con funcionalidades validadas e interfaces usables.

Contenido

- Desarrollo ágil en comparación con el desarrollo convencional
- Las fases del desarrollo de una aplicación
- Concepto de validación
- Concepto de iteración

Unidad 3

Los Wireframes o representaciones esquemáticas de interfaz

Objetivo

Crear wireframes como una forma eficiente para proponer una interfaz humano-computadora

Contenido

- Conceptos interfaz, wireframe, maqueta, prototipo, versión beta
- Porqué realizar diagramas, wireframes y maquetas antes de diseñar una interfaz
- Diagrama de flujo de una aplicación
- Wireframe de una pantalla de aplicación
- Elementos de interfaz
- Jerarquía de elementos de interfaz
- Herramientas para la creación de Wireframes.

Unidad 4

Maquetas de interfaces de aplicaciones

Objetivo

Generar maquetas como una forma eficaz de obtener retroalimentación de la interfaz en etapas tempranas del desarrollo.

Contenido

- Maquetas de baja resolución y de alta resolución

- Uso de herramientas para la creación de maquetas
- Uso de herramientas para creación de maquetas
- Uso de bitácoras y lienzos para registro de iteraciones y validaciones
- Proceso de validaciones de funcionalidad y usabilidad
- Documentación de resultados

Producto integrador

Maqueta que utilice wireframes como resultado de validaciones de funcionalidades propuestas y de usabilidad de la aplicación en una etapa temprana, acompañada de bitácora o lienzo que muestre el proceso realizado para llegar a ella.