



MATERIA:	USABILIDAD				
CLAVE:	DCC06	CRÉDITOS:	6	TOTAL HORAS/SEMANA	6
OBJETIVO:					
<p>El principal objetivo de este curso consiste en introducir al alumno en técnicas de computación avanzada que le permitan diseñar y desarrollar modelos computacionales que sean eficientes y efectivos, basados en el principio de la usabilidad general, en donde se busca aumentar el servicio de los recursos tecnológicos y su aplicación en diferentes perspectivas de solución.</p>					
CONTENIDO:					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la usabilidad 2. Computación ubicua. 3. Métodos de evaluación sin usuarios. <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Evaluación heurística 2.2 Cognitive walkthrough. 4. Métodos de evaluación con usuarios <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Test. 4.2 Diseño. 4.3 Tipos de test. 4.4 Ejecución. 4.5 Análisis de resultados. 5. Sistemas Sensibles al Contexto de Aplicación. 6. Desarrollo de Aplicaciones basadas en Patrones de Diseño. 					
BIBLIOGRAFIA:					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usability101: Introduction to usability. Jakob Nielsen. ▪ Price, K. An Introduction to Differential Evolution. In New Ideas in Optimization. D. Corne, M. Dorigo, and F. Glover, Eds. McGraw-Hill ▪ Leonidis, A., Margetis, G., Antona, M., Stephanidis, C. ClassMATE: Enabling Ambient Intelligence in the Classroom. World Academy of Science, Engineering and Technology, 66, 594-598 (2010) ▪ Bravo, J., Hervás, R., Chavira, G. Ubiquitous Computing in the Classroom: An Approach through Identification Process. Journal of Universal Computer Science, 11(9), 1494-1504 (2005). 					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:					
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades en clase. • Informe científico • Proyecto Final. 					
METODOLOGÍA ENSEÑANZA APRENDIZAJE					
<ul style="list-style-type: none"> • Exposición del profesor de la teoría y conceptos básicos. • Lecturas dirigidas. • Modelo conductual del profesor.. 					