

UNIVERSIDAD DE NUEVO LEON "EMILIANO ZAPATA"

| | | | | | | |
|-------------|---|-------|---------|------------------|---------|----------|
| INGENIERIA | INGENIERO ADMINISTRADOR EN TECNOLOGIAS DE INFORMACION | | | | | |
| MATERIA | Desarrollo de Pruebas Centradas en el Usuario | | | LINEA CURRICULAR | | |
| TETRAMESTRE | Octavo | CLAVE | TIS-115 | SERIACION | TIS-114 | |
| HTS: | 3 | HPS | 3 | THS | 6 | CREDITOS |
| | | | | | | 8 |

| | | | | | | |
|-------------------------------|--|--|--|--|--|--|
| OBJETIVO DE LA MATERIA | [E] estudiante analizará aplicaciones utilizando una interfase amigable para desarrollar un prototipo que sirva de base para el diseño de aplicaciones. En los Conceptos básicos de diseño y pruebas centradas en el usuario, la Creación de interfaces y evaluación heurística y Pruebas de las Interfases y Evaluación de usabilidad de pensamiento en voz alta. | | | | | |
|-------------------------------|--|--|--|--|--|--|

| TIEMPO ESTIMADO | NOMBRE Y OBJETIVO DE LA UNIDAD | TEMAS Y SUBTEMAS | ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE | BIBLIOGRAFIA |
|-----------------|---|---|--|---|
| | <p>1. Conceptos básicos de diseño pruebas centradas en el usuario.</p> <p>El estudiante distinguira los conceptos básicos del diseño de pruebas centradas en el usuario. para implementar la construcción de programas interactivos y el diseño de su comportamiento.</p> | <p>1.1 Diseño de software</p> <p>1.1.2 Conceptos fundamentales del diseño</p> <p>1.1.3 Módulos y criterios de modulación</p> <p>1.1.4 Notaciones para el diseño</p> <p>1.1.5 Técnicas de diseño</p> <p>1.1.6 Planes de pruebas</p> <p>1.2 Diseño centrado en el usuario</p> <p>1.2.1 Clasificación del usuario</p> <p>1.2.2 Tipos de usuarios</p> <p>1.2.3 El proceso de diseño</p> <p>1.2.4 El propósito de analizar las tareas:</p> <p>1.2.5 Estrategias para representar el diseño</p> <p>1.2.6 Lista de pruebas</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Exposición por parte del profesor • Discusiones facilitadas por el instructor • Trabajo individual o grupal por parte de los estudiantes. • Análisis de casos • Construcción de mapas conceptuales que realzimen la importancia de los elementos teóricos básicos. • Exposición de los temas a través de ejercicios teóricos y de aplicación seleccionados como base de aprendizaje • Solución dirigida de ejercicios teóricos y de aplicación. • Solución de ejercicios en forma individual y en equipo • Solución a ejercicios asignados de tareas. • Investigación de conceptos básicos y aplicaciones. • Resolución de ejercicios teóricos y de aplicación a distintas áreas, en forma individual y grupal • Aula. • Trabajo realizado en el aula. | <p>BÁSICA:</p> <p>López Carlos, (2004). <i>Técnicas de Programación y Control de Proyectos</i>. Pirámide.</p> <p>erto J., (2002). <i>Estructura de Datos con Algoritmos con énfasis orientada a objetos</i>, Pearson.</p> <p>ic, (2011). <i>Programming with Microsoft Visual Basic 6.0 Course Technology</i></p> <p>COMPLEMENTARIA:</p> <p>Francesco, (2001). <i>Programación Avanzada con Microsoft Visual Basic</i>. MET: McGraw-Hill. ISBN 84-481-3715-9</p> <p>Ichand, (2002). <i>Ingeniería</i></p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | <p>2. Creación de interfaces y evaluación heurística. El estudiante distinguirá el concepto de visual basic seguida de dos heurísticas de evaluación utilizando el panel de control date/time de Windows, para ilustrar tanto el concepto de como el uso de las heurísticas de usabilidad.</p> | <p>2.1 Los principios en el diseño de interfaces 2.2 Clasificación de estilos de interacción 2.3 Consideraciones de diseño 2.4 Heurística de diseño 2.5 Interfaces en Visual Basic .NET 2.5.1 Implementación 2.5.2 Como acceder a la interfaz 2.5.3 Interfaces y herencia</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo realizado en el aula. • Examen. • Presentaciones en computadora • Píntarón. <ul style="list-style-type: none"> • Exposición por parte del profesor • Discusiones facilitadas por el instructor • Trabajo individual o grupal por parte de los estudiantes. • Análisis de casos • Construcción de mapas conceptuales que reafirmen la importancia de los elementos teóricos básicos. • Exposición de los temas a través de ejercicios teóricos y de aplicación seleccionados como base de aprendizaje • Solución dirigida de ejercicios teóricos y de aplicación . • Solución de ejercicios en forma individual y en equipo • Solución a ejercicios asignados de tarea. • Investigación de conceptos básicos y aplicaciones . • Resolución de ejercicios teóricos y de aplicación a distintas áreas, en forma individual y grupal • Aula. • Trabajo realizado en el aula. • Examen. • Presentaciones en computadora • Píntarón. | <p>Richard. (2002). <i>Angereria de Software</i>. McGraw-Hill. ISBN 968-451-854-4</p> <p>Christine. (2003). <i>The Essence of Human-Computer Interaction</i>. Prentice Hall. ISBN 0-13-751975-1</p> <p>Prece, Jenny, Yvonne Rogers, Helen Sharp, David Benyon, Simon Holland, Tom Carey, (2005).</p> <p><i>Human-computer interaction</i>. Addison-Wesley (2001) ISBN 0-201-62769-8</p> <p>Somerville, Ian. (2002). <i>Ingeniería de software</i>. SITESA. ISBN 968-6135-91-X</p> |
| | <p>3. Pruebas de las interfaces El estudiante comprenderá la funcionalidad de varios controles y algunas técnicas para dibujar imágenes</p> | <p>3.1 Aplicaciones para Win32 usando Visual Basic .NET 3.1.1 Manejo de formularios 3.1.2 Controles 3.1.2.1 Controles de Windows</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Exposición por parte del profesor • Discusiones facilitadas por el instructor • Trabajo individual o grupal por parte de los estudiantes. • Análisis de casos | |

| | | | | |
|-----------------------------------|--|--|--|--|
| <p>complejas en visual Basic.</p> | <p>4. Evaluación de usabilidad de pensamiento en voz alta. El estudiante identificará los detalles prácticos de las evaluaciones de usabilidad de pensamiento en voz alta para llevar a cabo este tipo de estudio.</p> | <p>Forms 3.1.2.2 Enlace de datos 3.1.2.3 Creación de controles personalizados 3.1.3 GDH+ 3.1.3.1 Gráficos vectoriales n 2-D 3.1.3.2 Imaging 3.1.3.3 Tipografía</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de mapas conceptuales que reafirmen la importancia de los elementos teóricos básicos. • Exposición de los temas a través de ejercicios teóricos y de aplicación seleccionados como base de aprendizaje • Solución dirigida de ejercicios teóricos y de aplicación . • Solución de ejercicios en forma individual y en equipo • Solución a ejercicios asignados de tarea. • Investigación de conceptos básicos y aplicaciones . • Resolución de ejercicios teóricos y de aplicación a distintas áreas, en forma individual y grupal • Aula. • Trabajo realizado en el aula. • Examen. • Presentaciones en computadora • Pintarón. | |
| | <p>4.1. Ingeniería de usabilidad 4.2. Definición de objetivos en la ingeniería de usabilidad 4.3. Ingeniería de usabilidad como un proceso 4.4. Lista de comprobación en el desarrollo de especificaciones de usabilidad 4.5. Métricas de usabilidad 4.6. Guías para el diseño de diálogos</p> | | <ul style="list-style-type: none"> • Exposición por parte del profesor • Discusiones facilitadas por el instructor • Trabajo individual o grupal por parte de los estudiantes. • Análisis de casos • Construcción de mapas conceptuales que reafirmen la importancia de los elementos teóricos básicos. • Exposición de los temas a través de ejercicios teóricos y de aplicación seleccionados como base de aprendizaje • Solución dirigida de ejercicios teóricos y de aplicación . • Solución de ejercicios en forma individual y en equipo • Solución a ejercicios asignados de tarea. | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Investigación de conceptos básicos y aplicaciones • Resolución de ejercicios teóricos y de aplicación a distintas áreas, en forma individual y grupal • Aula • Trabajo realizado en el aula • Exámen • Presentaciones en computadora • Puntación | |
|--|--|--|--|--|

RECURSOS DIDÁCTICOS: Pizarra, infocus, laptop

EVALUACIÓN: Tres evaluaciones (Parcial al finalizar el mes) que equivalen al 25% cada una de la evaluación; Exámenes Rápidos que equivalen al 10% de la evaluación final y los Trabajos Individuales y en Equipo que equivalen al 15% de la evaluación final cada uno.