

Formulario de aprobación de curso de posgrado/educación permanente

Asignatura: Fundamentos de la interacción niño computadora

Modalidad:

(posgrado, educación permanente o ambas)

Posgrado

Educación permanentes

Profesor de la asignatura:

Msc Ewelina Bakala (Grado 2 Efectivo, Instituto de Computación)

Dr. Juan Pablo Hourcade (Profesor, Universidad de IOWA, USA)

Profesor Responsable Local:

Dr. Gonzalo Tejera (Grado 4 Efectivo, Instituto de Computación).

Programa(s) de posgrado: Maestría y Doctorado en Informática.

Instituto o unidad: InCo

Departamento o área: Departamento de Arquitectura de Sistemas.

Horas Presenciales: 14

Nº de Créditos: 5

Público objetivo: estudiantes de posgrado e interesados en el área de la interacción hombre computadora.

Cupos: Sin Cupos.

Objetivos:

El objetivo del curso es dar una introducción al campo de la interacción niño computadora (Child-Computer Interaction, CCI), de forma que el estudiante comprenda los problemas asociados al desarrollo de interfaces para niños, así como las metodologías para su diseño, construcción y evaluación.

Objetivos Particulares:

- Conocer la teoría y las técnicas que se utilizan para el diseño de tecnología interactiva y sus aplicaciones.
 - Comprender ejemplos de implementaciones concretas de interfaces que sean paradigmáticas en sus opciones de diseño.
-

Conocimientos previos exigidos: ninguno.

Conocimientos previos recomendados: se recomienda que el estudiante posea conocimientos previos en distintos paradigmas de programación, modelado computacional y diseño de interfaces.

Metodología de enseñanza:

El curso consiste de clases teórico-prácticas y de un trabajo final (laboratorio o monografía). El curso está dividido en dos etapas bien diferenciadas. En la primer etapa se desarrollarán las actividades de teórico y la segunda se destinará para el desarrollo del trabajo final. El curso implica la asistencia obligatoria a las actividades de teórico, y monitoreo del trabajo final. Las clases teórico tendrán una carga de 4 horas semanales durante dos semanas. Se estima que cada estudiante debe dedicarle 10 horas de estudio semanales. El trabajo final se desarrolla durante las últimas tres semanas y durante su desarrollo los docentes realizarán la tutoría a los grupos. La realización del laboratorio apunta a formar al estudiante en el análisis, diseño y desarrollo de una interfaz para niños, mientras que en monografía se trabajará en una propuesta de investigación.

Detalle de horas:

- Horas de clase (teórico): 8
- Horas de clase (práctico): 0
- Horas de clase (laboratorio): 0
- Horas de consulta: 0
- Horas de evaluación: 6 (monitoreo y evaluación final)
 - Subtotal de horas presenciales: 14
- Horas de estudio: 20
- Horas de resolución de ejercicios/prácticos: 0
- Horas proyecto final/monografía: 40
 - Total de horas de dedicación del estudiante: 74

Forma de evaluación:

El proyecto final involucra elaborar la propuesta de desarrollo o investigación, presentaciones de avance regulares en los monitoreos, escritura de un reporte técnico y realizar una presentación final. El trabajo final puede desarrollarse de forma individual o en grupos reducidos. Este trabajo es obligatorio y eliminatorio.

Temario

- **Introducción**
- **Aspectos del desarrollo en niños y su relevancia en el diseño de tecnología**
- **Principios de usabilidad y heurísticas aplicadas a niño**
- **Guías de diseño de tecnología interactiva**
- **Métodos de diseño y evaluación**

Bibliografía:

1. Child-Computer Interaction, Juan Pablo Hourcade, disponible gratuitamente en <http://childcomputerinteraction.org/>



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Datos del curso

Fecha de inicio y finalización: julio-agosto de 2022.

Horario y Salón: A confirmar.

Arancel:
no corresponde

Arancel para estudiantes inscriptos en la modalidad posgrado:
Arancel para estudiantes inscriptos en la modalidad educación permanente:
