

PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
CC6502	Taller de Usabilidad de Interfaces de Software			
Nombre en Inglés				
Workshop on Software Usability				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
6	10	3	0	7
Requisitos			Carácter del Curso	
CC5401 Ingeniería de Software II / CC5504 Interfaces Humano-Computador			Electivo de ICC	
Resultados de Aprendizaje				
<p>A través del desarrollo de la asignatura se pretende que el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprenda el concepto de usabilidad, sus extensiones, alcances y aplicaciones en la evaluación de la interacción humano-computador. • Conozca en qué consiste la evaluación de la usabilidad de los diseños de interfaces orientados a usuarios, y por qué, cuándo y cómo se realiza esta evaluación. • Analice la relación entre diseño, desarrollo y evaluación de la usabilidad de las interfaces • Analice los métodos, técnicas e instrumentos utilizados para evaluar la usabilidad del diseño de la interacción humano-computador • Evalúe comparativamente los distintos enfoques y métodos de evaluación de la usabilidad de la interacción humano-computador 				

Metodología Docente	Evaluación General
<ol style="list-style-type: none"> 1. Clases expositivas 2. Taller 3. Lectura, análisis y discusión de papers 4. Proyectos colaborativos. 	<p>25% Control de Lecturas: 4 lecturas</p> <p>35% Diseño y Presentación de un Proyecto de Usabilidad: Métodos de usabilidad, teoría, instrumentos, forma de aplicación, etc.</p> <p>40% Proyecto Final de Usabilidad: Aplicación de métodos de usabilidad a un software/Web comercial con usuarios reales, resultados, análisis.</p>

Unidades Temáticas

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas	
1	Usabilidad	2	
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía	
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Utilización, utilidad, usabilidad • Atributos: facilidad de aprendizaje, eficiencia, facilidad de recuerdo, errores y grado de satisfacción. • Categorías de usuarios • Diferencias individuales de los usuarios. • Ciclo de vida de la Usabilidad 	El alumno debe ser capaz de conocer e identificar los conceptos básicos de usabilidad.	10)	11)
		14)	

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas	
2	Métodos de Usabilidad	3	
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía	
<ul style="list-style-type: none"> • Testeo, experimentación <ul style="list-style-type: none"> ○ Metas y planes ○ Obtención de testers y testeadores. ○ Aspectos éticos en el testeo con seres humanos ○ Tareas de un test ○ Etapas de un test ○ Medición de logro/desempeño ○ Laboratorios de usabilidad. • Observación • Card sorting • Protocolos verbales • pensamiento en voz alta • Cuestionarios y entrevistas • Evaluación heurística • Focus groups • Logging actual use • Feedback usuario • Cognitive walkthrough • Otros métodos 	El alumno debe ser capaz de establecer y utilizar las metodologías de usabilidad más apropiadas para un software determinado, de acuerdo a diferentes criterios estudiados en esta unidad.	10)	11)
		14)	

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
3	Proyecto de Evaluación de Usabilidad	10
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer un software o sitio web objetivo a ser estudiado • Diseñar una metodología de usabilidad de acuerdo a los contenidos del curso: definir indicadores, muestra de usuarios, instrumentos, tareas y procedimiento. • Ejecutar un procedimiento de evaluación de usabilidad con usuarios finales (y expertos, si corresponde). • Análisis estadístico de datos (resultados). • Elaboración de Informe final. • Presentación del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno debe ser capaz de diseñar y ejecutar metodologías de evaluación de usabilidad para un software o sitio web objetivo. • El alumno debe ser capaz de realizar un análisis estadístico de los datos obtenidos. • El alumno debe ser capaz de elaborar informes de evaluación de usabilidad. 	<p>15)</p> <p>16)</p>

Bibliografía
<ol style="list-style-type: none"> 1) Baecker, R.M. & Buxton, W. (1995). Readings in human-computer interaction: a multidisciplinary approach. California: Editorial Morgan Kaufmann. 2) Badre, A. (2002). Shaping Web usability, interaction design in context. New York: Addison Wesley. 3) Brinck, T., Gergle, D. & Wood, S. (2002). Usability for the Web: Designing Web sites that work. New York: Morgan Kaufmann Publishers. 4) Cato, J. (2001). User-centered Web Design. New York: Addison-Wesley. 5) Dumas, J. & Redish, J.(1993). A Practical Guide to Usability Testing. UK: Intellect Books.

- 6) Hix, D. & Hartson, R.(1993). Developing user interfaces: ensuring usability through product & process. New York: Wiley and Sons.
- 7) Helen G. (1996). The good usability handbook. New York: McGraw-Hill Companies (June 1996)
- 8) Jordan, P.(1998). An introduction to usability. New York: Taylor & Francis.
- 9) Lindgaard, G.(1994). Usability testing and system evaluation: A Guide for Designing Useful Computing Systems. New York: Chapman & Hall Computing
- 10) Nielsen, J. (1993). Usability engineering. New York: Academic Press Professional.
- 11) Nielsen, J. (1999). Designing web usability: The practice of simplicity. New York: New Riders Publishing
- 12) Preece, J. (1993). A guide to usability: human factors in computing. New York: Addison-Wesley.
- 13) Rosson, M. & Carroll, J. (2002). Usability engineering: scenario-based development of human-computer interaction. New York: Morgan Kaufmann Publishers.
- 14) Schneiderman, B. (1998). Designing the user interface (3rd Edition). New York: Addison-Wesley.
- 15) Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). Interaction design: beyond human-computer interaction. New York, NY: J. Wiley & Sons.
- 16) Schneiderman, B. & Plaisant, C. (2009). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (5th Edition): Pearson Addison-Wesley.
- 17) Spool, J., Jared Spool, Tara Scanlon, Carolyn Snyder, Terri DeAngelo (1998). Web site usability: A designer's guide. San Francisco: Morgan Kaufman
- 18) Winograd, T. (1996). Bringing design to software. New York: ACM Press.

Vigencia desde:	Primavera 2011
Elaborado por:	Jaime Sánchez I.