

Querétaro
2013
cudi

REUNIÓN DE PRIMAVERA
15, 16 Y 17 DE ABRIL



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES



Libro: Interacción Humano-Computadora en México

Jaime Muñoz Arteaga¹, Juan Manuel González Calleros²,
Alfredo Sánchez³

jmuaa@gmail.com, juan.gonzalez@cs.buap.mx,
j.alfredo.sanchez@gmail.com

¹ Universidad Autónoma de Aguascalientes(UAA)

² Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)

³ Universidad de las Américas Puebla (UDLAP)



Interacción

Humano-Computadora (IHC)



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

- La Interacción Humano-Computadora, es la disciplina que estudia el intercambio de información entre las personas y las computadoras. El objetivo es que este intercambio sea de una manera eficiente, con lo que se obtiene una minimización de errores, un incremento en la satisfacción, disminución de la frustración y definitivamente, hace más productivas las tareas que envuelven a las personas y las computadoras.



Comunidad CUDI IHC suma esfuerzos



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

Diversas iniciativas:

- CUDI
- AMexIHC
- Redes de TIC del CONACYT
- SIGCHI Capítulo México (CHI-México)
- SIGCHI LAIHC (Comunidad Latinoamericana de IHC)

• :



Eventos Pasados...



CLIHIC 2003

Building bridges among individuals and communities

Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17



MexIHC

1er. Taller de Interacción Humano-Computadora en México
Universidad de las Américas, Puebla
Cholula, México
Octubre 24 y 25, 2006



**MEXIHC
2008**



**MEXIHC
2010**

Del 8 al 10 de noviembre de 2010. San Luis Potosí, SLP, Méx.



MexIHC-2012
IV Congreso Mexicano de
Interacción Humano Computadora

México D.F. 3-5 octubre 2012



Propuesta de IHC en México



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

- El objetivo del libro es para ser usado en cursos de Interacción Humano Computadora a nivel universitario, y como referencia para cursos de posgrado. Además es una oportunidad de presentar a los investigadores en México en el área de Interacción Humano-Computadora.



Tipo de Carreras Considerando el Area de IHC



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17



1982
30 años
ANIEI
2012

Actualización:
03/01/2013

294418

Mesa Directiva

Clave de Usuario

Contraseña

Ingresar

Asamblea

CRUCE DE ÁREAS Y PERFILES

El cruce de áreas y perfiles expresado es la síntesis de todo lo anterior y significa, para cada perfil, cuánto se debe saber de determinado grupo de temas.

La matriz que se presenta en la figura 1 expresa la ponderación porcentual para cada uno de los cuatro perfiles profesionales, primero sólo en el nivel de las áreas.

PERFILES PORCENTUALES POR ÁREA

	A	B	C	D
ENTORNO SOCIAL	30.0	12.5	10.0	10.0
MATEMÁTICAS	10.0	12.5	25.0	17.5
ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS	5.0	7.5	10.0	17.5
REDES	7.5	7.5	10.0	15.0
SOFTWARE DE BASE	7.5	7.5	10.0	12.5
PROGRAMACIÓN E INGENIERÍA DE SOFTWARE	17.5	22.5	20.0	17.5
TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN	17.5	20.0	7.5	5.0
INTERACCIÓN HOMBRE-MÁQUINA	5.0	10.0	7.5	5.0

A : LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
B : LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE
C : LICENCIATURA EN CIENCIAS COMPUTACIONALES
D : INGENIERÍA COMPUTACIONAL

Antecedentes

Objetivos

Organización

Funcionamiento

Estatutos

Mesa Directiva

Sede de la
Presidencia

Integrantes

Como formar parte
de la Asociación

Cuotas

Nuevos Miembros

Asociados

Sitios de asociados

Avisos de
asociados

Modelos
Curriculares Nivel
Licenciatura
Versión
Actualizada

Libro: La IHC en México



La Interacción Humano-Computadora en México



Editores:

Jaime Muñoz Arteaga (UAA)

Juan Manuel González Calleros (BUAP)

Alfredo Sánchez (UDLAP)



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

I. Fundamentos

II. Modelado de la Interacción

III. Evaluación en IHC

IV. Temas Emergentes

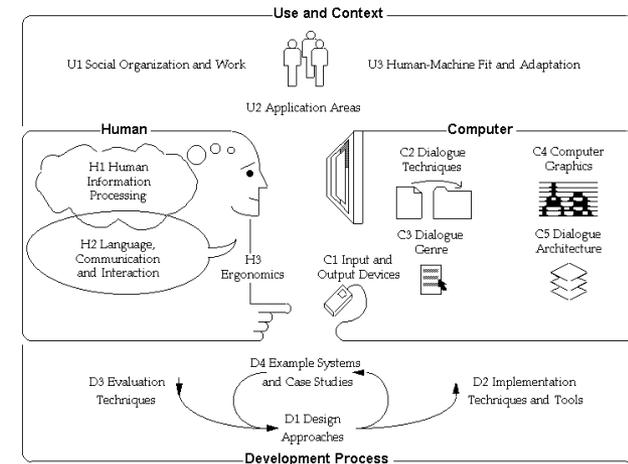


Modulo I: Fundamentos



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

1. Qué es la Interacción Humano Computadora (IHC)?
2. El aspecto cognitivo en la IHC
3. El factor tecnológico de la IHC
4. Principios de comunicación visual para la IHC

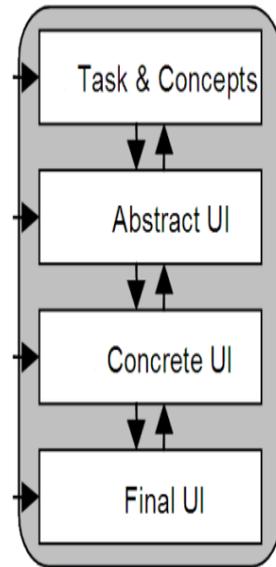
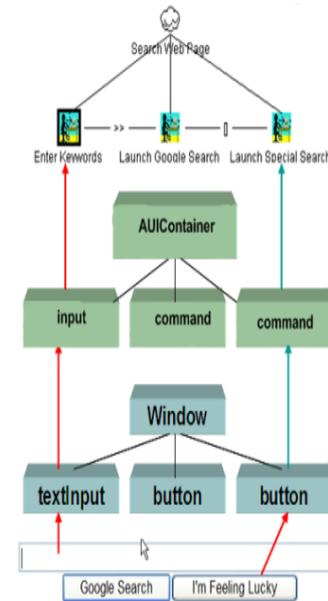


Modulo II: Modelado de la Interacción



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

1. Modelado del dominio y la tarea del usuario
2. Modelado del Dialogo
3. Modelado de la Presentación



Modulo III: Evaluación en IHC



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

1. Usabilidad y experiencia del Usuario
2. Diseño de Experimentos y Análisis Cuantitativo para Estudios de IHC
3. Métodos Cualitativos y Etnográficos



Modulo IV :Temas Emergentes



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17

1. Estudio de videojuegos desde la perspectiva de IHC
2. Realidad virtual : Estudio y Diseño
3. Interfaces Cerebro-Computadora
4. Visualización de Información
5. Interfaces Tangibles, Táctiles y Apticas
6. Interfaces de usuario para ambientes de aprendizaje.
7. Aplicaciones para Salud
8. Diseño de aplicaciones basadas en movimiento
9. Computo Afectivo



Índice del libro de IHC en México



Modulo I: Fundamentos

- Qué es la Interacción Humano Computadora (IHC)?
- El aspecto cognitivo en la Interacción Humano-Computadora
- El factor tecnológico de la Interacción Humano-Computadora
- Principios de comunicación visual para la Interacción Humano-Computadora"

Reunión de Primavera ♦ **Abril 15, 16 y 17**

Modulo II: Modelado de la Interacción

- Modelado del dominio y la tarea del usuario
- Modelado del Dialogo
- Modelado de la Presentación

Modulo III: Evaluación en IHC

- Usabilidad y experiencia del Usuario
- Diseño de Experimentos y Análisis Cuantitativo para Estudios de IHC
- Métodos Cualitativos y Etnográficos

Modulo IV : Temas Emergents

- Estudio de videojuegos desde la perspectiva de la IHC
- Realidad virtual : Estudio y Diseño
- Interfaces cerebro-computadora
- Visualización de Información
- Interfaces Tangibles, Táctiles y Hápticas
- Interfaces de usuario para ambientes de aprendizaje.
- Aplicaciones para salud
- Diseño de aplicaciones basadas en movimiento
- Colaboración mediada por computadora
- Computo Afectivo



IES participantes en Libro de IHC en México...



Google



Jaime Muñoz-Arteaga

0

+ Share



Get directions

My places



IES participantes en libro de IHC en México

Public · 0 views
Updated < 1 minute ago
[Rate this map](#) · [Write a comment](#)

-  CICESE
-  UTM
-  UAA
-  BUAP
-  INAOE
-  ITA
-  UDLAP
-  UATx
-  UABC
-  UV
-  UNAM
-  UASLP



Map data ©2013 Google, INEGI Report a problem

Para quienes esta dirigido

- Profesionales, investigadores, investigadores, estudiantes de:
- Ciencias de la computación
- Tecnologías de información y Comunicación
- Diseño de información
- Educación y Psicología
- Antropología
- Artes gráficas...



Para mayor información ...

Querétaro
2013



ihcmexico.jimdo.com/fechas-y-formatos/

AVG Secure Search

Editores

Contacto

El libro es para ser usado en cursos de Interacción Humano Computadora a nivel universitario, y como referencia para cursos de posgrado. Además de presentar sus investigaciones en el área de Interacción Humano-Computadora particularmente en México.

Fase	Nombre	Fecha
I	Invitación a publicar capítulo de libro	Abril 12,2012
II	Evaluación de propuestas de capítulo de libro	Mayo 31,2012
III	Evaluación de capítulos completos	Abril 30,2013
IV	Edición de libro por Editorial	Octubre 12,2013
V	Publicación del libro	Diciembre 20, 2013

 **FormatoParaCapitulo**
Plantilla a considerar para la redacción de cada capítulo del libro
formato-libro-IHC.zip
Archivo comprimido formato ZIP [293.2 KB]
[Descarga](#)

Gracias por su atención



Reunión de Primavera ♦ Abril 15, 16 y 17



Contactos:

Jaime Muñoz Arteaga ,

**Juan Manuel González
Calleros, Alfredo Sánchez**

jmuua@gmail.com ,

juan.gonzalez@cs.buap.mx,

j.alfredo.sanchez@gmail.com

