

<b>NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN</b>	Universidad de Sonora
<b>DIVISIÓN ACADÉMICA</b>	División Ciencias Exactas y Naturales
<b>DEPARTAMENTO QUE IMPARTE LA MATERIA</b>	Departamento de Matemáticas
<b>LICENCIATURAS USUARIAS</b>	Ciencias de la Computación
<b>NOMBRE DE LA MATERIA CLAVE</b>	<b>Laboratorio de Interfaces de Usuario 289</b>
<b>EJE FORMATIVO</b>	Integrador
<b>REQUISITOS</b>	Haber aprobado al menos 150 créditos.
<b>CARÁCTER</b>	Optativa
<b>VALOR EN CRÉDITOS</b>	6 (1 teoría / 4 laboratorio)

## INTRODUCCIÓN

En este curso, los estudiantes podrán profundizar sus conocimientos en alguna de las líneas de investigación y de desarrollo de las Interfaces de Usuario. Podrán redactar una monografía a partir de la revisión de informes de investigación reciente sobre algún tema de interés para el estudiante, hasta la presentación de una propuesta de investigación para tema de tesis en el área.

## OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

En esta materia el estudiante deberá desarrollar un proyecto de aplicación en algún tema del área de Interfaces de usuario. Se buscará que el trabajo a realizar resuelva un problema real y que sea susceptible de aplicación amplia.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL CURSO

Al término del curso el alumno será capaz de:

- Permitir que el estudiante se involucre en un proyecto de investigación.
- Establecer con claridad el ámbito del área de investigación de interés.
- Realizar búsqueda bibliográfica básica y complementaria del área de interés.
- Desarrollo de un proyecto de vinculación correspondiente al área de Interfaces de Usuario. Que puede consistir en un avance del trabajo de tesis, a criterio del instructor.
- Preparación y presentación de trabajos en congresos y/o revistas.

## CONTENIDO

Se deja a criterio del instructor para que aborde los temas pertinentes de acuerdo a las líneas de investigación de esta área que se cultiven en el cuerpo académico del programa.

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- En general, promover la participación activa de los estudiantes poniendo especial atención al desarrollo de habilidades en la investigación y solución de problemas reales relacionados con las Interfaces de Usuario.
- Acercar al alumno a los temas de interés del área de Interfaces de Usuario.

## ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación de los estudiantes, el profesor tomará en cuenta:

- Resultados de los exámenes parciales aplicados (de acuerdo a la teoría abordada, el maestro decidirá la cantidad de éstos),
- Tareas, trabajos de investigación,
- Aplicación de los conocimientos adquiridos mediante la realización de un proyecto,
- Participación individual y colectiva en las actividades cotidianas.

Los porcentajes serán previamente acordados al inicio del semestre.

## BIBLIOGRAFÍA

- La bibliografía será recomendada por el instructor de acuerdo a los contenidos del programa que establezca.

Además, se sugiere que se consulten revistas especializadas del área:

- ACM Journals.
- IEEE Journals.

### **PERFIL ACADÉMICO DESEABLE DEL MAESTRO**

Se recomienda que el profesor tenga las siguientes características:

- Formación sólida en el área de Ciencias de la computación,
- Posea conocimientos especializados en el área de Interfaces de Usuario,
- Incorpore el empleo de recursos computacionales en las actividades cotidianas del curso.