

<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p> <p style="text-align: center;"><b>UNIDAD ACADÉMICA</b></p> <p style="text-align: center;"><b>PROGRAMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>EVALUACIÓN DE TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS</b></p>	<p><b>DES:</b></p>	<b>INGENIERÍA</b>
	<b>Programa académico</b>	Maestría en Ingeniería en Computación
	<b>Tipo de materia (Obli/Opta):</b>	Optativa
	<b>Clave de la materia:</b>	MICOP215
	<b>Semestre:</b>	2, 3, 4
	<b>Área en plan de estudios (G, E):</b>	G, E
	<b>Total de horas por semana:</b>	4
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	2
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	2
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	2
	<b>Créditos Totales:</b>	6
	<b>Total de horas semestre (x 16 sem):</b>	64
	Fecha de actualización:	14 junio 2017
	<i>Prerrequisito (s):</i>	Ninguno
<i>Realizado por:</i>	Comité de Rediseño Curricular	

**DESCRIPCIÓN:**

Esta unidad de aprendizaje contribuye a que el estudiante comprenda métodos de evaluación cuantitativa y cualitativa. El estudiante identificará y aplicará los métodos apropiados de evaluación a un conjunto de proyectos con base a un estudio y análisis crítico de un experimento en sitio o de laboratorio.

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR:**

**Genéricas.**

Gestión del conocimiento.

Demuestra conocimientos y habilidades para la búsqueda, análisis crítico, síntesis y procesamiento de información para su transformación en conocimiento, con actitud ética.

**Específicas.**

Aplicación de Ciencias de la Computación.

Aplica las ciencias computacionales para resolver problemas en los sectores industrial, gubernamental y académico bajo esquemas de colaboración ética y multidisciplinaria.

<b>DOMINIOS</b> (Se toman de las competencias)	<b>OBJETOS DE ESTUDIO</b> (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b> (Se plantean de los dominios y contenidos)	<b>METODOLOGÍA</b> (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	<b>EVIDENCIAS</b> (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
<b>Comprueba los resultados</b>	1.1. Estadística descriptiva	Reconoce, compara, y aplica el método estadístico	Se propondrán actividades de estudio donde el	Resultados, interpretación, y exposición de los

<b>obtenidos del prototipo contra las investigaciones recientes a fin de identificar nuevas contribuciones</b>	1.2. Manejo de datos faltantes 1.3. Diseño de encuestas 1.4. Análisis, interpretación y discusión de resultados	cuantitativo para evaluar de manera crítica los prototipos tecnológicos	alumno propondrá la evaluación cuantitativa de un experimento controlado de un sistema interactivo	métodos propuestos para cada sistema interactivo
<b>Evalúa de manera crítica la información, considerando su calidad y pertinencia.</b>	2.1. Observación participativa y no participativa 2.2. Observación por seguimiento 2.3. Técnicas de entrevista y grupos focales 2.4. Técnicas de teoría fundamentada 2.5. Casos de estudio	Reconoce, compara, y aplica el método de investigación cuantitativa para evaluar de manera crítica los prototipos tecnológicos	Se propondrán actividades de estudio donde el alumno realizará trabajo de campo en un experimento controlado en donde aplique técnicas de investigación cualitativa	Resultados, interpretación, y exposición de los métodos cualitativos para cada sistema interactivo
<b>Métodos mixtos y evaluación con participantes con discapacidad</b>	3.1. Diseño de protocolo de ética 3.2. Aspectos de confidencialidad 3.3. Guías éticas de evaluación	Describe, identifica, y construye protocolos de investigación que protejan a los participantes con discapacidad de una manera ética y responsable.	Se presentarán casos de investigación donde el alumno desarrollará protocolos de investigación con ética, confidencialidad y guías de evaluación	Protocolo de investigación

<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b> (Bibliografía, direcciones electrónicas)	<b>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b> (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Turner, D. W. (2010). Qualitative Interview Design: A Practical Guide for Novice Investigators. The Qualitative Report, 15(3), 754-760. Retrieved from <a href="http://nsuworks.nova.edu/tqr/vol15/iss3/19">http://nsuworks.nova.edu/tqr/vol15/iss3/19</a></p> <p>Kristen Shinohara and Jacob O. Wobbrock. 2011. In the shadow of misperception: assistive technology use and social interactions. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '11). ACM, New York, NY, USA, 705-714. DOI: <a href="https://doi.org/10.1145/1978942.1979044">https://doi.org/10.1145/1978942.1979044</a></p>	<p><b>Examen y otros: 50%</b>  Los conocimientos y competencias que el alumno adquiera se evaluarán de acuerdo a su participación y actitud en esas mismas clases. Adicionalmente se evaluará la documentación que entregue el alumno según documentación entregada por el alumno con resultados a problemas o situaciones hipotéticas que se propongan.</p> <p><b>Prácticas: 10%</b>  El alumno debe desarrollar prácticas o tareas</p>

