



# IIC3182

## INTERFACES HUMANO- COMPUTADOR

Valeria Herskovic

2021-1



# HOLA!

# ¿QUIÉN SOY?

Valeria Herskovic [vherskov@ing.puc.cl](mailto:vherskov@ing.puc.cl)

Profesora Asociada

DCC (Departamento de Ciencia de la Computación, Edificio San Agustín 4o piso).

Co-directora Haplab  
(<https://haplab.org/>)



# ¿QUIÉN SOY?

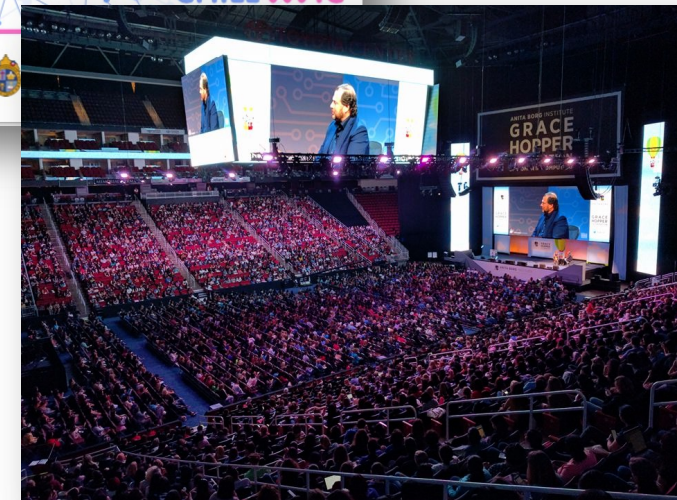
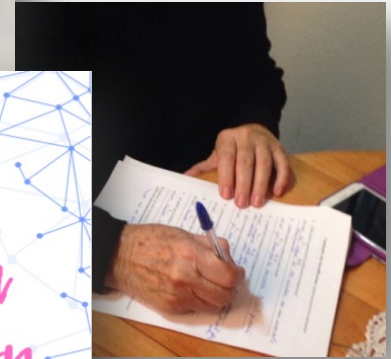
Cursos: IIC1103 y IIC3182

## Investigación en Human-Centered Computing

- Especialmente enfocado a usuarios adultos mayores, en situaciones de estrés, o con bajas competencias digitales
- Interfaces móviles, tangibles y wearables
- Es un área muy cercana a HCI

## Organizo Encuentro de Mujeres en Computación

- <http://www.chilewic.cl>



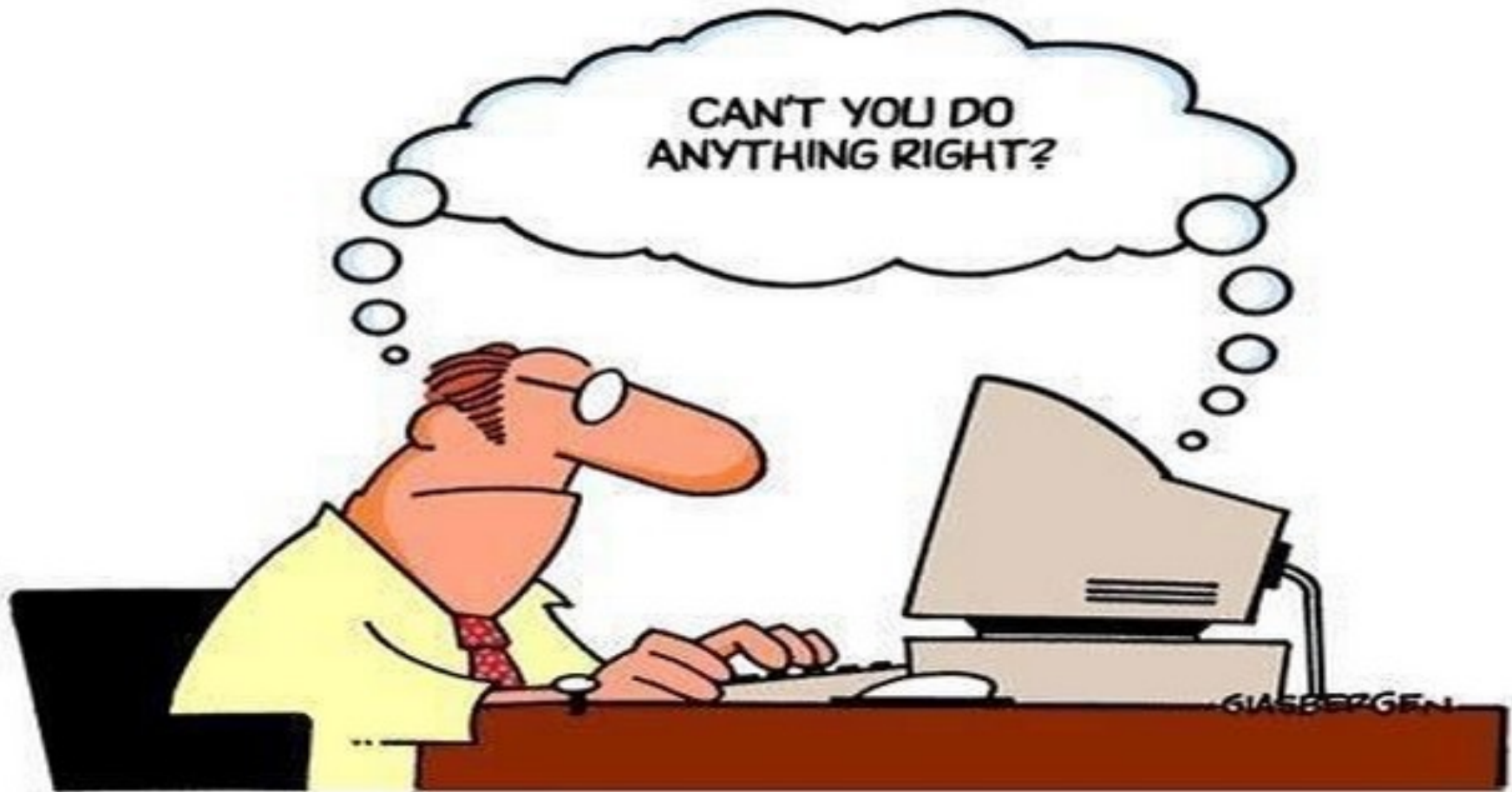
# DE VUELTA A LA PRESENCIALIDAD!

- \* Mascarillas quirúrgicas, KN95 o equivalentes
- \* Usadas de forma correcta
- \* Ventilación dentro de lo posible
- \* Clases un poco más cortas
- \* Cualquier preocupación, conversar conmigo en persona o a través del correo





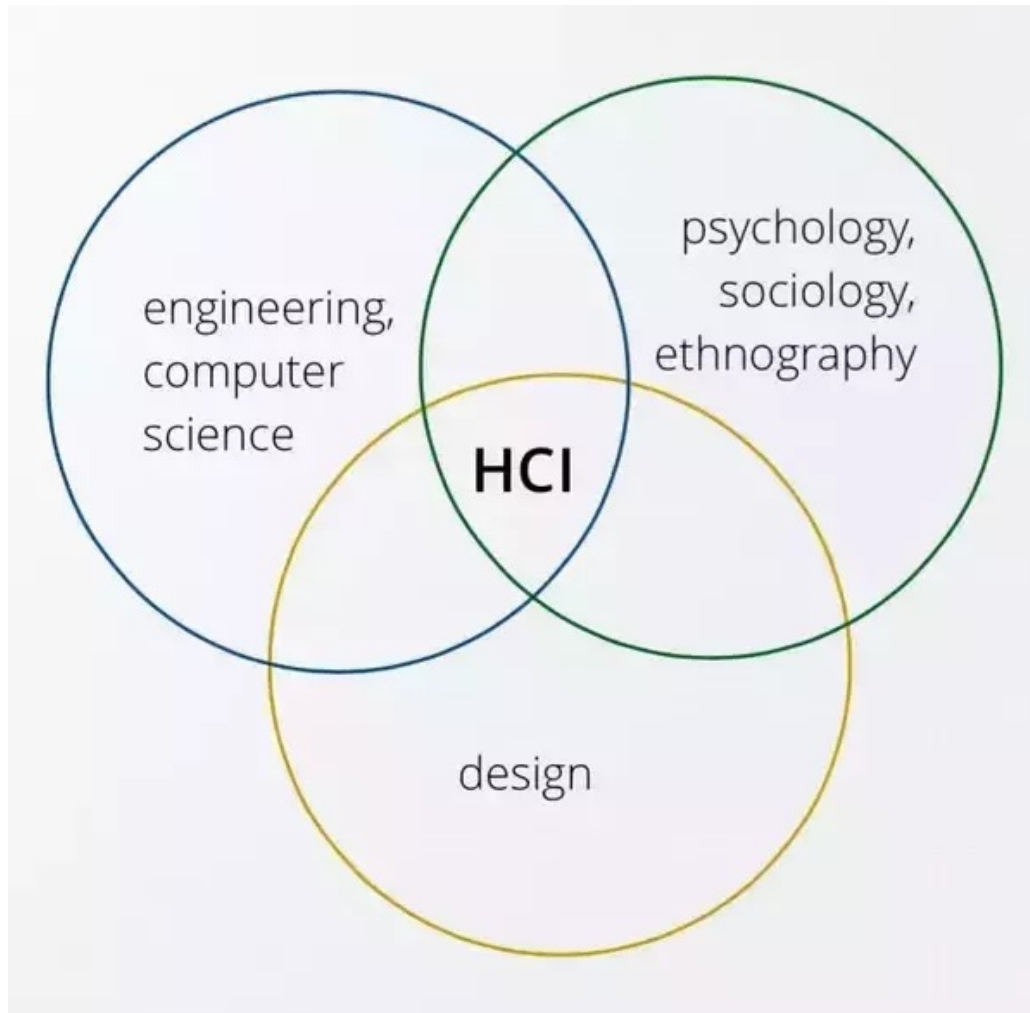
# ¿DE QUÉ SE TRATA ESTE CURSO?



# ¿DE QUÉ SE TRATA ESTE CURSO?



# ¿DE QUÉ SE TRATA ESTE CURSO?





# ¿Y POR QUÉ ES IMPORTANTE?



Leer más: <https://arstechnica.com/tech-policy/2021/02/citibank-just-got-a-500-million-lesson-in-the-importance-of-ui-design/>

BDLL Borrower LIBOR Drawdown Prod Drawdown

001BDLL201480094











001BDLL201480094

024462

REVLON CONSUMER PRODUCTS CORP

Facility Name REVLON TERM LOAN 2016

GL Detail

Component	Internal GL	Overwrite default settlement instruction	
COLLAT			<input type="checkbox"/>
COMPINTSF			<input type="checkbox"/>
DEFAULT			<input type="checkbox"/>
DFLFTC			<input type="checkbox"/>
FRONT			<input type="checkbox"/>
FUND			<input type="checkbox"/>
INTEREST			<input type="checkbox"/>
PRINCIPAL	3003000023		<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>



# PROGRAMA DEL CURSO

En Canvas

Lo conversaremos hoy

# METODOLOGÍA: ¿DÓNDE HAY QUE IR?

Clases: Lunes y Viernes 15:30-16:50

- Intentaré terminar a las 16:30 la mayoría de las veces.

# METODOLOGÍA: ¿QUÉ HAY QUE HACER?

Asistir a clases y participar

6 Tareas (T0, T1, ..., T5)

- T0: 4 puntos
- T1: 9
- T2: 9
- T3: 14
- T4: 16
- T5: 8

Lecturas de papers

Examen



# ¿CÓMO SE CALCULA LA NOTA FINAL?

$$NF = 50\% * NT + 20\% * LA + 30\% * E$$

# CONTENIDOS

1. Historia de HCI
2. Principios de Diseño de Interacción
3. Interfaces y Tipos de Interacción
4. Seres humanos, cognición y frameworks cognitivos
5. Estudios cualitativos y cuantitativos en HCI
6. Diseño para seres humanos
7. Prototipos y Diseño de Interacción
8. Usabilidad y Evaluación
9. Nuevos temas y desafíos en HCI

# ¿QUÉ DEBERÍAN SABER HACER AL FINAL DEL CURSO?

- Identificar las necesidades de las personas asociadas al uso de tecnologías, para diseñar sistemas computacionales adecuados a esas necesidades.
- Analizar interfaces existentes, aplicando principios de diseño, así como fundamentos de cognición y otras características de los seres humanos.
- Diseñar y realizar estudios sobre la experiencia del usuario al interactuar con sistemas tecnológicos.
- Diseñar, aplicando principios de diseño, prototipos de sistemas computacionales, dispositivos, o tecnología, que satisfagan ciertos requerimientos.

# ¿CÓMO ENFOCAREMOS ESO?

La idea es:

- Que adquieran experiencia práctica con las herramientas del área de HCI
- Que sepan leer un paper del área de HCI
- Que conozcan qué se está investigando en el área y cómo
- Que consideremos a los seres humanos al diseñar sistemas e interfaces

En general:

- **Aprender y que les sea útil para sus investigaciones o vida laboral**



# PREGUNTAS?



# TAREA 0

Enviar (a través de Canvas) antes de este JUEVES a las 12:00pm (mediodía), lo siguiente:

Un ejemplo **propio** (no vale descargarlo de internet) de un sistema computacional (app, página web, software etc) o dispositivo/aparato (celular, lavadora, etc) que ustedes consideren que tiene algo que corresponde a una mala interfaz (podría ser un solo elemento, por ejemplo podría ser un botón, un menú, etc).

Deben enviar:

(1) una (o más) foto o captura de pantalla

(2) una descripción de qué es la interfaz (ej: “es una lavadora de carga frontal que además seca la ropa...”; “es una aplicación que permite encontrar lugares para comer...”)

(2) un párrafo de qué no les gusta de la interfaz. Solo justifiquen con lo que ustedes sienten o piensan al usar o ver la interfaz, no es necesario ningún conocimiento previo.

Compartiré algunos de sus ejemplos en las clases de este semestre (por lo tanto, solo envíen imágenes que estén dispuestos a que comparta). Todos quienes envíen su ejemplo dentro del plazo y cumpliendo lo pedido tendrán el puntaje completo.