

INTERACCIÓN HUMANO ORDENADOR

Disciplina dedicada a diseñar, evaluar e implementar sistemas informáticos interactivos para el uso humano, y a estudiar los fenómenos relacionados más significativos. Se encargan del diseño, evaluación e implementación de los aparatos tecnológicos interactivos, estudiando el mayor número de casos que les pueda llegar a afectar. El objetivo es que el intercambio sea más eficiente: minimizar errores, incrementar la satisfacción, disminuir la frustración y, en definitiva, hacer más productivas las tareas que rodean a las personas y los computadores.

Gran parte de la investigación en este campo se centra en:

1. Métodos para diseñar nuevas interfaces de ordenadores, y así optimizar el diseño de una propiedad que se desee.
2. Métodos para implementar las interfaces.
3. Métodos para evaluar y comparar interfaces con respecto a sus propiedades
4. Métodos para estudiar el uso de los ordenadores y sus implicaciones socioculturales.
5. Modelos y teorías sobre el uso humano de los ordenadores, así como marcos de referencia conceptuales para el diseño de interfaces.
6. Perspectivas que reflexionen críticamente sobre los valores que subyacen en el diseño computacional, el uso de computadoras y la investigación de la interacción persona-computadora.
7. Sacrificios del diseño.

REFERENCIAS

Wikipedia. Interacción persona-computadora. Recuperado de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Interacci%C3%B3n_persona-computadora