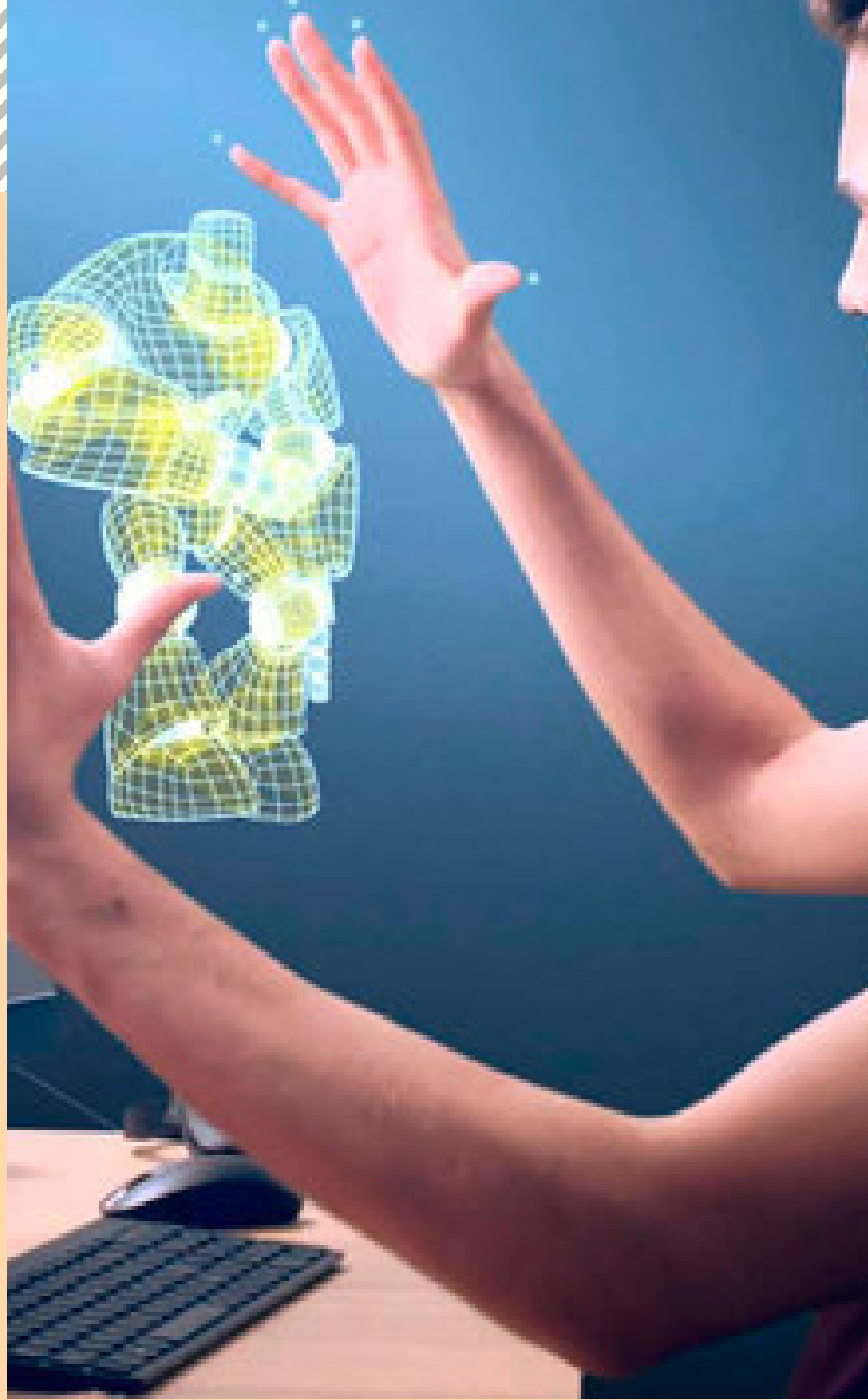


EDWIN JOSE GABRIEL DE LEON GARCIA

INTRODUCCION A LA INGENIERIA

CARNE:220809



(<https://www.timetoast.com/users/2238718>, 1940)

HCI + UI Design



INTERACCIÓN HOMBRE - COMPUTADORA

*SU DEFINICIÓN CONSTANTEMENTE
ACTUALIZADA DE INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA (HCI) Y
COLECCIÓN DE CONTENIDO Y
LITERATURA DE ACTUALIDAD*

QUÉ ES HCI?

Esto es algo que todos los ingenieros conocen y siempre se utiliza por qué es esto en campo se centra en diseñar diferentes tipos de tecnologías informáticas, y que esta tecnología genere una interacción natural o cotidiana entre el usuario (humano) y la tecnología (computadora), esta utiliza la productividad, la seguridad y el entretenimiento para apoyar y cumplir con las actividades.

COMO SE RELACIONA HCI Y UI

El HCI es la creación de la tecnología para que el usuario pueda estar en contacto el usuario y la computadora, y el Ui es como la apariencia que va a tener la tecnología para que el usuario pueda ver, probar y conocer como es la tecnología, y esto se mira más en aplicaciones o en sistemas operativos, por lo que una hace la conexión usuario computadora y la otra hace el diseño de la conexión.

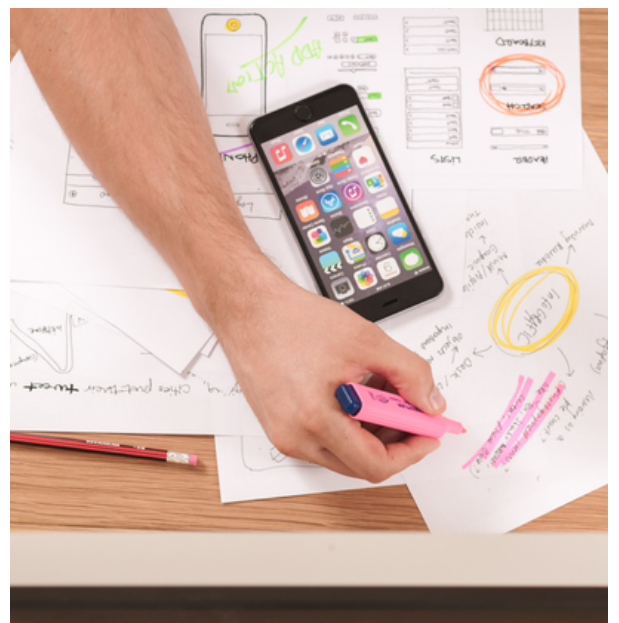
QUE DIFERENCIAS PUEDES PERCIBIR

La diferencia más notable es su elaboración porque uno se centra el generar conexión para que el usuario pueda acceder al computador sin ver apariencia de por medio es puramente código, pero el otro es directamente apariencia y eficiencia para que el usuario pueda ver como es, como se utiliza y de qué forma lo puede adaptar a su vida cotidiana.

QUE UTILIDAD TIENEN ESTOS TEMAS EN COMPUTACIÓN

Pues tiene todo que ver por qué es como se genera la una computadora para el público en general, y aunque tiene su características que lo diferencia, una no puede estar sin la otra, un ejemplo es la aplicación, una hace la conexión de puro código, esto es interno, y la interfaz es la apariencia que tiene la aplicación, la distribución de las funciones, y más o menos así es todo lo que tiene una computadora.

(HUMANO COMPUTADORA FOTOS E IMÁGENES DE STOCK - ALAMY, 2012)



(WHAT DOES A UI DESIGNER ACTUALLY DO? AN EXPERT EXPLAINS, 2021)

REGLAS O CONSEJOS

TEMAS LIGADOS

Son bastante útiles los consejos porque nos proporcionan información que cosas podemos adaptar, a nuestra interfaz y que cosas no porque cuando uno empieza lo normal es que uno lo haga pensando que ya va a saber usarla, pero no todas las personas tienen una ingeniería para saber rápidamente como se utiliza, por lo que mantener una cierta sencillas y bien señalizadas para que pueda causar en el usuario una sensación de confianza y todo esto lo explica las reglas.

Aunque uno piensa que esto solo sucede en las versiones de prueba de las aplicaciones, este tipo de reglas siempre van a ser utilizadas, aunque la aplicación se mire sencilla, pero por eso las aplicación se van actualizando para arreglar esa tipo de cosas y mejorarlas, un ejemplo de estas es Facebook que genera cada cierto tiempo una nueva actualización, ya sea para mejorar la interfaz y hacer que el público no pierda la confianza en el producto, otra donde es muy común verlas es en las aplicaciones que utilizan métodos de pago para poder usarlas.(10 Usability Heuristics for User Interface Design, 2020)

ya que se necesita que el usuario siga manteniendo su confianza a realizar el pago, porque también necesita que el usuario entienda rápidamente como ingresar sus datos y crear una cuenta, por lo que es sencillo de entender y siempre manteniendo un lenguaje formal para que no ocurran problemas de interpretación.

Hay una regla que me gusto y es muy aplicable para app inventor que es que tiene que tener coincidencia entre el sistema y el mundo real, porque el problema que uno intenta abordar es conforme a un suceso que muy recurrente y agobia a muchas personas, también la de proporcionar señales visibles porque muchas veces uno simplemente no entiende como están redactadas las palabras, o hay algunas personas que utilizan la aplicación que son analfabetas, por lo que apoyo visual es de gran ayuda.

Otro que considero importante es la regla de prevención de errores, porque siempre en cualquier versión de la aplicación que estemos desarrollando va a ver un problema, ya sea pequeño o grande y la ultima el diseño por que en esta parte es como la definitiva porque si la apariencia no atrae al usuario nadie la va a usar, por eso es que hay que estructurarla bien y ponerle color que estén acorde a lo que uno quiere representar.(The 4 Golden Rules of UI Design | Adobe XD Ideas, 2021)

REFERENCIAS

<https://www.timetoast.com/users/2238718>. (1940). Timetoast.

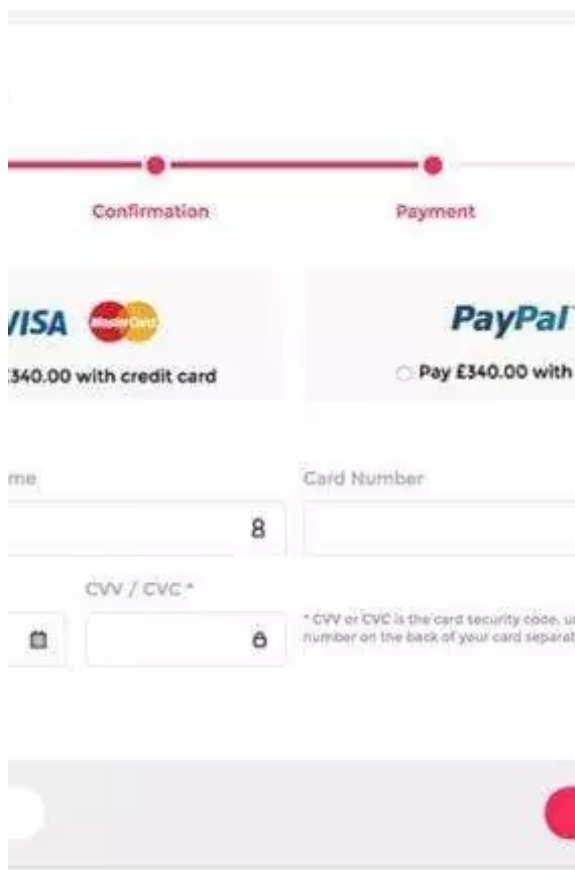
Timetoast Timelines; Timetoast.

<https://www.timetoast.com/timelines/ingenieria-en-tic-s-interaccion-humano-computadora-ihc-historia-de-la-ihc-edgar-paul-ramirez-villasenor-no-control-15400801>

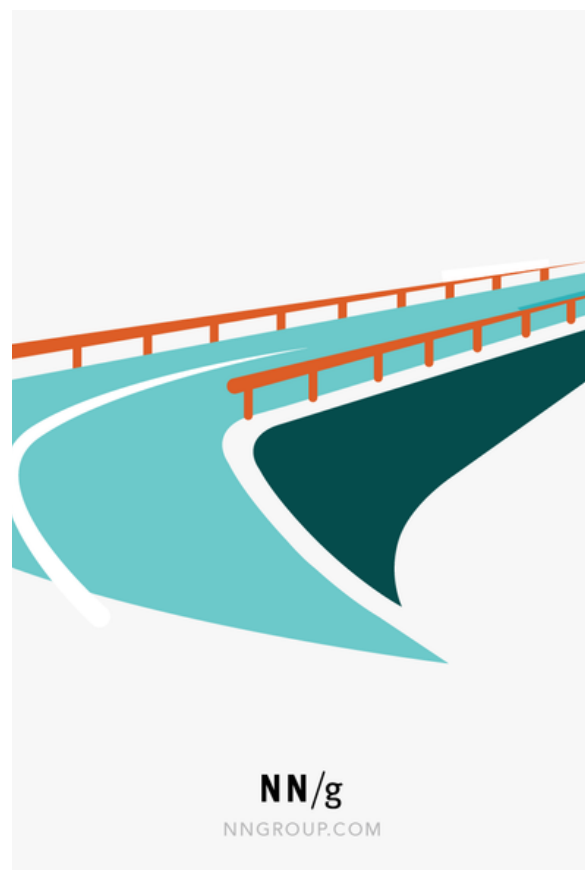
What Does A UI Designer Actually Do? An Expert Explains. (2021, August 6). CareerFoundry. <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/what-does-a-ui-designer-actually-do/>

10 Usability Heuristics for User Interface Design. (2020). Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

The 4 Golden Rules of UI Design | Adobe XD Ideas. (2021). Ideas. <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/4-golden-rules-ui-design/>



(10 Usability Heuristics for User Interface Design, 2020)



(The 4 Golden Rules of UI Design | Adobe XD Ideas, 2021)