

INTERACCIÓN HOMBRE COMPUTADOR

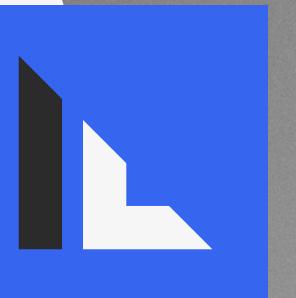
SEMANA 05 Y 06

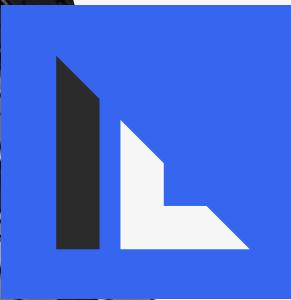
GRUPO 04



ÍNDICE

- Introducción al sistema 03
- Presentación de la aplicación 04
- Paneles principales 05
- Pasos para registrarse 06
- Niveles de permiso 07
- Pasos para editar un usuario 08
- Menús más importantes 09
- Instrucciones finales 10





MODELO DEL SER HUMANO

El modelo del ser humano en la interacción hombre-computadora se refiere a la representación simplificada de las capacidades, comportamientos y características humanas que los diseñadores de interfaces utilizan para crear sistemas informáticos más efectivos y amigables

El diseño de interfaces se adapta a las características y capacidades humanas mediante la consideración de los sentidos, la memoria, la cognición y otros aspectos fundamentales del comportamiento humano. En la siguiente sección se detallan algunas adaptaciones específicas.



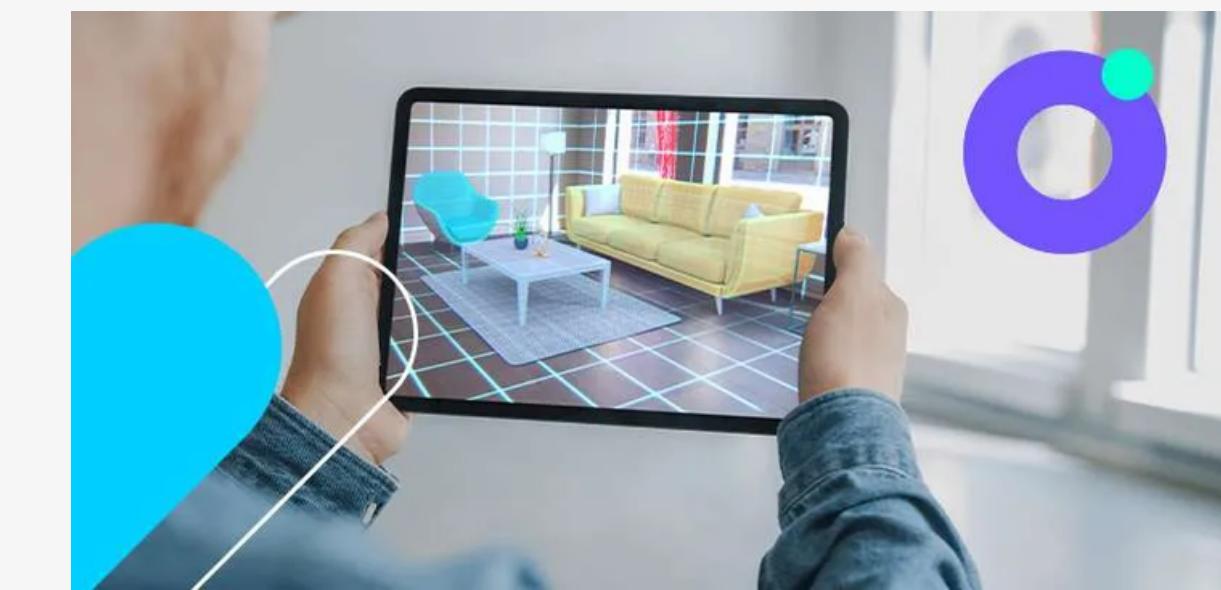
2. LOS SENTIDOS

Los sentidos juegan un papel crucial en la interacción humano-computadora (IHC) al proporcionar canales a través de los cuales los usuarios perciben y responden a la información presentada por las interfaces de usuario.

SENTIDO DE LA VISTA

Interfaz Gráfica de Usuario (GUI): La mayoría de las interacciones hombre-computadora se basan en interfaces visuales. Las GUI permiten a los usuarios ver y manipular información a través de elementos como iconos, botones, ventanas y menús.

- **Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR):** Estas tecnologías utilizan la vista para sumergir a los usuarios en entornos virtuales o superponer información digital en el mundo real.



SENTIDO DEL OÍDO

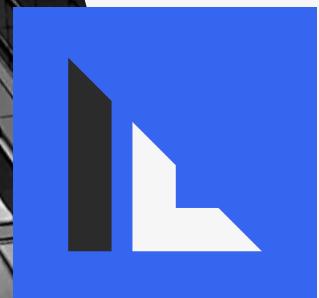
- **Interacciones de audio:** Los sistemas de IHC pueden incluir retroalimentación auditiva, como efectos de sonido, notificaciones y comandos de voz. La retroalimentación auditiva es útil para alertar a los usuarios sobre eventos importantes o confirmar acciones realizadas.



SENTIDO DEL TACTO

- **Interfaz táctil:** Dispositivos como pantallas táctiles permiten a los usuarios interactuar directamente con la información visual a través del sentido del tacto. También se utilizan retroalimentaciones hápticas para simular sensaciones táctiles en respuesta a ciertas acciones.





KINESTESIA (SENTIDO DEL MOVIMIENTO Y LA POSICIÓN DEL CUERPO)

- **Sensores de movimiento:**

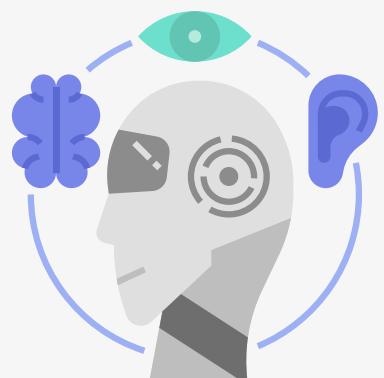
Dispositivos como sensores de aceleración y giroscopios permiten que las interfaces respondan a los movimientos del usuario. Esto se utiliza en aplicaciones como juegos, realidad virtual y controladores de gestos.



EL MODELO DE LA MEMORIA

Se basa en la comprensión de cómo la memoria humana procesa, almacena y recupera información durante la interacción con sistemas informáticos.

PRINCIPALES COMPONENTES



**MEMORIA
SENSORIAL**



**MEMORIA A CORTO PLAZO
(MCP)**

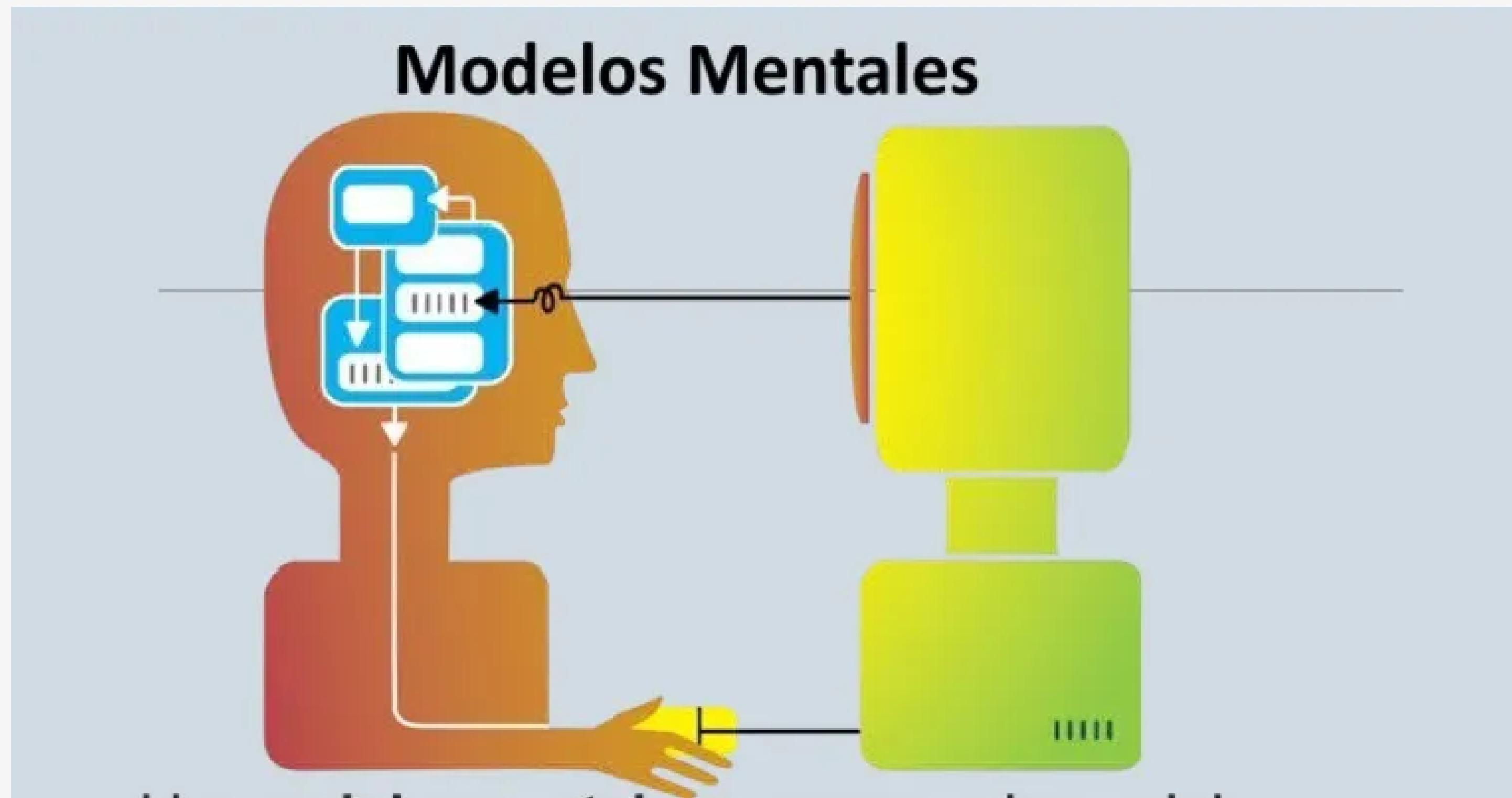


**MEMORIA A LARGO
PLAZO (MLP)**

MEJORAR USABILIDAD CONSIDERANDO CÓMO LA MEMORIA HUMANA TRABAJA

- Minimizar la Carga Cognitiva
- Facilitar el Recuerdo
- Apoyar la Transferencia a la Memoria a Largo Plazo
- Adaptarse a Diferentes Estilos de Aprendizaje
- Facilitar la Recuperación de Información

3. MODELO MENTAL



Modelo Mental en el Diseño de Interfaces:

El objetivo es alinear el modelo mental del usuario con la estructura y funcionamiento real del sistema.

CONSISTENCIA Y SIMILITUD

Elementos similares deben comportarse de manera similar.

RETROALIMENTACIÓN Y CAUSALIDAD:

Los usuarios necesitan saber cómo sus acciones afectan al sistema y recibir retroalimentación inmediata

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

- El diseño debe ser intuitivo y alinearse con las expectativas del usuario para facilitar la construcción del modelo mental.

1.

METÁFORAS Y ANALOGÍAS:

Los usuarios deben poder entender la estructura del sistema y cómo las diferentes partes se relacionan entre sí

JERARQUÍA DE LA INFORMACIÓN:

Los usuarios deben poder entender la estructura del sistema y cómo las diferentes partes se relacionan entre sí

SISTEMA DE AYUDA Y TUTORIALES:

beneficioso para guiar a los usuarios a través de funciones más complejas,

1

Diseño Intuitivo:

2

Comentarios Claro:

3

Consistencia Visual y
de Comportamiento:

4

Adaptabilidad a Diferentes
Niveles de Usuario:

5

Pruebas de
Usabilidad:

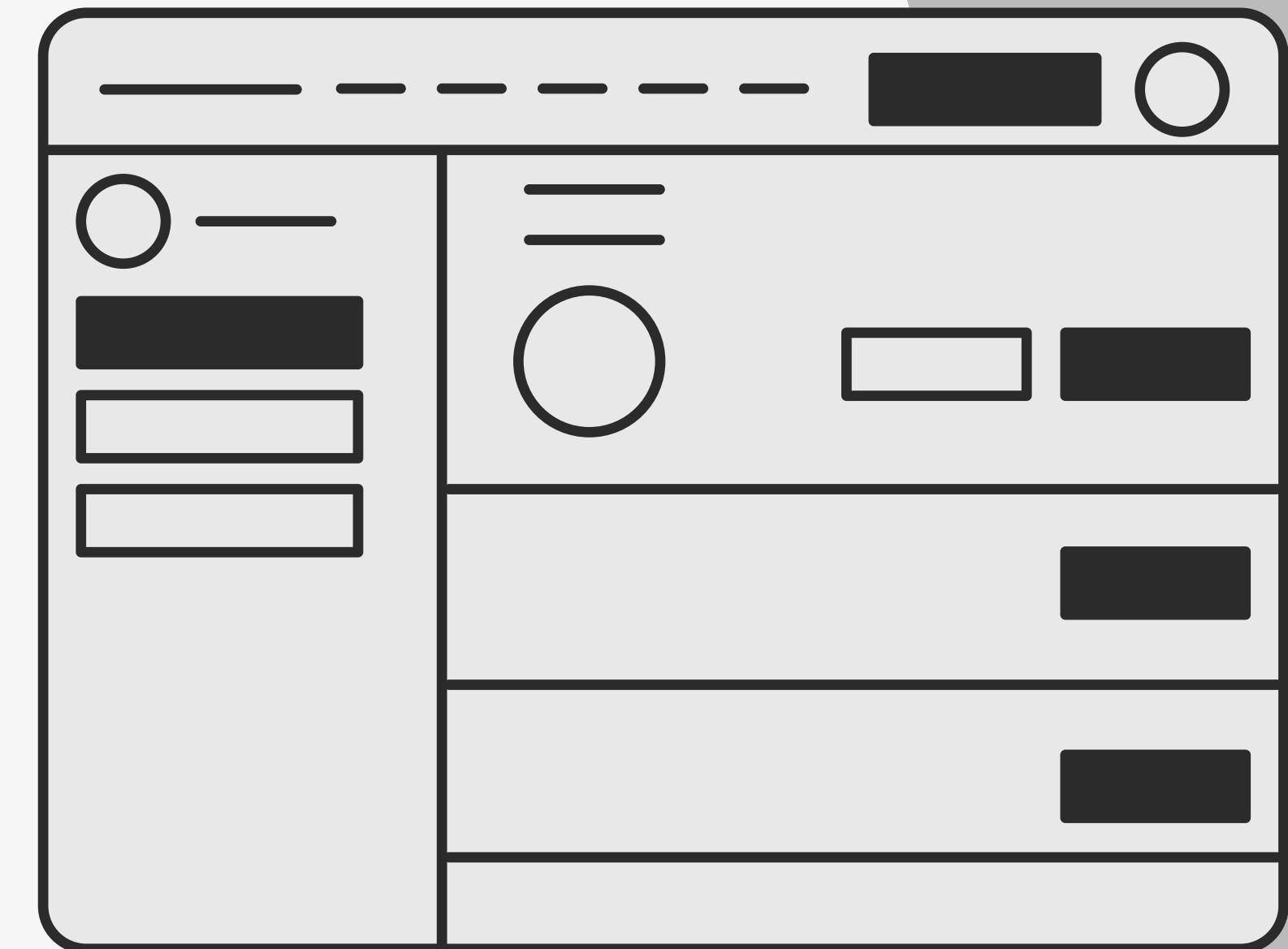
6

Flujo Lógico:

7

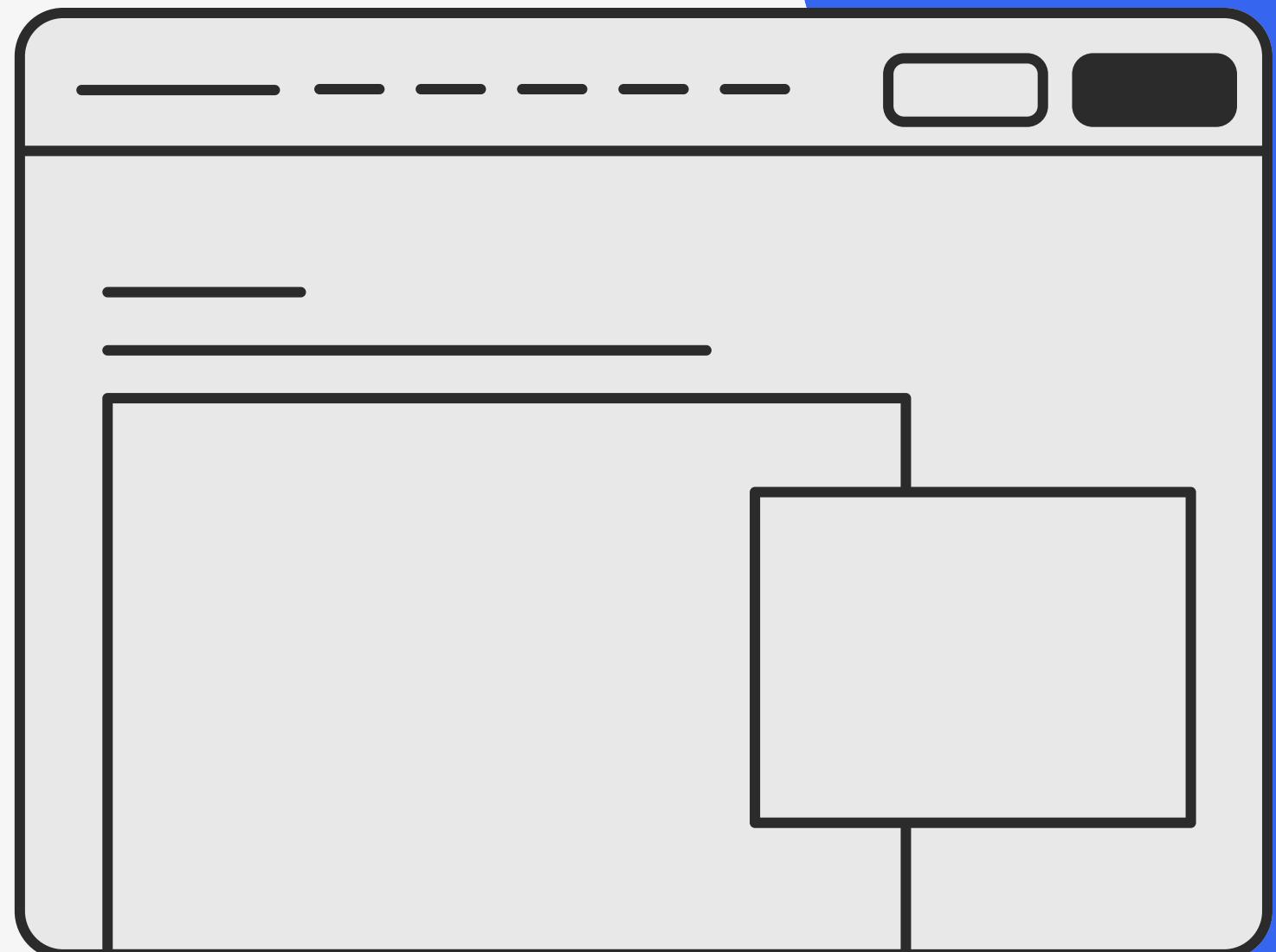
Comentarios
proactivos:

Influencia del Diseño en el Modelo Mental:



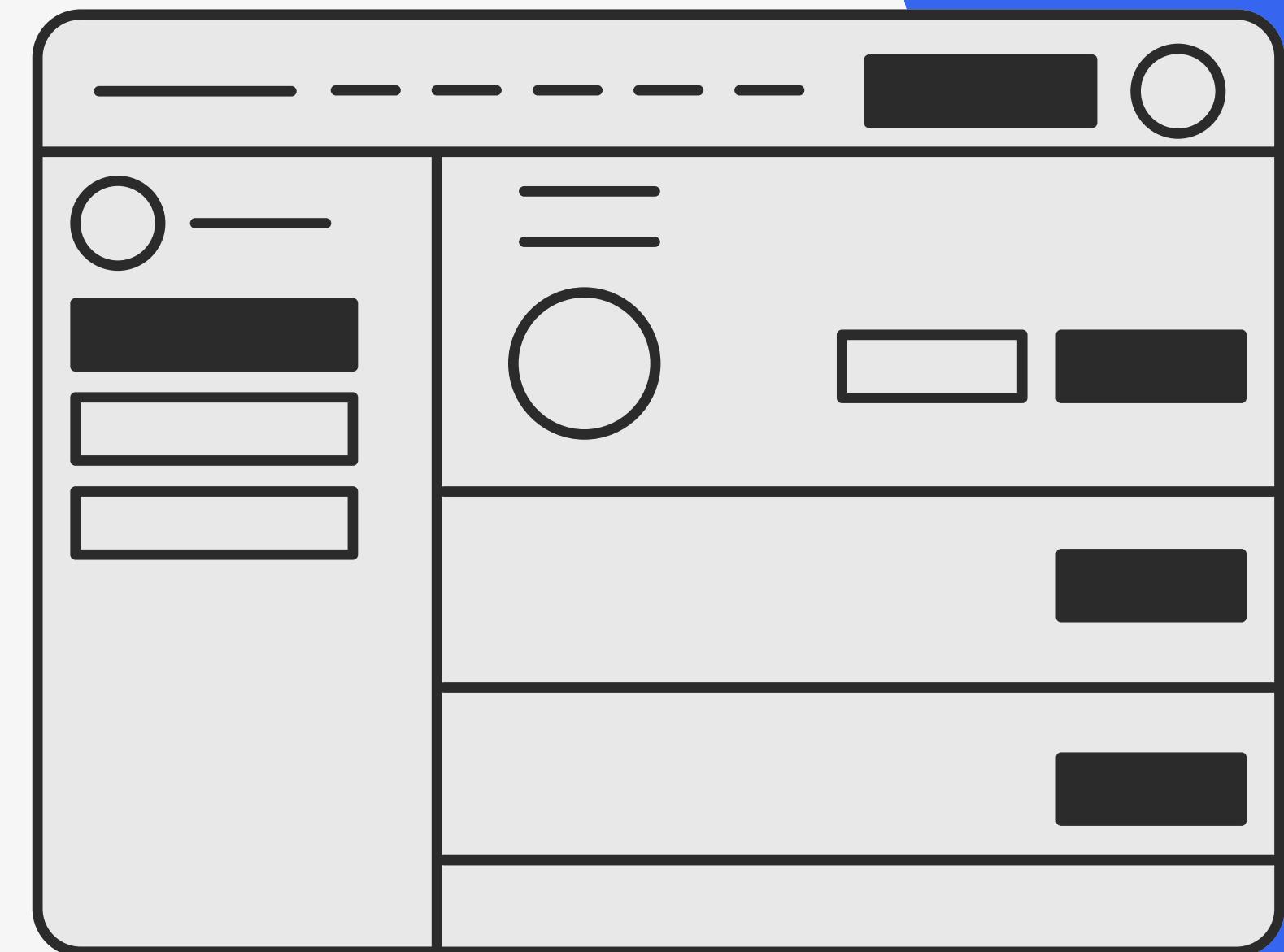
REGLAS DE MARCUS Y MURCH

- 1.- Visibilidad**
- 2.- Retroalimentación activa**
- 3.- Restricción de acciones**
- 4.- Consistencia**
- 5.- Correspondencia entre el sistema y el mundo real**
- 6.- Prevención de errores**
- 7.- Flexibilidad y eficiencia de uso**



TIPOS DE METÁFORAS EN EL DISEÑO DE INTERFACES

- 1** Metáfora de escritorio
- 2** Metáfora de libro de direcciones
- 3** Metáfora de papelera de reciclaje
- 4** Metáfora de bandeja de entrada
- 5** Metáfora de la ventana
- 6** Metáfora de la navegación



DISEÑO DE METÁFORAS Y SU APLICACIÓN CON LA MÁXIMA EFECTIVIDAD

Las metáforas son herramientas poderosas en el diseño de interfaces, ya que permiten a los usuarios comprender y relacionarse con sistemas complejos a través de conceptos familiares. Aquí hay algunas estrategias efectivas para diseñar metáforas en interfaces:



1 CONOCE TU AUDIENCIA

Considera factores como la cultura y demografía al elegir metáforas para asegurarnos que sean universalmente comprensibles.

2 SIMPLICIDAD Y CLARIDAD

Opta por metáforas simples y fácilmente reconocibles para garantizar una comprensión rápida.

3 CONSISTENCIA

Las metáforas deben estar alineadas con la funcionalidad correspondiente para no generar malentendidos.

4 INTERACTIVIDAD INTUITIVA

Permite que las acciones y respuestas del sistema sean coherentes con las expectativas derivadas de la metáfora.

5 ADAPTABILIDAD

Considera la capacidad de adaptar las metáforas a diferentes niveles de experiencia del usuario.

CASOS DE ESTUDIO

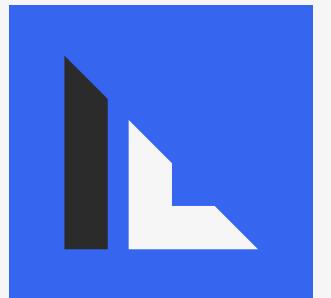
1 METAFORA DE ESCRITORIO DIGITAL

2 METAFORA DEL CARRITO DE COMPRAS

3 METAFORA DEL LIBRO DE DIRECCIONES

**4 METAFORA DEL MAPA EN APLICACIONES DE
NAVEGACIÓN**





Industrias Ariova

AYUDA Y SOPORTE TÉCNICO

TELÉFONO

911-234-567

CORREO

hola@unsitiogenial.es

SITIO WEB

www.unsitiogenial.es

REDES SOCIALES

@unsitiogenial

