DISCIPLINAS EN HCI

M

PSICOLOGÍA COGNITIVA

Analiza cómo las personas perciben, recuerdan, aprenden y resuelven problemas al usar tecnología.

Aporta modelos sobre procesamiento de la información, atención, memoria y toma de decisiones, que ayudan a diseñar interfaces más intuitivas y fáciles de usar.

DISEÑO GRÁFICO / DISEÑO VISUAL

Se encarga de la apariencia estética y la comunicación visual de las interfaces.

> Aporta principios de composición, color, tipografía, iconografía y jerarquía visual, mejorando la usabilidad y experiencia del usuario (UX).

INGENIERÍA DE SOFTWARE

Desarrolla la infraestructura técnica que permite que las interfaces funcionen correctamente.

Aporta métodos de desarrollo, pruebas, mantenimiento y modelos de diseño centrado en el Usuario, garantizando la calidad del software interactivo.

ERGONOMIA / FACTORES HUMANOS

Estudia cómo las características físicas y cognitivas de las personas influyen en su interacción con los sistemas.

Aporta criterios sobre comodidad, accesibilidad, seguridad y adaptación del hardware a las capacidades humanas (por ejemplo, diseño del teclado o del ratón).

LINGÜİSTICA / COMUNICACIÓN

Analiza cómo las personas se comunican con las máquinas mediante lenguaje, íconos o símbolos.

Aporta el estudio de interfaces conversacionales, comandos de voz, menús y mensajes, ayudando a que la comunicación sea clara y natural.

SOCIOLOGÍA / ANTROPOLOGÍA

Examina el contexto social y cultural en el que las personas usan la tecnología.

> Aporta conocimientos sobre Usos, costumbres y prácticas culturales, permitiendo diseñar productos inclusivos y adecuados a distintos grupos sociales.

JEREMY OSORIO RAMOS

Ingeniería en Computación 704

+

Ę

Z

 \mathcal{N}