

Interacción Humano Computadora

Prof: Ing. Carlos Mijangos
Jiménez

Alumno: Jared López
Toledo

7mo. Semestre - Ing. En computación



UNISTMO

Universidad del Istmo

Voluntas Totum Potest

Origenes del HCI

Año en que nació

La Interacción Humano-Computadora (HCI) nació formalmente a principios de la década de 1980, aunque sus raíces se remontan a los años 1940 y 1950, con los primeros avances en computación y ergonomía.

El término “Human-Computer Interaction” comenzó a usarse ampliamente tras la conferencia de 1982 organizada por la Association for Computing Machinery (ACM), y se consolidó con la publicación del libro “The Psychology of Human-Computer Interaction” (Stuart Card, Thomas P. Moran y Allen Newel, 1983).



Hitos historicos

- **1945-1955:** Surgimiento de los primeros sistemas operativos.
- **1956:** Fundación de la Human Engineering Society por psicólogos de la aviación, precursora de la integración humano-máquina.
- **1960:** Brian Shackel publica "Ergonomics for a Computer", uno de los primeros trabajos en factores humanos aplicados a computadoras.
- **1963:** J.C.R. Licklider y Wes Clark introducen el concepto de "comunicación hombre-computadora en línea". Ivan Sutherland desarrolla Sketchpad en el sistema TX-2, el primer sistema de gráficos interactivos con lápiz óptico.
- **1965:** E.A. Johnson desarrolla la primera pantalla táctil. MIT Lincoln Lab crea interfaces con iconos, menús y reconocimiento de gestos.
- **1968:** Douglas Engelbart presenta el ratón y el uso de ventanas en su demostración del sistema NLS ("The Mother of All Demos").
- **1969:** Publicación del primer libro dedicado al tema: "Man-Computer Dialogues" por Engelbart.
- **1970:** Creación del centro HU-SAT (Human Sciences and Advanced Technology) y del laboratorio Xerox PARC, clave para el desarrollo de interfaces gráficas.
- **1973:** Xerox Alto introduce ventanas, iconos y puntero. Desarrollo de editores de texto como Bravo y Gypsy.
- **1981:** Lanzamiento del Xerox Star, primer sistema comercial con interfaz gráfica. Apple Lisa también adopta ventanas superpuestas.
- **1983:** Primera conferencia CHI (Computer-Human Interaction), consolidando el campo.
- **1985:** Lanzamiento de MS-DOS 3.3 y Windows 1.0, popularizando interfaces gráficas en PC.

Sociología / Antropología

- Analiza el contexto social y cultural del uso de la tecnología.
- Permite entender cómo diferentes grupos interactúan y perciben las interfaces.

Lingüística

Estudia cómo el lenguaje se usa en la comunicación con las máquinas (comandos, chatbots, interfaces conversacionales).

Diseño Gráfico / Diseño Industrial

- Aporta el sentido estético y visual a las interfaces.
- Se enfoca en iconografía, colores, tipografía, disposición visual y experiencia sensorial.

Human Computer Interaction

Disciplinas relacionadas y sus aportes

Ingeniería de Software

- Aporta métodos de diseño, pruebas y desarrollo iterativo centrado en el usuario.
- Facilita la integración del HCI en el ciclo de vida del software.

Psicología

- Aporta el conocimiento sobre procesos cognitivos: atención, memoria, percepción y aprendizaje.
- Permite diseñar interfaces intuitivas y fáciles de usar.

Ergonomía / Factores Humanos

- Analiza la adaptación física y mental entre las personas y las máquinas.
- Aporta al diseño seguro y cómodo de dispositivos (ratones, teclados, pantallas).

Ciencias de la Computación

- Desarrolla las tecnologías y arquitecturas que soportan las interfaces (software, hardware, algoritmos).
- Permite la implementación técnica de las ideas del diseño centrado en el usuario