

Diseño web - Conceptos previos

Sitio: [AULES](#)
Curso: 2CFS Disseny d'interfícies WEB 23/24
Libro: Diseño web - Conceptos previos

Imprimido por: MIGUEL POZO PEREZ
Día: divendres, 6 de octubre de 2023, 12:16

Tabla de contenidos

1. Interacción persona-ordenador (IPO)
2. ¿Por qué es importante estudiar la interacción persona-ordenador?
3. Interacción persona-ordenador, Interfaz de Usuario y Experiencia de usuario

1. Interacción persona-ordenador (IPO)

La **interacción persona-ordenador (IPO)**, también conocida como Human-Computer Interaction (HCI) o Computer-Human Interaction (CHI), es la disciplina dedicada a estudiar cómo se produce la **interacción entre las personas y los sistemas informáticos** para tratar de mejorar esta relación por medio del diseño gráfico.

Su objetivo principal es **incrementar la productividad de los equipos y minimizar los errores al tiempo que se dota a los usuarios de una experiencia segura, confortable y satisfactoria.**

La Interacción persona-ordenador es la disciplina relacionada con el diseño, evaluación y implementación de sistemas informáticos interactivos para el uso de seres humanos, y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que está relacionado.

ACM, Association for Computer Machinery.

2. ¿Por qué es importante estudiar la interacción persona-ordenador?

Generalmente, los **sistemas informáticos** son interactivos e **involucran al usuario** en la resolución de tareas. Para conseguir esta interacción o diálogo entre persona-ordenador se utiliza la interfaz. Esta **interfaz** de usuario determina, en gran medida, la **percepción que el usuario tendrá de una aplicación** y es un factor de gran importancia para conseguir una **aplicación exitosa**.

Los estudios realizados por **Myers y Rosson [MYE92]** en una encuesta hecha a diferentes desarrolladores, demuestran que alrededor del **48% del código de una aplicación está dedicado a la interfaz**.

Otros estudios demuestran que el **80% de los costes de mantenimiento** de una aplicación son debidos a **problemas del usuario con el sistema y no con errores de código o bugs**. Entre ellos, alrededor del **64% son problemas de usabilidad**.

A pesar de su importancia la interacción persona-ordenador es una disciplina a la que **no se le suele dar el suficiente valor en los estudios de informática** y, muchas veces, no se utiliza en el momento de hacer la documentación de un proyecto.

Leer más información en la [página web](http://aipo.es) de la **Asociación Interacción Persona-Ordenador** aipo.es.

3. Interacción persona-ordenador, Interfaz de Usuario y Experiencia de usuario

La **interacción persona-ordenador** se enfoca en cómo el diseño de la tecnología de la computadora determina sus interacciones con los seres humanos (usuarios). Esta disciplina busca conectar a los usuarios más fácilmente con la tecnología y mejorar la relación entre las personas y los sistemas informáticos por medio del diseño gráfico.

La **interfaz de usuario (UI)** engloba los recursos, sistemas y metodologías que facilitan la interacción de las personas con ordenadores o máquinas. El objetivo de su desarrollo es que el usuario pueda comunicarse con la máquina de la forma más sencilla e intuitiva posible.

La **experiencia de usuario (UX)**, por otro lado, se centra en la interacción de las personas con sistemas, como programas, aplicaciones y páginas web. Para evaluar lo que sienten los usuarios sobre sistemas, se analizan parámetros como la facilidad de uso, la eficiencia, la satisfacción y otros.

Por tanto, la interacción persona-ordenador, la interfaz de usuario y la experiencia de usuario están estrechamente relacionadas y trabajan juntas para mejorar la relación entre las personas y los sistemas informáticos.