



República Bolivariana de Venezuela
Universidad Bolivariana de Venezuela
P.F.G IGS-M1-H1
U.C: Interacción Humano Computador

CONCEPTOS BASICOS

UNIDAD 1

Profesora: Dubraska Herrera

Integrate: Rosbely Díaz
C.I: 22.848.080

Ciudad Bolívar, Marzo 2017



Interacción humano computador: Es la comunicación entre el ser humano y la maquina por medio de interacción con aplicaciones.

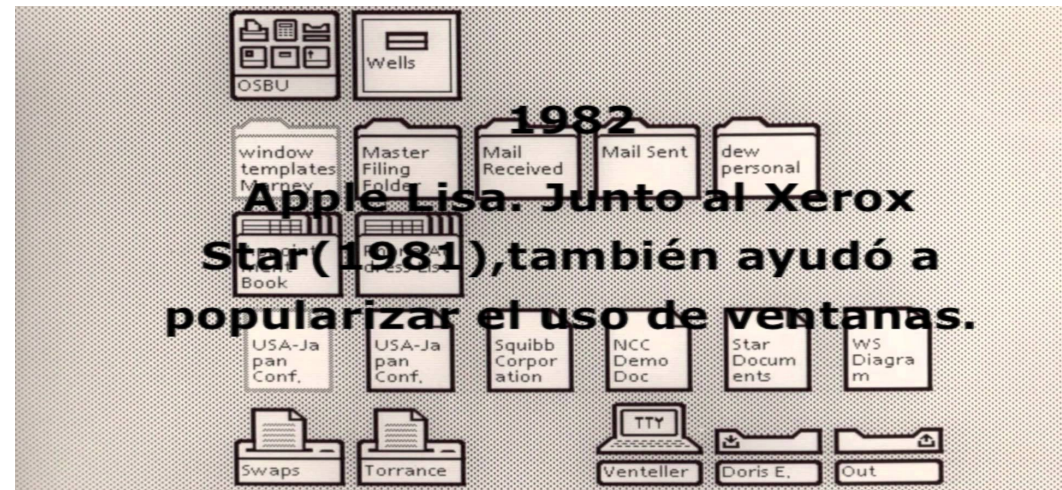
Cambios mas significativos en el mundo de la IHC:

- ✓ Manipulación directa de objetos gráficos
- ✓ El Ratón (Mause)
- ✓ Las Ventanas (Windows)
- ✓ Hoja de Calculo



IHC como disciplina: se desarrolla con el diseño implementación de sistema informático para el uso de los seres humanos.

Historia:



Interfaz:





Análisis y requerimiento: Es una tarea de ingeniería del software que cubre el hueco entre la disciplinación de software a nivel del sistema y diseño.

Usabilidad: Es una condición necesaria pero suficiente para ofrecer una buena accesibilidad.



Accesibilidad: Es el máximo rango posible de usuario, incluyendo a personas con discapacidad.



Factibilidad: se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos.





Tipo de Metáforas:

- ✓ Metáfora verbales
- ✓ Metáfora organizacionales
- ✓ Metáfora funcionales
- ✓ Metáfora ontológica
- ✓ Metáfora orientación
- ✓ Metáfora estructurada
- ✓ Metáfora visual

Características de las Metáforas:

- ✓ permite reflejar el modelo del usuario en la imagen del sistema
- ✓ Toma al usuario y los utiliza como ancla conceptuales que facilitan el aprendizaje del usuario
- ✓ Permite hacer la conexión mental
- ✓ Permite establecer expectativa de utilidad y funcionamiento.

Metáfora visual: Es un recurso propio de la poesía que consiste en utilizar un objeto para asignar a otro.

Metáfora verbales: figura retórica que emite una _____ palabra o frase.

Metáfora funcionales: se apoyan en tareas o funciones que el usuario puede realizar en su vida cotidiana.

Metáfora organizacionales: estudia la metáfora que se puede aplicar la organización como: mecanismo o maquina, organismo, cerebro, sistema, etc.

Metáfora ontológica: Entidad, sustancia, contenedor dicha metáfora posee una base física

Metáfora orientación: Describe una base de nuestra experiencia.

Metáfora estructurada: El trabajo es un recurso una discusión es una guerra los pensamientos son ideas



Realidad aumentada: Es una tecnología que mezcla la realidad y a esta le añade lo virtual. →

Sistema interactivo: Es un sistema informático que se interrelaciona y depende de las acciones de un usuario para realizar una tarea. Es decir todo el sistema es el que interactúan persona o máquina.

Realidad virtual: Es un entorno de escena u objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática.

Tendencia de la IHC:

Interacción:

- ✓ Computación Móvil
- ✓ Computación Inalámbrica
- ✓ Computación Ubicua

Teoría del color: Es la sensación resultante de la estimulación visual.



Ordenadores sobremesa: computadora de escritorio en hispanoamérica un ordenador de sobremesa.

Marcadores: Los marcadores básicamente son hojas de papel con símbolos que el software interpreta

Inteligencia artificial: Es la rama de las ciencias de la computación que estudia el software y el Hardware.

Metodología: Dicho término está compuesto del vocablo método y sustantivo griego logos que significa juicio, estudio.