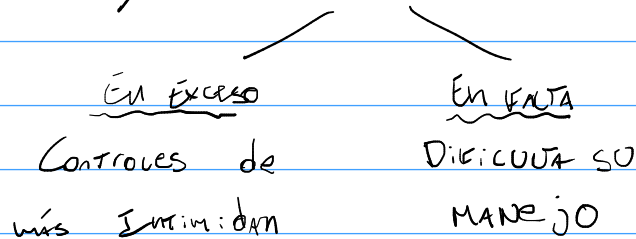


LAS FRUSTRACIONES de la vida cotidiana

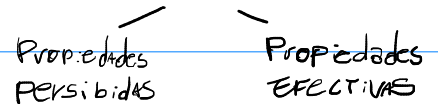
↳ Visibilidad: Indica la topología entre los actos a REALIZAR y el funcionamiento real



La psicología de los objetos cotidianos

↳ Como comprendemos a los mismos

↳ Ideado desde la idea de "psico. de materiales."



↳ Las prestaciones aportan unas pistas del funcionamiento de las cosas.

↳ lo complejo debe exigir explicación

↳ lo simple NO

También podemos hablar de la "psicología de la Causalidad" → Algo que ocurre inmediatamente después de un acto que parece haber sido causado x ese acto

Principios del diseño para que sea comprensible
y tenga capacidad de uso

ADAPTAR BUEN
Modelo Conceptual

↓
nos permite predecir
los efectos de
nuestros actos

Hacer que las
cosas sean
visibles

Los Modelos Mentales que forma el usuario mediante
la experiencia, formación y la instrucción, nos interesan.
El modelo mental del dispositivo se forma
en gran parte a través de la interpretación de actos
percibidos y de su estructura visible, a esta última
la llamamos Imagen del Sistema

Cuando la Imagen del Sistema es Incoherente
ó Inadecuada, entonces el usuario no puede
utilizar el mecanismo con facilidad.

Si es Incompleta ó Contradictoria habrán
problemas

Hacer que las cosas sean visibles

"Existen interfaces complejas para cosas simples"

Telefono con tecla R es confuso, Automovil con 112 mandos no lo es. ¿Que los diferencia?

Telefono	Auto
<ul style="list-style-type: none">- No tiene estructura- Capacidades no evidentes- Relación entre Intención - Acto del Usuario Arbitrarias	<ul style="list-style-type: none">- Buena topografía- Relaciones entre mandos y lo que estos controlan- Retroalimentación buena- Sistema comprensible

Cuando numero de actos > num de mandos es posible que haya dificultades

↳ Buena relación acto - mando es lo que diferencia la Telefono y coche



Hace que no haya que recordar mucho

El Principio de la Topografía

Topografía: Término Técnico para la relación entre
dos cosas

La **Topografía Natural** es esta relación, aprovechando
las analogías físicas y culturales para su fácil
comprensión inmediata

Un dispositivo es fácil de utilizar cuando existe una cierta visibilidad del conjunto de actos posibles, de modo que los mandos y las imágenes explotan la topografía natural. Los principios son sencillos, pero raras veces se incorporan en el diseño. Un buen diseño exige atención, planificación, reflexión. Exige una atención consciente a las necesidades del usuario. Y a veces al diseñador le sale bien:

Principio de retroalimentación

Retroalimentación: Envío de vuelta al usuario de
que su acto fue realizado efectivamente

¿Porqué el teléfono es complicado? \Rightarrow Falta retroalimentación

¡Pobre diseñador!

El diseño no es tarea fácil → Hay que satisfacer
usuario con diversas
necesidades

se necesitan alrededor de 6 Iteraciones para
que una idea se desarrolle bien
la mayoría fracasa para la 3^{ra}

La paradoja de la tecnología

nueva tecnología < $\begin{matrix} \text{Mayores Beneficios} \\ \text{nuevas complejidades} \end{matrix}$

JAMAS SE UTILIZA LA PARADOJA DE LA TECNOLOGIA
PARA ESCUCHAR UN MAL DISEÑO