Equipo #3

Erick Lechuga

Gerardo Vázquez

Esthefany Mézquita

Héctor Burgos

Reflexión

El autor aborda ejemplos de como en nuestro entorno podemos encontrar interfaces con objetos de la vida diaria que nos ayudan a entender como el ser humano interactúa en primera instancia con algo que es desconocido y de manera natural hace un trabajo de deducción en base a características que fueron planeadas por los diseñadores como la visibilidad, el mapeo etc. que facilitan la primera interacción con ellos. Recomienda mantener la línea de diseño en base a las costumbres, las restricciones para resultar en un buen modelo conceptual y que el usuario no encuentre interacciones no intuitivas.

Como Ingenieros de Software entendemos la necesidad de que nuestros clientes y usuarios finales se les facilite la interacción con los programas para generar una mejor experiencia al encontrar patrones de conductas o movimientos naturales aprendidos de manera empírica y puedan de manera intuitiva desenvolverse dentro de la aplicación y evite una aversión hacia nuestro producto. Debemos someter el diseño e innovación a las limitaciones que generan las costumbres humanas, pero es nuestro deber sacar el mejor provecho de ellas.

In english please…

The author approach examples of how in our environment we can find interfaces with objects of daily life that help us understand how the human being interacts in first instance with something that is unknown and naturally does a work of deduction based on characteristics that were planned by the designers such as visibility, mapping etc. that facilitate the first interaction with them. The author recommends maintaining the design line based on customs, restrictions, etc. to result in a good conceptual model and that the user does not find non-intuitive interactions.

As Software Engineers we understand our clients and end users need facilitated interaction with programs to generate a better experience when finding behavior patterns or natural movements learned empirically and can intuitively handle the application and avoid an aversion towards our product. We must submit design and innovation to the limitations generated by human customs, but it is our duty to make the most of them.