



**TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO**



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO CAMPUS APIZACO

Tecnologías de la información y comunicaciones. Interacción Humano Computadora

Principios de diseño y diseño centrado en el usuario.

Nombre: Romero Báez Víctor Manuel.

Numero de control:18221871

Principios de diseño

Existen varios principios de diseño que son importantes en el ámbito de la interacción humano-computadora. Algunos de ellos son:

1. **Consistencia:** Los elementos de la interfaz deben ser consistentes en todo el sistema, para que el usuario se sienta cómodo y familiarizado con su uso.
2. **Retroalimentación:** El sistema debe proporcionar retroalimentación clara y precisa sobre las acciones del usuario, para que éste pueda saber qué está sucediendo y qué se espera de él.
3. **Sencillez:** La interfaz debe ser sencilla y fácil de entender, para que el usuario no se sienta abrumado o confundido por la cantidad de información o elementos presentes.
4. **Flexibilidad:** El sistema debe ser flexible y permitir al usuario adaptar la interfaz a sus necesidades y preferencias.
5. **Diseño centrado en el usuario:** La interfaz debe ser diseñada teniendo en cuenta las necesidades, habilidades y limitaciones del usuario, para que éste pueda interactuar de forma efectiva y satisfactoria con el sistema.
6. **Visibilidad:** La información importante debe ser visible y fácilmente accesible para el usuario, para que pueda tomar decisiones informadas y realizar acciones con eficacia.
7. **Eficiencia:** La interfaz debe ser diseñada de manera que el usuario pueda realizar las tareas de forma rápida y eficiente, sin tener que realizar acciones innecesarias o repetitivas.

Estos principios de diseño son fundamentales para garantizar que la interacción entre los usuarios y los sistemas informáticos sea efectiva y satisfactoria.

Diseño centrado en el usuario

Existen varios diseños centrados en el usuario los cuales se pueden mencionar:

1. **Diseño basado en escenarios:** Este enfoque se centra en la creación de situaciones realistas que el usuario pueda enfrentar al interactuar con el sistema. Los diseñadores crean perfiles de usuarios y situaciones de uso para comprender mejor las necesidades y deseos de los usuarios, y así diseñar interfaces que se adapten a ellos.
2. **Diseño participativo:** Este enfoque implica la participación activa de los usuarios en el proceso de diseño de la interfaz. Los diseñadores trabajan directamente con los usuarios para comprender sus necesidades, preferencias y limitaciones, y así crear una interfaz que se adapte a ellos de manera efectiva.
3. **Diseño iterativo:** Este enfoque se basa en la creación de prototipos y la realización de pruebas de usuario continuas durante todo el proceso de diseño. Los diseñadores prueban su diseño con usuarios reales y utilizan la retroalimentación de los usuarios para mejorar y refinar la interfaz.
4. **Diseño centrado en el contexto:** Este enfoque se enfoca en comprender el contexto en el que el usuario interactúa con el sistema. Los diseñadores tienen en cuenta el entorno físico, social y cultural en el que se utiliza el sistema, para así crear una interfaz que se adapte a ese contexto y a las necesidades del usuario.

5. Diseño emocional: Este enfoque se centra en la creación de interfaces que generen una respuesta emocional positiva en el usuario. Los diseñadores utilizan elementos de diseño como colores, formas, tipografía y animaciones para crear interfaces atractivas y agradables que mejoren la experiencia del usuario.

Conclusión

Estos son solo algunos ejemplos de diseños centrados en el usuario que se utilizan en la interacción humano-computadora. En general, cualquier diseño que tenga en cuenta las necesidades, deseos y limitaciones del usuario se considera centrado en el usuario.