

La Interfaz De Usuario, Interacción Humano Ordenador

Objetivo general:

Partiendo de las necesidades del cliente, se desarrolla herramientas y técnicas para construir sistemas adecuados que satisfagan dichas necesidades.

Cree una interacción del sistema de usuario que sea efectiva, eficiente y segura.

Objetivos específicos:

1. Diseñar y construir prototipos de interacción enfocados en los usuarios finales, para crear aplicaciones más naturales e intuitivas, mediante la comprensión y uso de las técnicas centradas en el usuario.

2. Diseñar prototipos de interfaces de usuario atractivas y útiles, para que las aplicaciones de software sean más fáciles e intuitivas de usar. Estos prototipos se desarrollarán mediante técnicas validadas y uso de mejores prácticas de la Interacción Humano-Computador.

3. Evaluar interfaces diseñadas por otros para mejorar aplicaciones ya desarrolladas, mediante la aplicación de técnicas y mejores prácticas en el área de la Interacción Humano-Computador.

Descripción:

El estudio de la Interacción Humano-Computador (IHC) es fundamental para diseñar y crear aplicaciones que sean útiles y fáciles de usar para los usuarios a quienes van dirigidas. El estudio de la Interacción Humano-Computador (IHC) es fundamental para diseñar y crear aplicaciones que sean útiles y fáciles de usar para los usuarios a quienes van dirigidas. También es una disciplina de entendimiento, evaluación eficiente y segura para los usuarios.

La usabilidad

Se trata de hacer que los sistemas sean fáciles de aprender y usar. Mejorando la competitividad y la facilidad para los usuarios.

En la fase de prototipado, durante las pruebas de usabilidad, el equipo establece los aspectos positivos y negativos del prototipo antes de seguir desarrollándolo.

Las pruebas de usabilidad se basan en factores psicológicos humanos y en la investigación de los usuarios.

Los sistemas se prueban en escenarios de la vida real para permitir a los equipos tener una imagen detallada de cómo funciona el sistema.

La usabilidad es un aspecto significativo de la capacidad de un sistema para completar una tarea. Es la diferencia entre hacer el mínimo requerido y realizarlo.

Factores Humanos

Ergonomía: para no afectar al usuario el diseño del software y Hardware debe ser adecuado

Para no afectar la posición del usuario final

