***HISTORIA INTERRACION HOMBRE Y MAQUINIA***

*Es la información usuario de servicios no trata directamente con el personal del centro sino con una aplicación informática y no consulta o lee documentos en papel sino en formato digital.*

***1963. Ivan Sutherland. SketchPad.***

*El sistema soportaba la manipulación de objetos gráficos mediante un lápiz óptico, ermitiendo coger los objetos, moverlos y cambiarles el tamaño utilizando algunas restricciones.*

***1963. Elgerbart. Diseña el primer mouse.***

***1968. Lincoln Labs.***

*Este sistema incluyó representaciones de iconos, reconocimiento de gestos, menús dinámicos con la ayuda de dispositivos apuntadores y selección de iconos apuntándolos. Años 70. Xerox PARC.Crearon el modelo y los dispositivos para las interfaces que incluían ventanas, menús, íconos, botones, etc.*

***1981. Xerox Star.***

*Sale al mercado el primer sistema comercial que hace extenso él uso de la Manipulación Directa: Xerox Star. Le siguen el Apple Lisa en 1982 y el Macintosh en 1984.1982. Ben Shneiderman, Universidad de Maryland. Acuñó el término Manipulación directa, identificando además los distintos componentes. Las características de los agentes de interfaces son: Autonomía, Inteligencia, Uso personal, Asistentes los cuales son necesarios para poder tener una buena comunicación entre hombre-maquina*

*La interacción hombre-máquina es una disciplina que surge en el momento en que los ordenadores llegan a las manos de usuarios finales no  
profesionales en la informática, sus conocimientos se nutren de otras disciplinas entre las que destacan la Psicología, el Diseño y la Sociología.*

*Tiene un factor tecnológico muy importante ya que su ámbito de estudio son los ordenadores, así  
como un factor humano no menos relevante por tratar de facilitar el manejo de los usuarios.  
  
Los orígenes de la interacción hombre-máquina los encontramos en la explosión tecnológica que se dio  
en los años setenta, momento en que se hizo necesaria la comunicación directa entre el  
hombre y los ordenadores. Esta disciplina se ocupa fundamentalmente del análisis y diseño de interfaces de usuario. La interacción puede ser definida como el intercambio de símbolos entre dos o más partes, asignando los participantes en el proceso comunicativo los significados a  
esos símbolos, Booth.*

*La investigación en interacción hombre-máquina está tratando de desarrollar nuevos dispositivos y  
estilos de interacción que incorporen las capacidades del lenguaje entre personas  
basándose en la similitud que existe entre los dos tipos de diálogo: ambas partes (emisor  
y receptor) necesitan compartir unos conceptos y un contexto.*

*La interfaz de usuario está constituida por una serie de dispositivos, tanto físicos como lógicos, que permiten al hombre interactuar de una manera precisa y concreta con un sistema. El planteamiento del área de interacción hombre-máquina (HCI) estudia las relaciones que se establecen  
entre las personas y la tecnología. De esta forma, la interacción hombre máquina se relaciona con el diseño de sistemas para que las personas puedan llevar a cabo sus actividades productivamente con unos niveles de manejable, usabilidad o amigabilidad suficientes. Esto se concreta en términos de simplicidad, fiabilidad,  
seguridad, comodidad, y eficacia. La interacción hombre-máquina (HCI) estudia:*

*1. El hardware, el software y la repercusión de ambos en la interacción.*

*2. Los modelos mentales de los usuarios frente al modelo del sistema.*

*3. Las tareas que desempeña el sistema y su adaptación a las necesidades del usuario.*

*4. El diseño dirigido al usuario, no a la máquina (user-centered design).*

*5. El impacto organizacional.*

*A decir verdad, las primeras interfaces que han ido incorporando mejoras de cara a la facilidad de manejo han sido las de los juegos de ordenador, ya que han empleado técnicas de representación multisensorial combinando los inputs quinestésicos es decir, los movimientos de las personas, como ocurre al utilizar el ratón con los dispositivos de salida visuales y auditivos, incluido el discurso hablado.  
Cada vez se plantea con más auge aplicar también estas posibilidades de la tecnología a la construcción de otras aplicaciones, entre ellas las de Recuperación de Información de hecho, la evolución de los opacs desde su aparición hasta la actualidad nos confirma el gran desarrollo que han sufrido estos sistemas dirigidos al usuario final en cuanto a su interfaz, que ha favorecido la facilidad de manejo. Sin ánimo de rememorar toda la historia de la HCI y por ubicar en algún momento su origen, podemos acordar que la disciplina comienza a ver sus frutos en el momento en que los ordenadores dejan de ser un misterio para los usuarios no  
profesionales de la informática, es decir, para los programadores, y salen al mercado.*

*El paso necesario para que se diera esta popularización era la implementación de  
facilidades en el manejo de los programas, especialmente en las interfaces. Así, la interacción con el ordenador va pasando desde la línea de comandos en la que se le daban las órdenes en un lenguaje nada parecido al de las personas, a otras formas más amigables como los menús de opciones, los formularios que se rellenan o la actual manipulación directa, en la que el usuario tiene la posibilidad de manejar los objetos de una forma similar a la que acostumbra en la vida real.*

*El gran salto en la interacción hombre-máquina (HCI) fue protagonizado por Engelbart y su equipo en el Standford Research Institute al inventar el ratón, un dispositivo que supuso un gran  
avance en el uso de ordenadores personales y que se patentó en 1970.*

*El actual ratón lo diseñó Appel Computer Inc. en 1979. El ratón fue incorporado al primer ordenador  
considerado PC, desarrollado en Xerox Parc. De este primer PC sabemos por diversos autores que además de ratón disponía de interfaces gráficas para aplicaciones como editores de textos, de imágenes, correo electrónico, y que éstas incorporaban ventanas, menús, barras de desplazamiento, mecanismos de selección, en un sistema de todo ello presentado de forma integrada y coherente. Este primer ordenador que integró una interfaz gráfica de usuario (GUI) fue llamado Alto. A mediados, en 1976, se añadieron los iconos al escritorio, y así se llegó al primer ordenador comercial con GUI, el Xerox Star, en 1981, la Lisa de Apple. Ninguno de los dos disfrutó del éxito de ventas esperado. Los primeros ordenadores personales empezaron siendo utilizados en centros de investigación, pero pronto pasarían a estar presentes en instituciones y empresas, para más tarde llegar a los hogares, esta rápida extensión del uso de los ordenadores llevó a que se atendiera cada vez más al diseño de interfaces fáciles de manejar, donde jugó un importante papel la empresa Apple Macintosh.*

*PARADIGMAS INTERACION HOMBRE-MAQUINIA*

*Se representa cuatros que existen paradigmas:*

*1. La computadora personal o de sobremesa.*

*2. la realidad virtual.*

*3. la computación ubicua.*

*4. la realidad aumentada.*

***La computadora personal:***

*Es la interacción que establece un usuario con su computador o con un dispositivo como el celular las posibilidades de interacción que este ofrece ingresan a esta categoría.*

***La realidad virtual:***

*Son interfaces en 3D con la que se puede interactuar y se actualizan en tiempo real cuyo al nivel de autonomía, interacción y sensación de presencia en el mundo real.*

*Hay condición como el sistema RV como sensación de presencia física es como cread por las tecnologías como visuales, auditivas, ópticas y la interacción natural nos permite manipular los objectos virtuales con los mismos gestos que los reales:coger,girar,etc.*

***Computación Ubicua:***

*Es entendida como la integración de la informática en el entorno de la persona, de forma que los ordenadores no se perciban como objetos diferenciados.*

*Permite que:*

*• La capacidad de información esté presente en todas partes en forma de pequeños dispositivos muy diversos que permiten interacciones de poca dificultad conectados en red a servidores de información.  
• El diseño y localización de los dispositivos son específicos de la tarea objeto de interacción.*

*• La computadora queda relegada a un segundo plano, intentando que resulte “transparente” al usuario (ordenador invisible).*

***La realidad Aumentada:***

*Son ambientes aumentados de la realidad o ambientes simplemente aumentados, en los que se trata de reducir las interacciones con el ordenador utilizando la información del entorno como una entrada implícita*

*La realidad aumentada integra el mundo real y el computacional:*

*El mundo real aparece aumentado por información sintética, Se consigue una disminución importante del coste interactivo y tiene entre sus objetivos:*

*• Mejorar la interacción con el mundo real.*

*• Integrar el uso del ordenador en actividades cotidianas.*

*• Posibilitar el acceso a usuarios diversos y no especializados. Los objetos cotidianos se convierten en objetos interactivos.*

*• Trasladar el foco de atención del ordenador al mundo real. La información se traslada al mundo real, en lugar de introducir el mundo real en el ordenador.  
• Construir entornos interactivos que aumenten directamente los sentidos de un usuario con material generado por ordenador.*

***BIBLIOGRAFIA***

[***https://groups.google.com/forum/#!msg/DIGITendencias/P\_O3THI7ZCY/kFxndod54IMJ***](https://groups.google.com/forum/#!msg/DIGITendencias/P_O3THI7ZCY/kFxndod54IMJ)

[***http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n\_ubicua***](http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_ubicua)

[***http://www.publico.es/136922/maquinas-capaces-de-sonreir***](http://www.publico.es/136922/maquinas-capaces-de-sonreir)

***http://es.scribd.com/doc/39105608/Historia-Maquina-Hombre***