Seminario de programación

Profesor: Julio Cesar Rosas Guevara

HCI

# Interacción Persona – Ordenador

Es importante para el éxito o fracaso de una aplicación. 48% del código de la aplicación está dedicado a la interfaz.

## Definición

ACM(Association for Computer Machinery):

Es la disciplina relacionada con el diseño. Evaluación e implementación de sistemas informáticos

El tema principal de esta disciplina está en la **interacción** y más específicamente en la interacción entre uno o más seres humanos y uno o más ordenadores. Por ejemplo. Los ordenadores pueden formar parte de:

Carlingas de avión

Monitores de ruta en coches

Teléfonos móviles

## Historia de la IPO

Surgió como un campo entrecruzado entre: Gráficos por Computador, SO´s, factores humanos, factores ergonómicos, ingeniería industrial, psicología cognitiva e ingeniería informática,

Nace de la psicología. De cómo trabajan las personas

Human Factors

Ergonomía

Percepción

Memoria

Aprendizaje y adquisición de habilidades

Búsqueda y procesamiento de la información

Sistemas interactivos(escritorio o Web)

### Cambios significativos

Manipulación directa de objetos gráficos

Ventanas

## ÍCONO

Símbolos que se acuñan para la representación de algo. Ej: El disquete para representar la acción de guardar, David Canfield Smith, acuñó por primera vez el término ícono.

## El ratón

Es el segundo dispositivo más usado después del teclado. Se desarrolló en los laboratorios SRI, como sustituto económico de los lápices ópticos que habían sido usados desde 1954.

1980 se popularizó su uso

## Ventanas

