

## **2.- HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI):**

### **Qué significa HCI? Cuales son sus objetivos?**

HCI = Human Computer Interaction.

HCI es una comunidad de comunidades. El elemento común de las diferentes comunidades continúa siendo el estrecho vínculo entre el análisis crítico de la usabilidad y el desarrollo de nuevas tecnologías y aplicaciones.

### **MÁS ALLÁ DEL ESCRITORIO:issues**

A medida que el HCI se desarrollaba, se trasladó mas allá del escritorio en 3 sentidos distintos:

- 1.- La metáfora del “escritorio” resultó ser más limitada de lo que parecía (muy desordenado).
- 2.- A través de la creciente influencia de Internet en la sociedad y en computación (social computing: es una de las que se desarrolla a más velocidad).
- 3.- A través de la continua diversificación de la ecología en dispositivos de computación (computación ubicua: omnipresente[coches,casas] → El escritorio se ha salido del escritorio).

### **EL CICLO ACTIVIDAD - ARTEFACTO:**

HCI se basa en entender y evaluar críticamente las tecnologías interactivas que la gente usa y experimenta. Pero también se basa en el modo en que esas interacciones evolucionan a medida que la gente se apropia de la tecnología.

Recíprocamente, HCI se basa en entenderlas prácticas y aspiraciones contemporáneas, incluyendo el modo en que esas actividades son llevadas a cabo, elaboradas, pero también limitadas por las infraestructuras y herramientas actuales.

HCI pues, se basa en la co-evolución de las actividades que la gente lleva a cabo con los artefactos que median esas actividades. Es decir, se basa en explorar los espacios de diseño y de darse cuenta de los nuevos sistemas y dispositivos a través de la co-evolución de las actividades y los artefactos (ciclo actividad - artefacto).

Las iniciativas individuales y colectivas son las que moldean la definición de HCI, y no las leyes físicas.

### **MEZCLA DE TEORÍAS:**

GOMS (Goals, Operations, Methods and Selection rules): antigua teoría nativa del HCI. Fue el modelo cognitivo más comprensible que la ciencia cognitiva y la ingeniería consiguieron. El modelo incluía aspectos sencillos de percepción, atención, operaciones de memoria a corto plazo, planificación y comportamiento motor de un solo modelo.

Se empleó para modelar el conocimiento y el comportamiento de los individuos al interactuar con distintos dispositivos (teclados, punteros, ...).

### **IMPLICACIONES DE LA HCI EN LA CIENCIA, LA PRÁCTICA Y LA EPISTEMOLOGÍA (FUNDAMENTOS Y MÉTODOS DEL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO):**

La introducción de diseñadores en la comunidad del HCI ayudó a reconvertirla en una disciplina de diseño.

Se crearon disciplinas de diseño y cuestiones que antes no existían. Por ejemplo, el diseño de experiencia de usuario y el diseño de interacción fueron exportados del HCI al mundo del diseño. Del mismo modo, el análisis de las tensiones productivas entre la creatividad y lo racional en el diseño, requería un campo como el HCI en el que es esencial que los diseños tengan una lógica interna y puedan ser sistemáticamente evaluados y mantenidos al mismo tiempo que provoquen nuevas experiencias e ideas.

### **3.- EXPERIENCIA DE USUARIO (USER EXPERIENCE):**

#### **DE LO MATERIAL A LO EXPERIMENTAL:**

Son las experiencias creadas y formadas a través de la tecnología y cómo diseñarlas deliberadamente.

La experiencia de usuario Intenta extender el material, crear una experiencia a través del dispositivo.

Los estudios demuestran que la compra de experiencias hace más feliz a la gente que las compras materiales.

#### **EXPERIENCIA Y NEGOCIO:**

La experiencia está considerada como un vehículo del marketing, y pero no se entiende que es el producto por sí mismo.

La transición de una economía de productos y servicios a una de experiencias y transformación requiere, desde luego, bastante más.

Este es el reto al que nos enfrentamos: la Experiencias o Experiencias de Usuario no versa sobre la tecnología, el diseño industrial o las interfaces. Versa sobre crear una experiencia significativa a través de un dispositivo.

#### **LA BESTIA EVASIVA LLAMADA EXPERIENCIA DE USUARIO (USER EXPERIENCE):**

Psicológicamente, una experiencia surge de la integración de la percepción, la acción, la motivación y el conocimiento en un inseparable y significativo todo.

Se refleja una estrecha relación entre estos conceptos y las emociones. Y precisamente, la mayoría de teorías de la acción asumen enlaces cercanos entre acciones, pensamientos y emociones.

Una experiencia es subjetiva, holística (concibe cada realidad como un todo distinto de la suma de las partes que lo componen), situada, dinámica y vale la pena.

Necesidad+cumplimiento es lo que hace de una experiencia placentera.

#### **DISEÑO DE EXPERIENCIAS: DISEÑANDO LO POST-MATERIALISTA:**

Con la distinción entre lo experimental y lo material que tanto se ha enfatizado, una “producto de experiencia interactiva” parece una contradicción, pero los objetos no son lo opuesto a las experiencias sino que las crean y moldean sustancialmente.

La noción de experiencia interpretada en centrarse en CÓMO se lleva algo a cabo, fue influenciada por el iPhone.

#### **POR QUÉ, QUÉ Y CÓMO:**

El autor distingue 3 niveles al diseñar una experiencia a través de la interacción con un objeto: El por qué, el qué y el cómo:

**QUÉ:** Se refiere a las cosas que la gente puede hacer a través de un producto interactivo.

Funcionalmente hablando, el QUÉ va ligado a la tecnología o a un cierto género de producto.

**CÓMO:** se refiere al acto a través de un objeto u operación a nivel sensorial motor (tocar botón) y está ligado al objeto a diseñar y a su contexto de uso.

**POR QUÉ:** es el reino del diseñador de interacciones. La mezcla del QUÉ y del CÓMO suele considerarse el producto. Lo que lleva a las personas a usar un producto es el POR QUÉ.

El diseño de experiencias es el remedio. Empieza por el POR QUÉ intentando aclarar las necesidades y emociones involucradas en una actividad. Sólo entonces determina la funcionalidad disponible para proveer dicha experiencia (QUÉ) y el modo correcto de llevarla a cabo (CÓMO). El diseño de experiencias intenta que el POR QUÉ, el QUÉ y el CÓMO vayan acordes, pero enfatizando el POR QUÉ.

La noción de experiencia de usuario (UX) como conjunto de historias contadas a través de los productos puede cambiar el modo en que se piensa y se diseña. Sin embargo, el diseño de experiencias representa la tecnología, que sugiere una experiencia significativa, atractiva, valiosa y estéticamente agradable.

Se debería desviar la atención y los recursos de las innovaciones basadas en la tecnología a las innovaciones basadas en el ser humano.

### **Qué entiendes por User Computer Interface?**

UCI = User Computer Interface.

### **Define Interaction Design.**