

Historia Interacción Hombre-Maquina (Agosto 2014)

Hoollman Alfonso López Garzón, <102002>.

Índice de términos.- Interacción, Hombre, Maquina

RESUMEN

En este informe muestra los avances tecnológicos en la historia de la tecnología, lo cual hace parte relacional la interacción que se tiene entre las personas y los dispositivos tecnológicos.

I. DISPOSITIVOS

Dispositivos creados por línea de tiempo.

ENIAC

23 Enero de 1943

Primera computadora electrónica

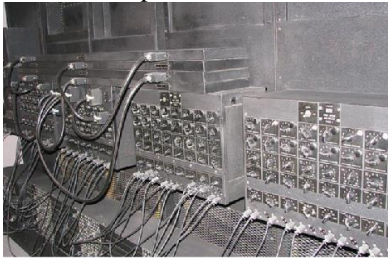


Fig. 1. Computadora Eniac.

MEMEX

23 de Agosto de 1945

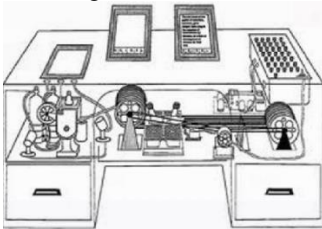


Fig. 2. Maquina Memex.

Bush imagina un dispositivo que extiende la capacidad de la memoria humana para guardar información de todo tipo.

Ivan Sutherland. SketchPad

23 de Agosto de 1963



Fig. 3 Lápiz óptico.

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

Elgerbart

23 Aug 1963



Fig. 4 Primer Mouse

Diseña el primer mouse

Xerox PARC

23 de agosto de 1970

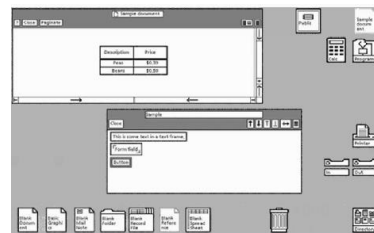


Fig. 5 Primera Interface.

Crearon el modelo y los dispositivos para las interfaces que incluían ventanas, menús, íconos, botones, etc. Era la antesala de las interfaces que hoy conocemos como manipulación directa

Raton Actual

23 de Agosto de 1979



Fig. 6 Mouse Actual

Lo diseñó Appel Computer Inc.

Pantallas Táctiles

23 de Agosto de 1980



Fig. 7 Primera Pantalla Táctil

Hewlett-Packard introdujo su línea de computadoras HP110, con una pantalla sensible al tacto

Macintosh

23 de Agosto de 1984

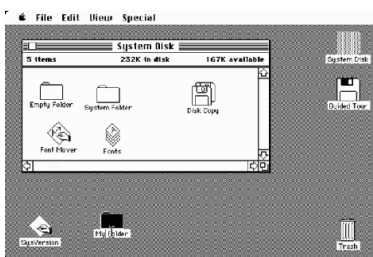


Fig. 8 Sistema Operativo de Apple

Procesador Actual



Fig. 9 Última Generación de procesadores.

Intel Core i7 965 Extreme Edition Con 5.5 Ghz de Velocidad y con un rendimiento de 8 Nucleos 8 subprocesos de procesamiento con la tecnología Intel® Hyper-Threading 8 MB de caché Intel® inteligente 3 canales de memoria DDR3 de 1066 MHz Trabaja bajo formato full HD

Monitores de Última Generación



Monitor Alienware LCD High Definition
Máxima resolución: 2880 x 900 pixeles 48 pulgadas de HD Full TV 3D sincronización con nVidia GPU a 2 milisegundos de transferencia

II. HISTORIA

El diseño de la interacción hombre-ordenador surge como respuesta al problema de la existencia de máquinas o artefactos que son manejados por seres humanos con una cantidad considerable y/o excesiva de esfuerzo, fundamentalmente de tipo cognitivo. Este problema se ha agudizado en las últimas décadas debido a dos procesos concurrentes: la progresiva propagación de estas tecnologías a una población mucho mayor y de carácter menos técnico y la renovación cada vez más rápida de la tecnología lo cual obliga a estos usuarios a aprender nuevos métodos y sistemas de manera continua.

Fase inicial en que el diseñador era el usuario fundamental de sus propios programas y, por tanto, no existía una preocupación por facilitar la tarea a otros usuarios potenciales, y, por otra en la que el tiempo de la máquina era mucho más caro que el de sus usuarios por lo que éstos eran obligados a adaptarse a las exigencias de aquella.

La segunda generación empieza a considerar al usuario, pero de momento las consideraciones ergonómicas prevalecen sobre las cognitivas o de diálogo, aunque los avances realizados aquí ponen la base para el avance. Qué es la interacción Hombre-Computador 34 (breakthrough) de la interacción hombre-ordenador, que se produce fundamentalmente durante la tercera generación y continua vigorosamente durante la cuarta.

La última generación se ve el gran avance de tecnología y de implementación de los nuevos aspectos que existe entre los dispositivos y los usuarios haciendo estos más comprensibles de un fácil acceso y que son de uso cotidiano y necesario para la comunicación hacia el mundo.

III. BIBLIOGRAFÍA

Interfaces Hombre Ordenador, (Pedro M Valero Mora), 1996.

Abowd, G. D. Formal aspects of Human-Computer Interaction. Trinity College Oxford (1991).

IV. CONCLUSIÓN

Vemos el gran avance de la tecnología ya que en los inicios era una simple expectativa que no se pasaba a un formato establecido y que mediante la exploración y expectativas de la visión del mundo estos dispositivos han surgido y fomentan la comunicación de la actualidad.

El avance de la potencia y del tamaño de los dispositivos es significativo ya que antes contábamos con computadores que ocupaban 1000 veces el tamaño actual, pero que con la investigación y los recursos necesarios para el desarrollo de esta cada día a un avance que es plenamente satisfactorio y que le da otro rumbo y contexto a la tecnología que se presenta con la interacción entre los dispositivos y las personas.

Hoollman Alfonso López Garzón, 102002.