

INTERACCION HUMANO COMPUTADOR



Presentación **PROYECTO**

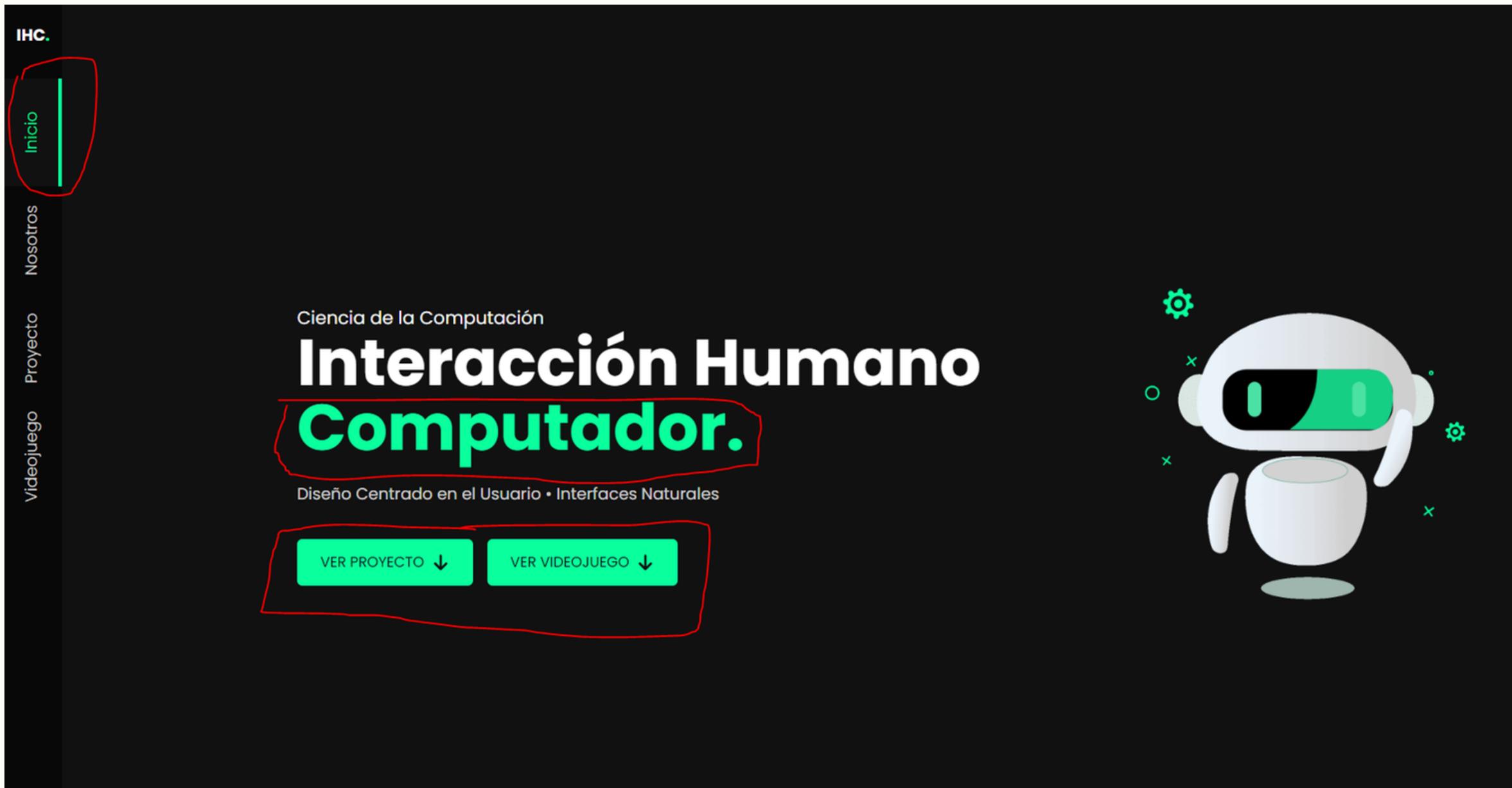
Aprendizaje del Vocabulario en Inglés

Realizado por:
Sergio Mogollon
Braulio Maldonado
Nelzon Apaza

CAP 5: Our Color Vision is Limited (WEB)

- **VISION IS OPTIMIZED FOR EDGE CONTRAST, NOT BRIGHTNESS:**

Los botones sin necesidad de brillo, solo mediante el contraste se diferencian muy bien del fondo oscuro.



3

CAP 5: Our Color Vision is Limited (WEB)

- **COLOR-BLINDNESS:** Mediante un simulador de tipos de Daltonismo, se puede ver que en este caso los botones se diferencian bien.

Simulador de Daltonismo

Cargue su imagen: PruebaDaltonismo.PNG

Visión normal del color

Tipo de daltonismo

Protan (rojo) Deután (verde) Tritán (azul)

Gravedad [0-1]: 1
0: visión normal de los colores, 1: anopia total

Progreso:

1. Viabilidad

Es la evaluación de la factibilidad de un proyecto, con el fin de determinar si es viable y es la mejor manera de llevarlo a cabo.

Tipo de daltonismo

Protan (rojo) Deután (verde) Tritán (azul)

Gravedad [0-1]: 1
0: visión normal de los colores, 1: anopia total

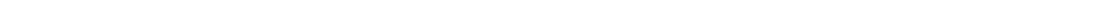
Progreso:

1. Viabilidad

Es la evaluación de la factibilidad de un proyecto, con el fin de determinar si es viable y es la mejor manera de llevarlo a cabo.

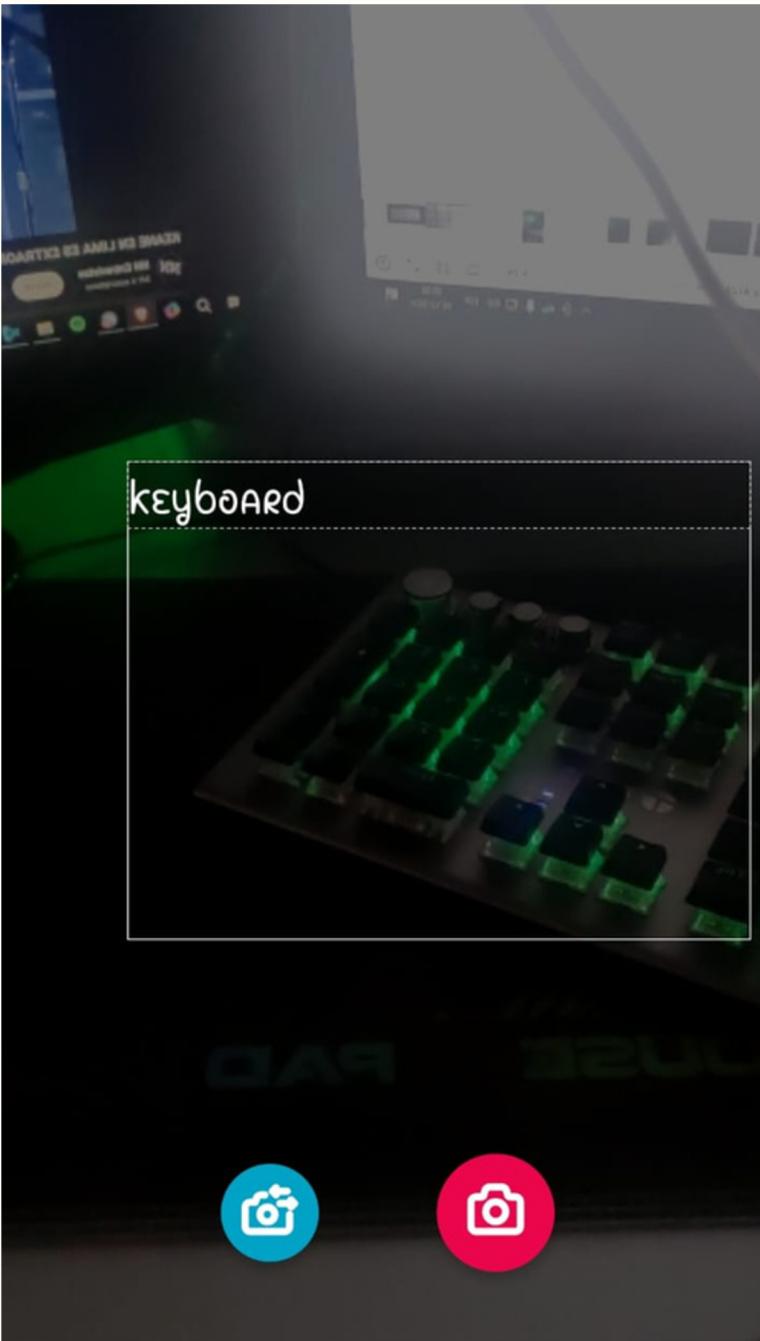
Protan (rojo) Deután (verde) Tritán (azul)

Gravedad [0-1]:  1
0: visión normal de los colores, 1: anopia total

Progreso: 

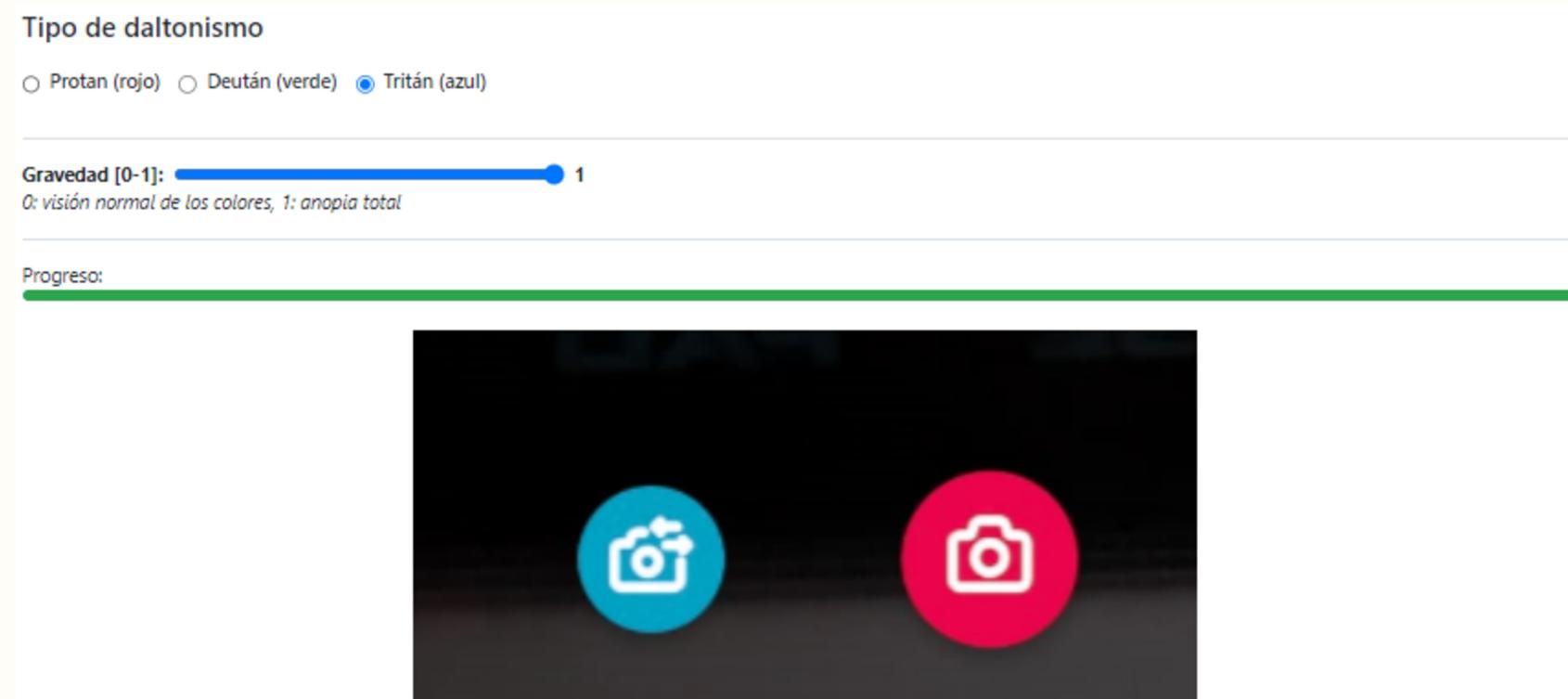
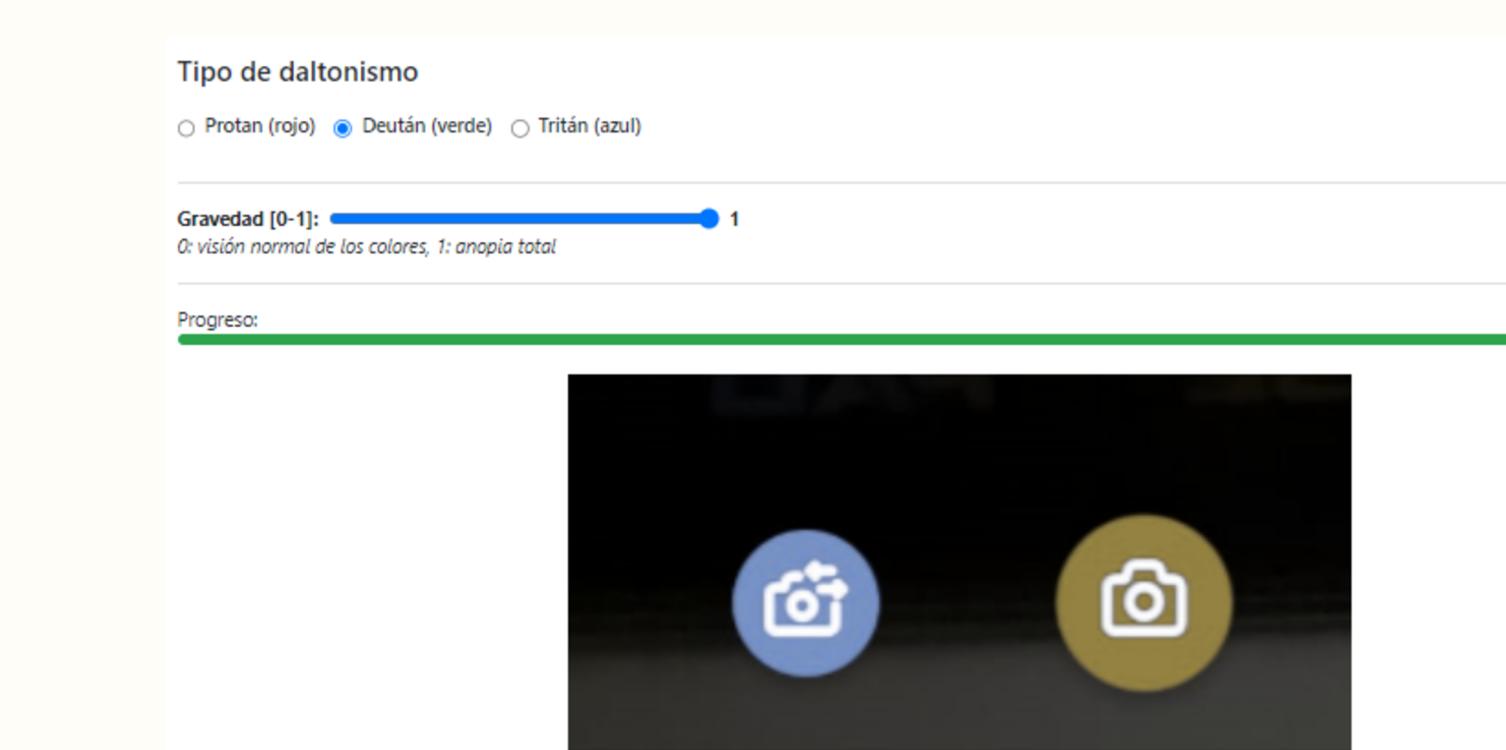
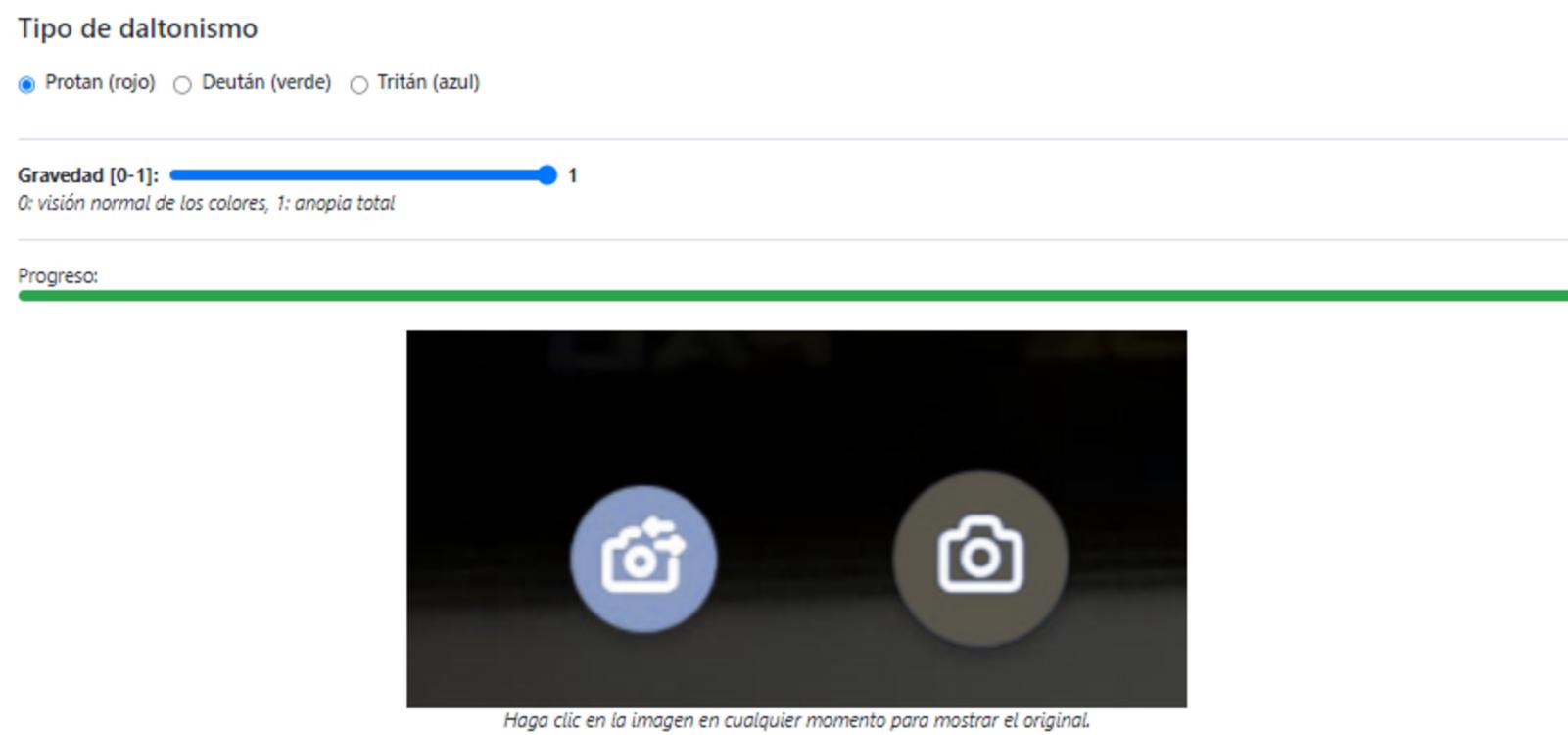
CAP 5: Our Color Vision is Limited (Proyecto)

- **Discriminar colores:** La distancia entre ambos botones que tiene cierto color similar, hace que el cerebro diferencia mejor el color.



CAP 5: Our Color Vision is Limited (Proyecto)

- Uso de colores distintivos para personas con daltonismo, para con fondos claros y oscuros.



CAP 6: Our Peripheral Vision is Poor (Web)

- IS THE VISUAL PERIPHERY GOOD FOR ANYTHING?**

Pequeñas animaciones en hover o scroll para captar la atención hacia proyectos específicos

Proyecto
Realidad Aumentada.

Contexto y Motivación

Los métodos de Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL) ofrecen una experiencia educativa única que permite a los estudiantes aprender de manera flexible, adaptándose a su disponibilidad de tiempo y ubicación.

Problema

El diseño actual de interfaces de usuario para aplicaciones de aprendizaje de vocabulario en inglés limita la interacción del usuario y la comprensión contextual de las palabras, lo que reduce la motivación y la retención del conocimiento.

Objetivo del Proyecto

Rediseñar la experiencia de aprendizaje del vocabulario en inglés, con el fin de aumentar la motivación para el aprendizaje, reducir la carga cognitiva de los usuarios y facilitar la comprensión contextual de las palabras.

[VER PROCESO](#)

Proyecto
Realidad Aumentada.

Contexto y Motivación

Los métodos de Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL) ofrecen una experiencia educativa única que permite a los estudiantes aprender de manera flexible, adaptándose a su disponibilidad de tiempo y ubicación.

Problema

El diseño actual de interfaces de usuario para aplicaciones de aprendizaje de vocabulario en inglés limita la interacción del usuario y la comprensión contextual de las palabras, lo que reduce la motivación y la retención del conocimiento.

Objetivo del Proyecto

Rediseñar la experiencia de aprendizaje del vocabulario en inglés, con el fin de aumentar la motivación para el aprendizaje, reducir la carga cognitiva de los usuarios y facilitar la comprensión contextual de las palabras.

[VER PROCESO](#)

CAP 6: Our Peripheral Vision is Poor (Web)

7

- RESOLUTION OF THE FOVEA COMPARED TO THAT OF THE PERIPHERY**

Los detalles más relevantes están en el centro de a vista

The screenshot shows a dark-themed website for a project. At the top left is the logo 'IHC.'. A vertical navigation bar on the left includes links: Inicio, Nosotros, Proyecto (which is underlined in green), and Videojuego. The main content area has a title 'Proyecto' and a subtitle 'Realidad Aumentada.' Below this are three boxes: 'Contexto y Motivación', 'Problema', and 'Objetivo del Proyecto'. Each box contains text and a lightbulb icon. At the bottom is a green button labeled 'VER PROCESO' with a right-pointing arrow.

Proyecto
Realidad Aumentada.

Contexto y Motivación

Los métodos de Aprendizaje de Idiomas Asistido por Dispositivos Móviles (MALL) ofrecen una experiencia educativa única que permite a los estudiantes aprender de manera flexible, adaptándose a su disponibilidad de tiempo y ubicación.

Problema

El diseño actual de interfaces de usuario para aplicaciones de aprendizaje de vocabulario en inglés limita la interacción del usuario y la comprensión contextual de las palabras, lo que reduce la motivación y la retención del conocimiento.

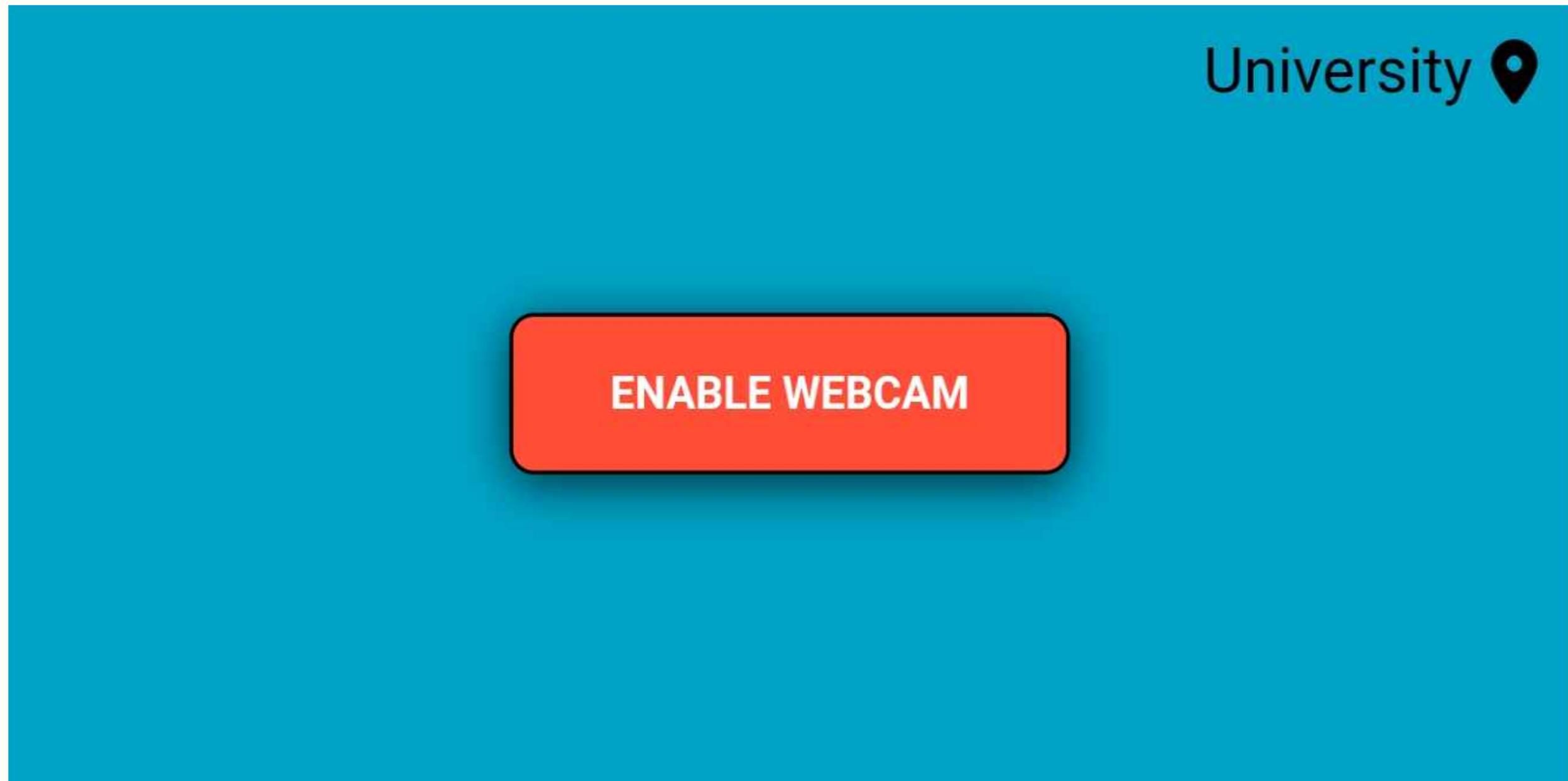
Objetivo del Proyecto

Rediseñar la experiencia de aprendizaje del vocabulario en inglés, con el fin de aumentar la motivación para el aprendizaje, reducir la carga cognitiva de los usuarios y facilitar la comprensión contextual de las palabras.

VER PROCESO ➔

CAP 6: Our Peripheral Vision is Poor (Proyecto)

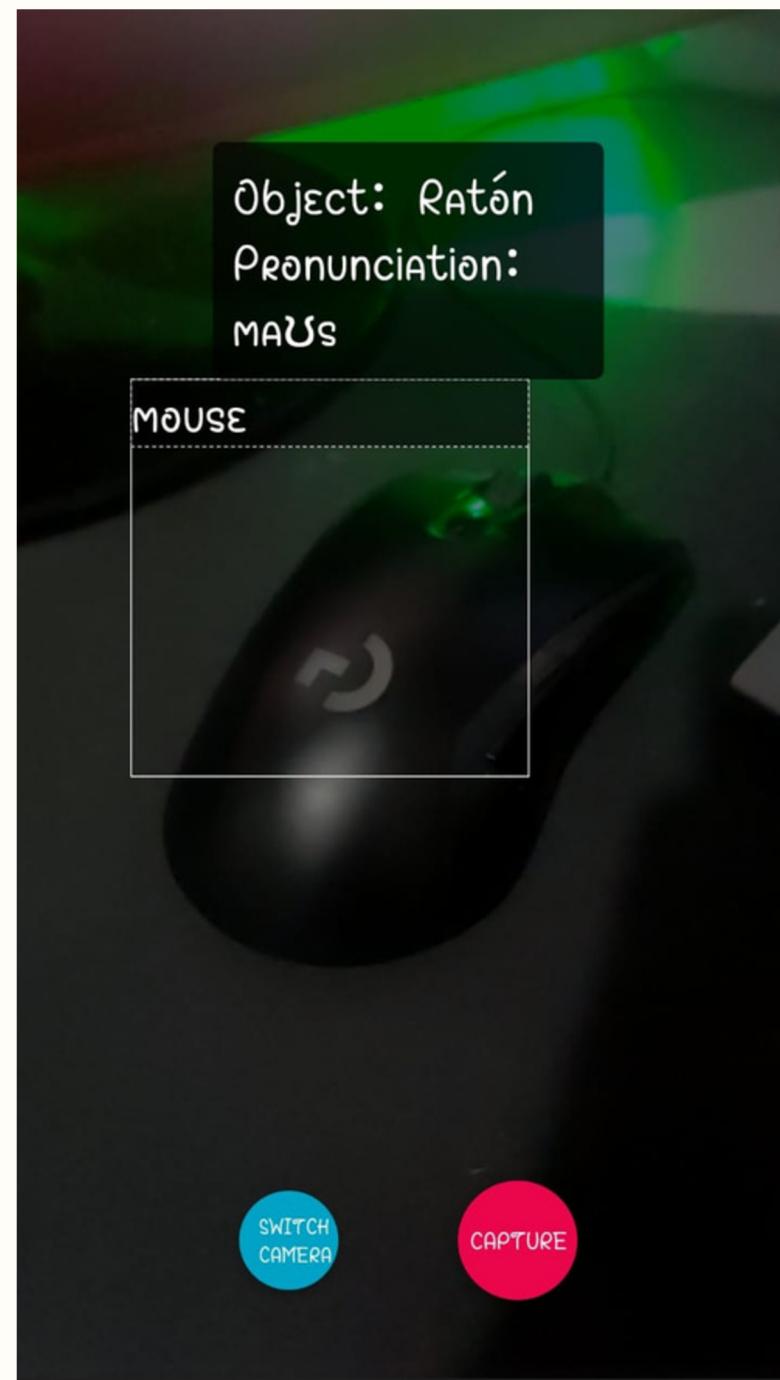
- **Artillería pesada para hacer que los usuarios noten los mensajes:**
Para notificar al usuario que no dio permisos de acceso a la camara



CAP 6: Our Peripheral Vision is Poor (Proyecto)

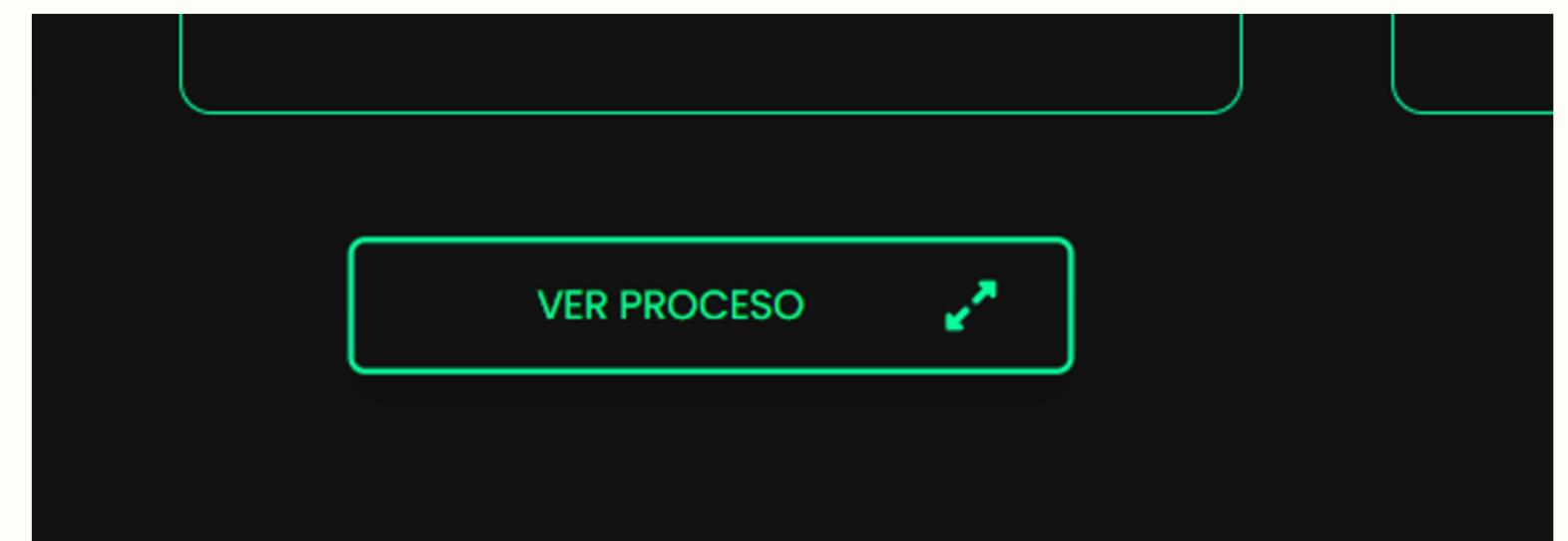
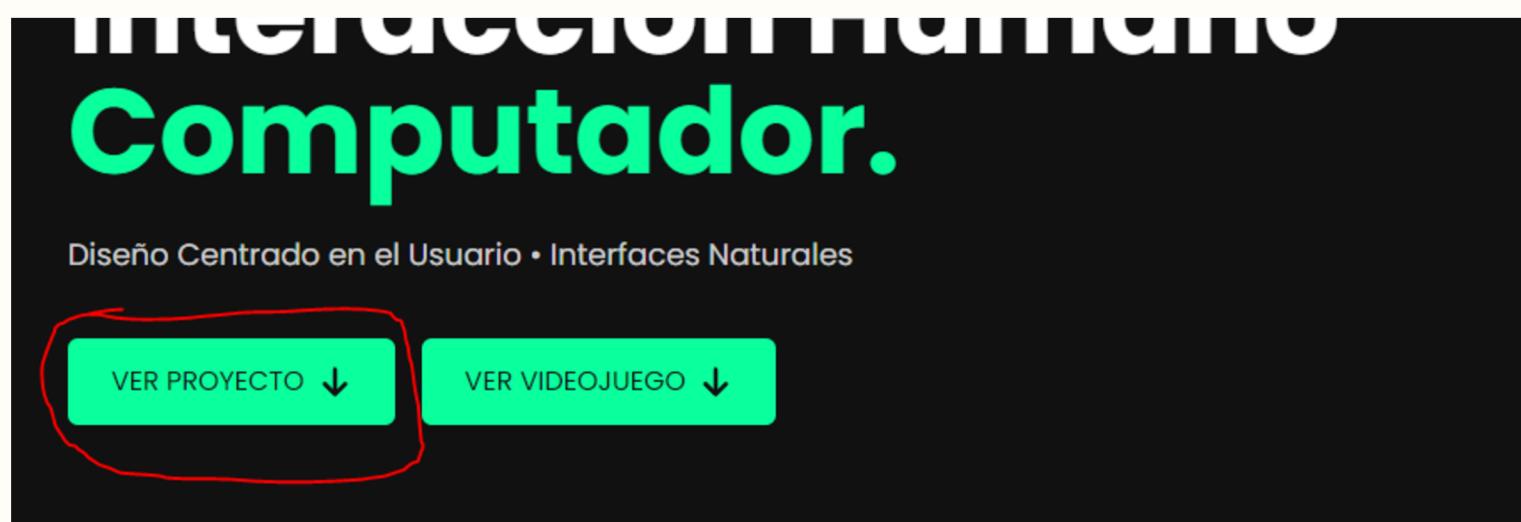
- **RESOLUTION OF THE FOVEA COMPARED TO THAT OF THE PERIPHERY**

Los detalles del objeto a aprender están en el centro junto a este.



CAP 8: Limits on Attention, Shape, Thought and Action (Web)

- **Seguir rastro de información hacia objetivo:** Al ingresar al sitio web el usuario rápidamente podrá encontrar pistas que le guien hasta su objetivo final. Por ejemplo si busca ver el documento del proyecto, los botones ofrecen pistas para llegar a su objetivo.



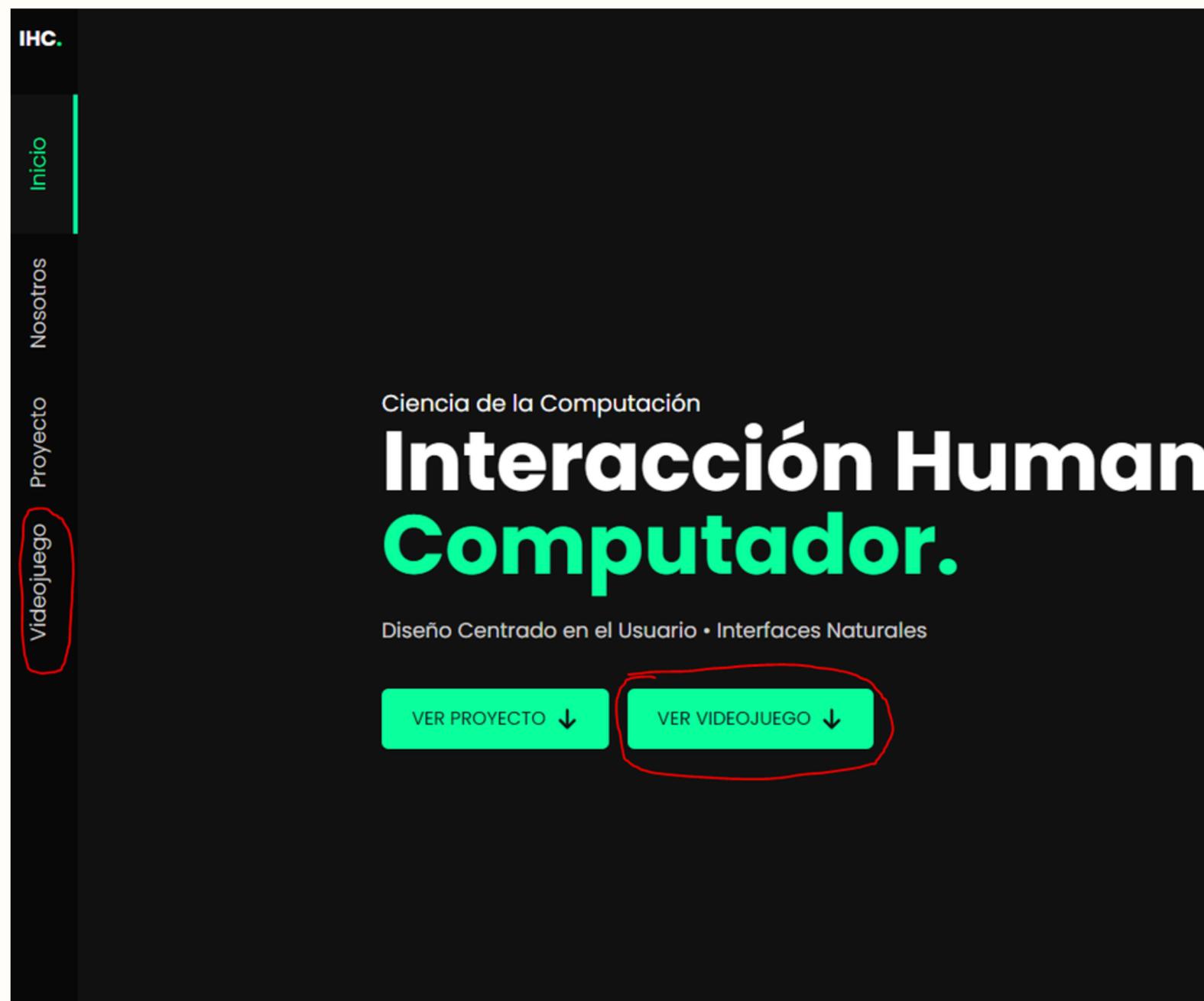
The image shows a dark-themed project page. At the top, the word "Proyecto" is written in white. Below it, a section titled "1. Viabilidad" is shown in red and white. A descriptive text follows: "Es la evaluación de la factibilidad de un proyecto, con el fin de determinar si es viable o no, y si es viable,". At the bottom of this section, three green buttons are aligned horizontally: "Ver Documento" (with a document icon), "Ver Diapositivas" (with a presentation icon), and "Ver Video" (with a video camera icon). The "Ver Documento" button is circled in red.

The image shows a document page. At the top, a dark bar contains the text "Viabilidad: Documento" in white. Below this, there is a large white area and a tan-colored sidebar on the right.

CAP 8: Limits on Attention, Shape, Thought and Action (Web)

11

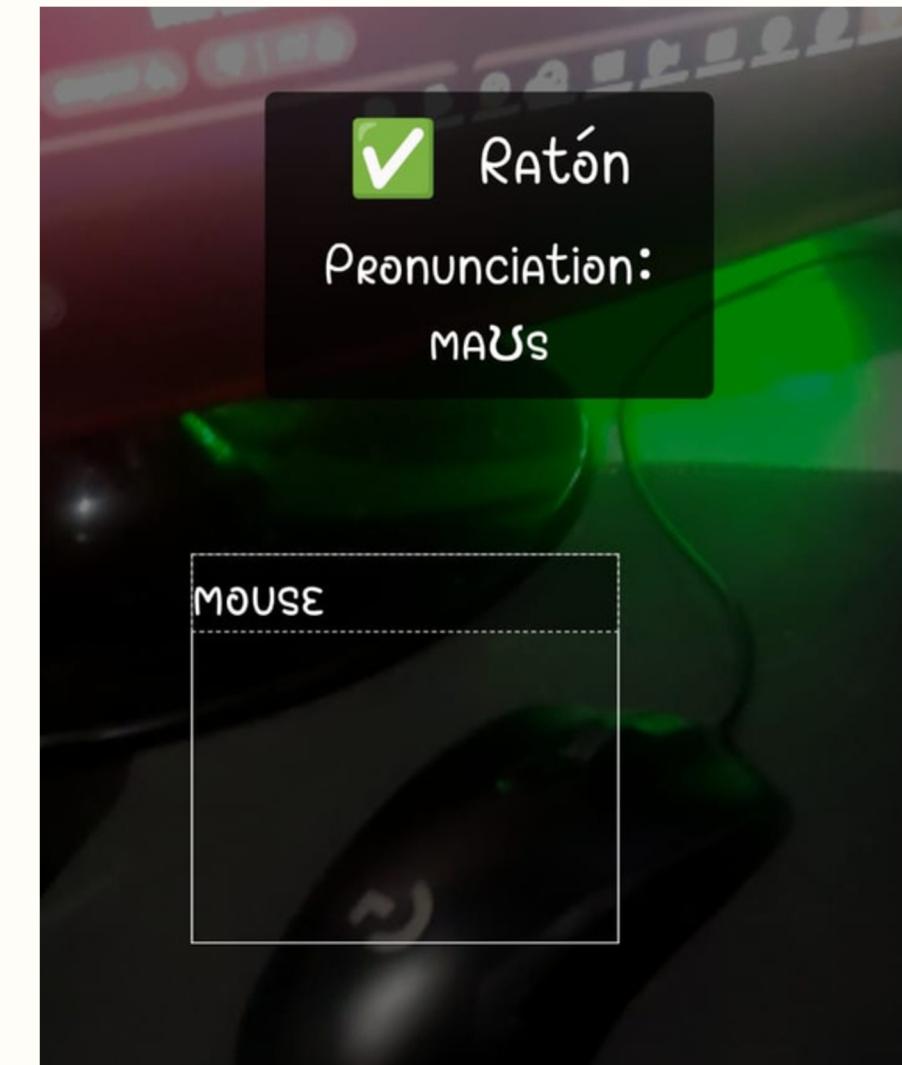
- **Uso de rutas o caminos familiares:** Uso de una ruta familiar, para que los usuarios no requieran pensar demasiado.



The screenshot shows a game level selection screen. The top navigation bar includes links for 'IHC.', 'Inicio', 'Nosotros', 'Proyecto', and 'Videojuego' (highlighted with a teal underline). The main content area has a 'Contexto y Motivación' section with a lightbulb icon and a 'Problema' section with a gear icon. The 'Contexto y Motivación' section contains text about an astronaut stranded on a hostile planet. The 'Problema' section contains text about finding necessary parts to repair the ship. A green button 'VER PRO...' is at the bottom right.

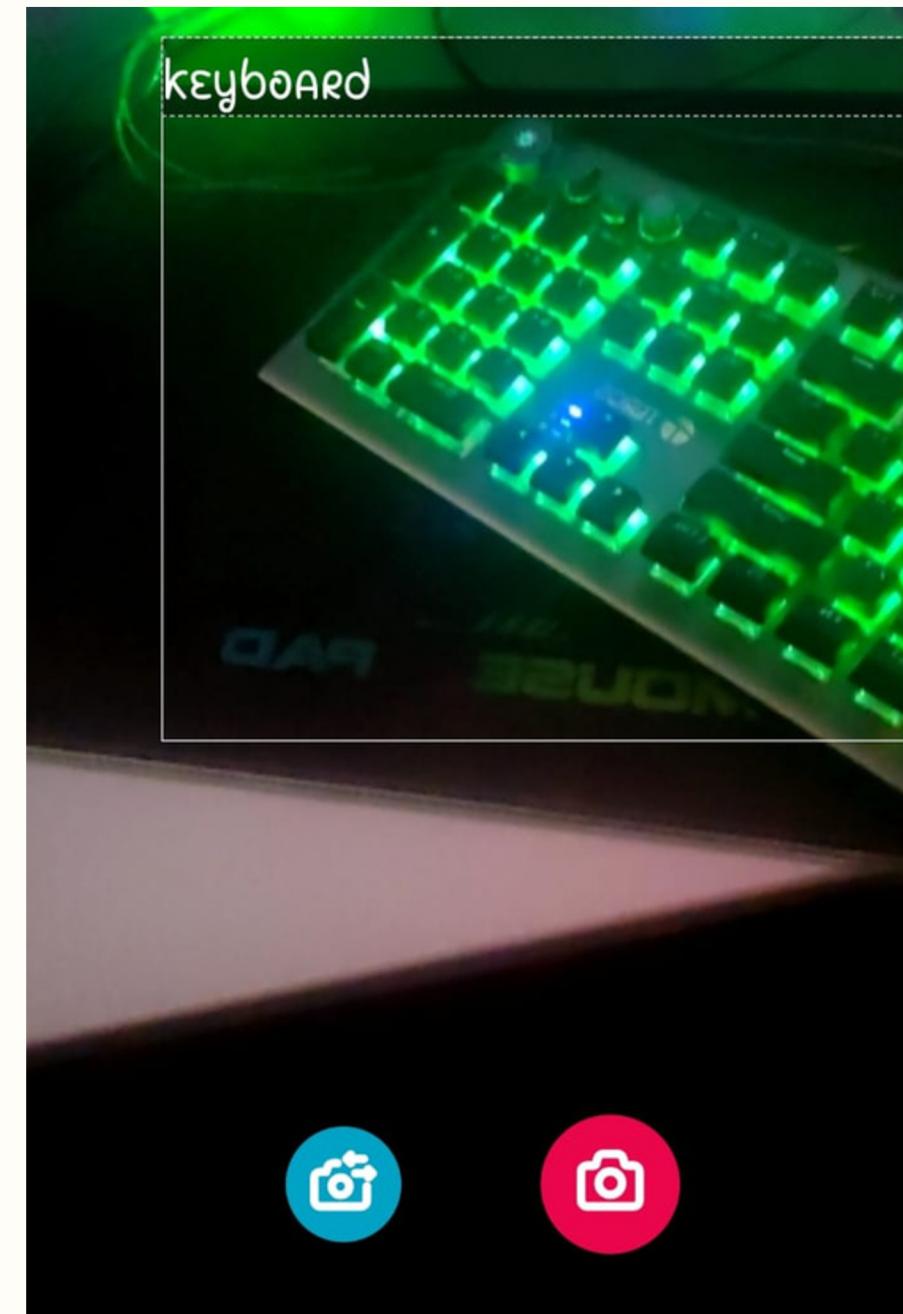
CAP 8: Limits on Attention, Shape, Thought and Action (Proyecto)

- **WE USE EXTERNAL AIDS TO KEEP TRACK OF WHAT WE ARE DOING**
Usarlo para saber que palabras ya se aprendieron.



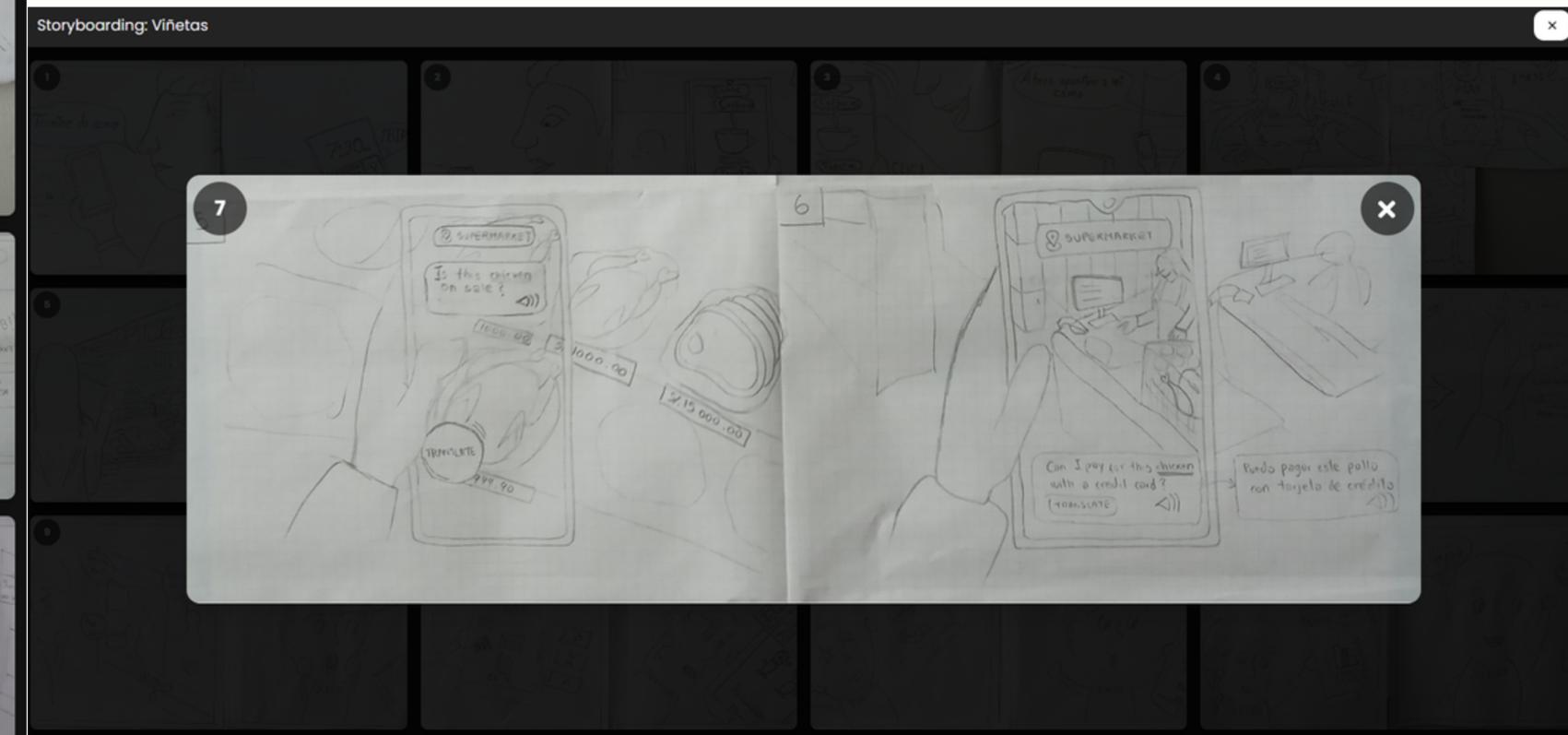
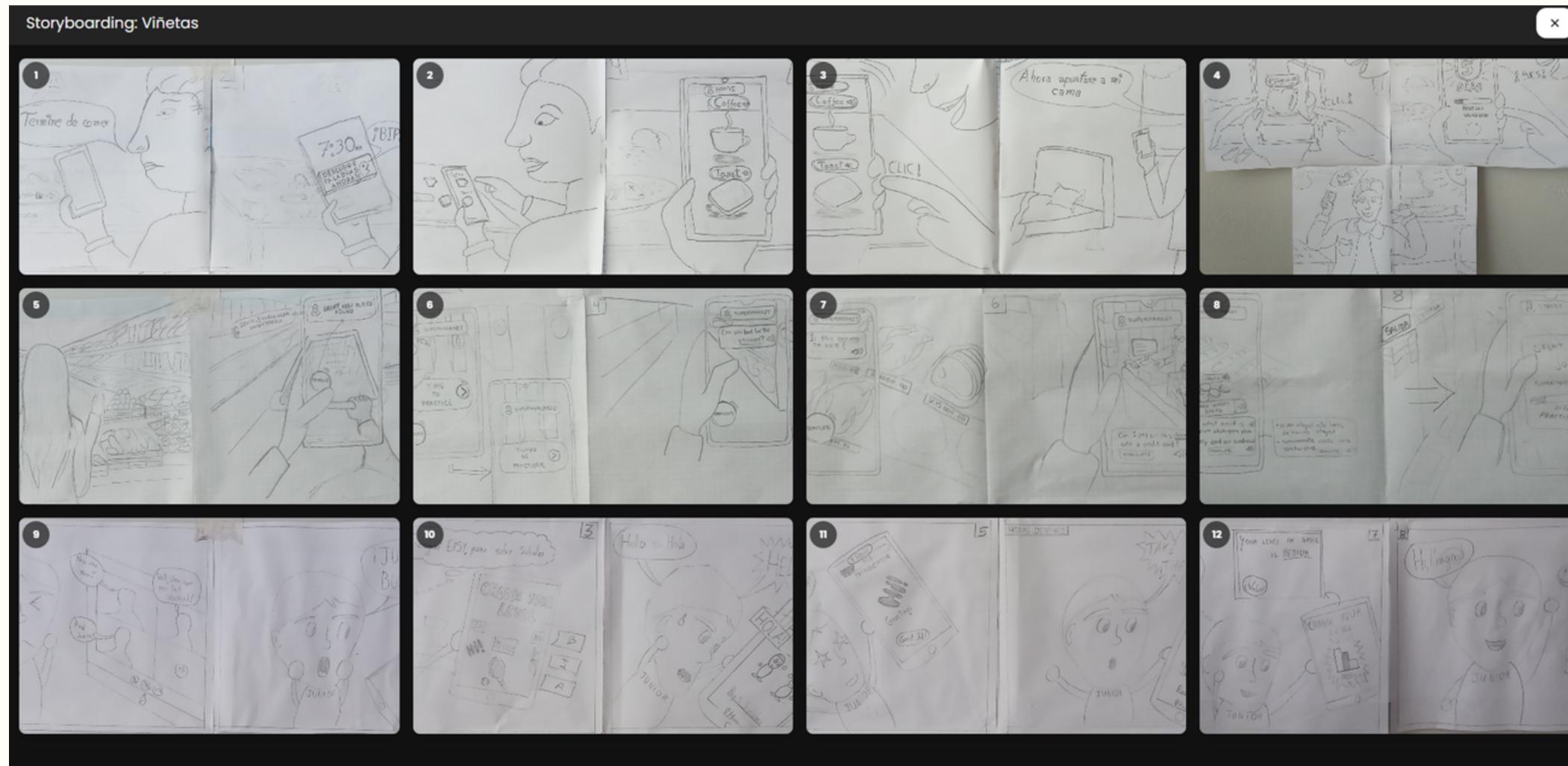
CAP 8: Limits on Attention, Shape, Thought and Action (Proyecto)

- **Seguir rastro de información:** La persona interpreta bien las pistas de información que brindan los botones con íconos para cumplir fácilmente su objetivo.



CAP 9: Recognition is Easy; Recall is Hard (Web)

- Use thumbnail images to depict full-sized images compactly:
Usa miniaturas para mostrar imágenes o datos en tamaño reducido.



CAP 9: Recognition is Easy; Recall is Hard (Web)

- The larger the number of people who will use a function, the more visible the function should be

Las funciones más utilizadas sean visibles y accesibles.

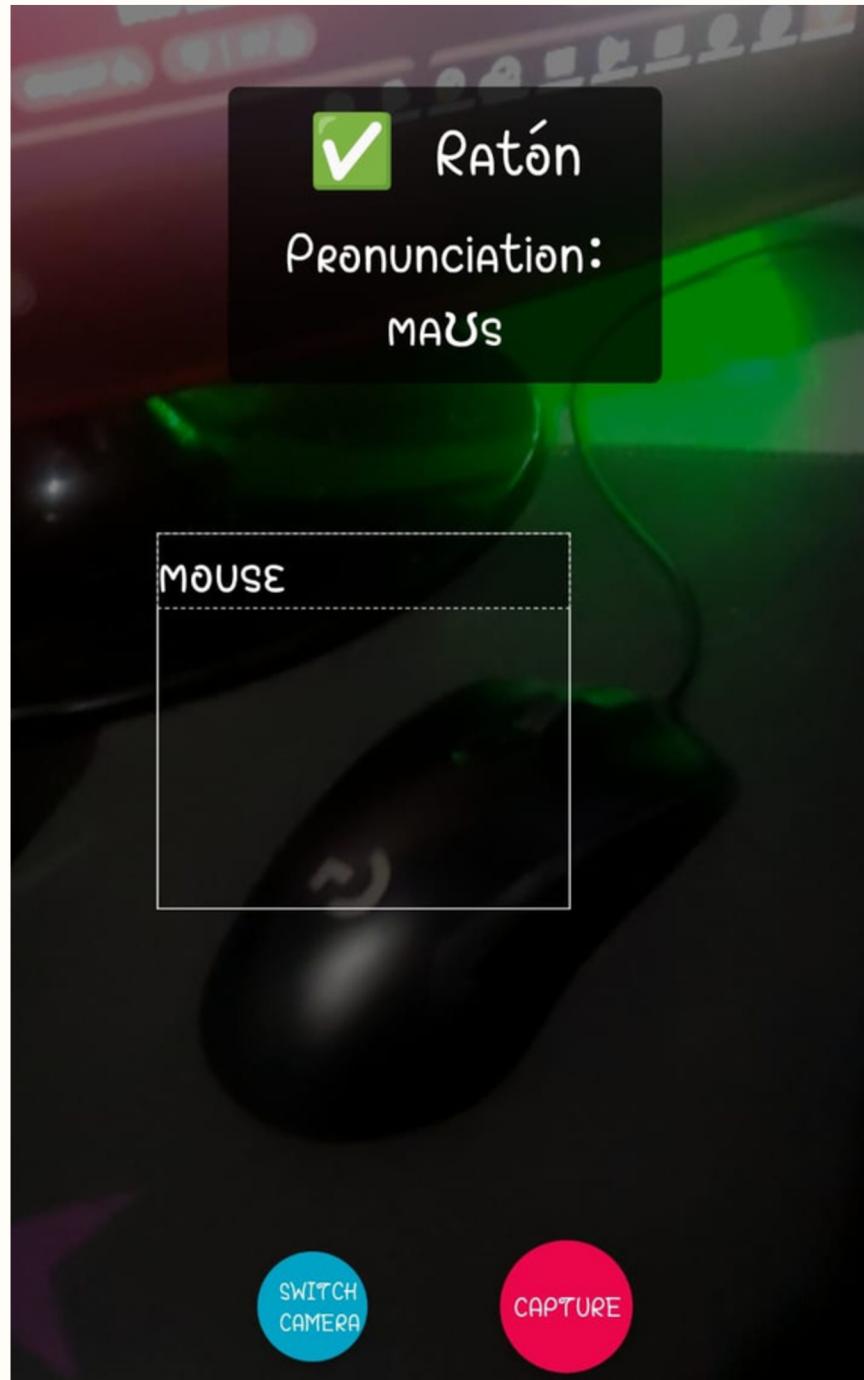
Proyecto

The screenshot shows a dark-themed web application interface titled "Proyecto". It displays three cards, each representing a step in a process:

- 1. Viabilidad**: Described as the evaluation of the feasibility of a project to determine if it is viable and, if so, the best way to carry it out. It includes three buttons: "Ver Documento", "Ver Diapositivas", and "Ver Video". To the right is an image of a smartphone displaying the American flag.
- 2. Needfinding**: Described as the process of identifying and defining user needs to develop solutions that meet their needs and expectations. It includes three buttons: "Ver Documento", "Ver Diapositivas", and "Ver Video". To the right is a video thumbnail of a person with purple hair and glasses in a classroom setting.
- 3. Storyboarding**: Described as a graphical representation technique for a story or narration to represent the sequence of events in a story. It includes five buttons: "Ver Documento", "Ver Diapositivas", "Ver Video", "Ver Viñetas", and "Ver Explicación". To the right is an image of hands drawing storyboard panels on paper.

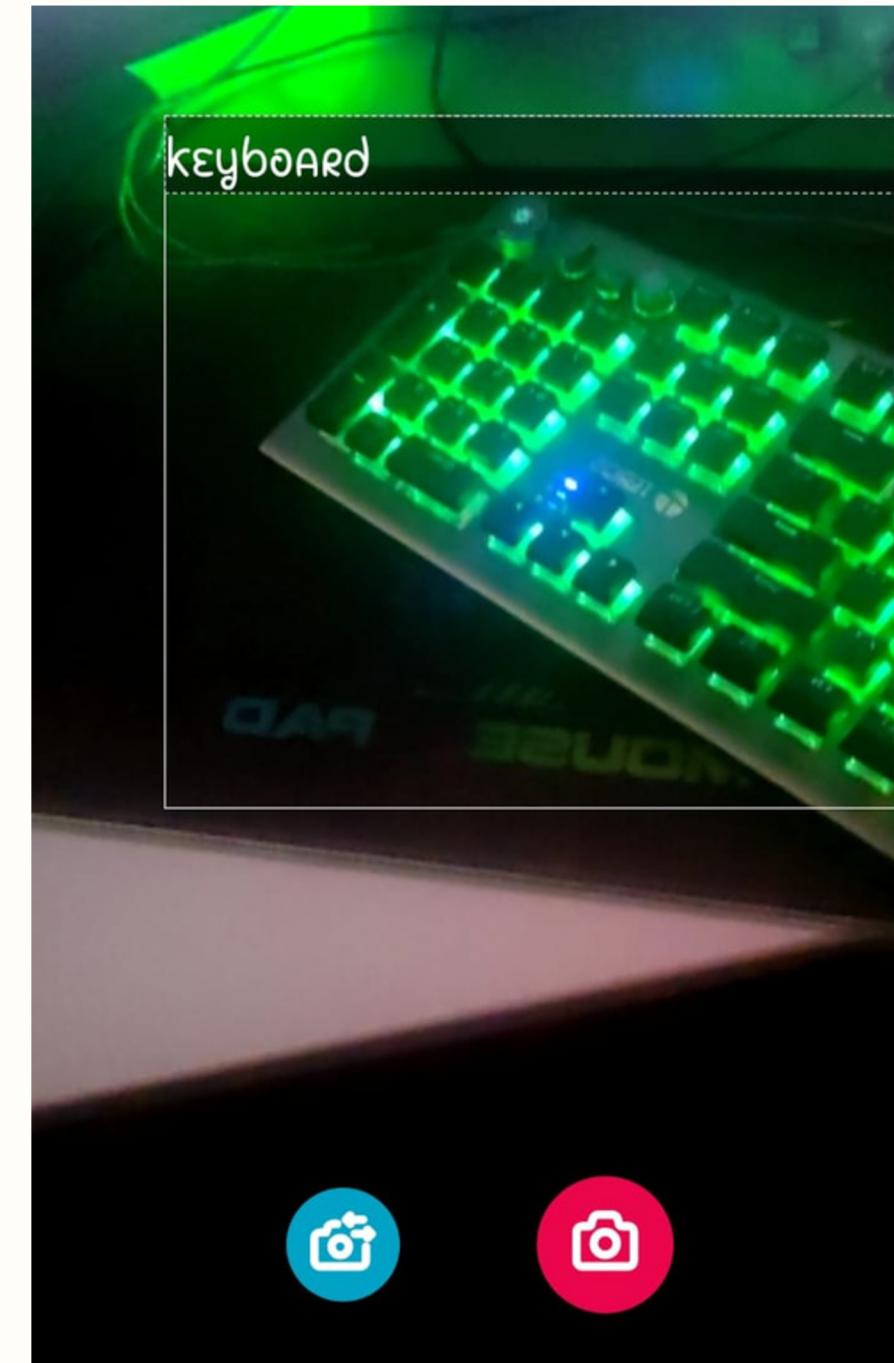
CAP 9: Recognition is Easy; Recall is Hard (Proyecto)

- **Reconocer en lugar de recordar:** El usuario reconoce y recuerda mejor las imágenes de las palabras que aprendió, que capturó.



CAP 9: Recognition is Easy; Recall is Hard (Proyecto)

- **Funciones más visibles por gran uso :** Las funciones que necesitan las personas son altamente visibles y así puedan reconocer dichas opciones en lugar de tener que recordarlas.



Patrones de Diseño: Perception and memory (Web)

• Attention: Reduction

Se reduce la complejidad de tareas a solo una, y evitar abrumar al usuario.

IHC.

Inicio

Nosotros

Proyecto

Videojuego

Videojuego

Realidad Virtual.

Contexto y Motivación

En un futuro donde la exploración espacial es una realidad, un astronauta sufre un accidente que lo deja varado en un planeta desconocido. Rodeado de un entorno hostil, su supervivencia depende de su ingenio para explorar el terreno, superar obstáculos y encontrar las piezas necesarias para reparar su nave.

Problema

El astronauta está varado en un planeta desconocido y hostil, donde el oxígeno es limitado y el entorno está lleno de peligros mortales, como climas extremos y criaturas hostiles que custodian las piezas de la nave. Debes explorar este mundo extraño y recuperar las piezas necesarias antes de que sea demasiado tarde.

Objetivo del Proyecto

Diseñar y desarrollar una experiencia de Realidad Virtual inmersiva a través de interfaces naturales que permita a los jugadores asumir el rol del astronauta y explorar el planeta para localizar y recolectar las piezas necesarias para reparar su nave.

PROCESO ➔

Patrones de Diseño: Perception and memory (Web)

• Comprehension: Chunking

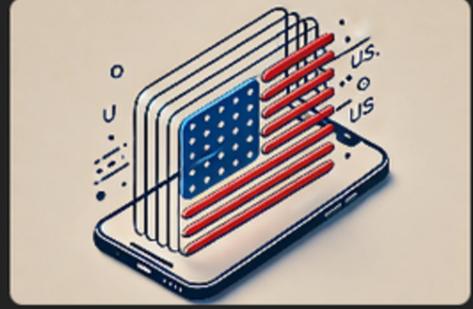
Dividir el contenido por etapas para facilitar la comprensión.

Proyecto

1. Viabilidad

Es la evaluación de la factibilidad de un proyecto, con el fin de determinar si es viable o no, y si es viable, cuál es la mejor manera de llevarlo a cabo.

[Ver Documento](#) [Ver Diapositivas](#) [Ver Video](#)



2. Needfinding

Es el proceso de identificar y definir las necesidades de los usuarios, con el fin de desarrollar soluciones que satisfagan sus necesidades y expectativas.

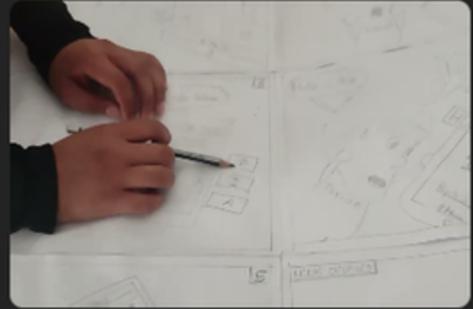
[Ver Documento](#) [Ver Diapositivas](#) [Ver Video](#)



3. Storyboarding

Es una técnica de representación gráfica de una historia o narración, que se utiliza para representar la secuencia de eventos de una historia.

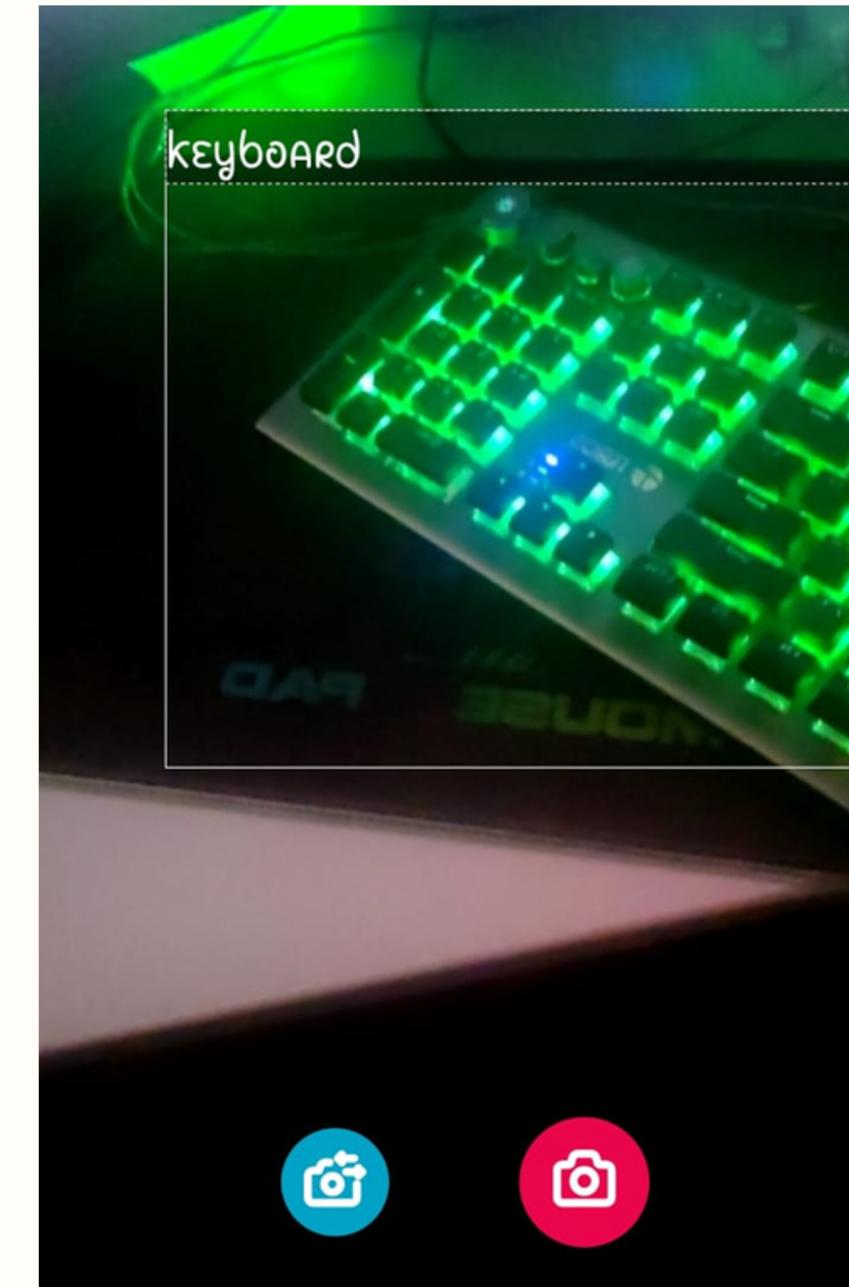
[Ver Documento](#) [Ver Diapositivas](#) [Ver Video](#) [Ver Viñetas](#) [Ver Explicación](#)



Patrones de Diseño: Perception and memory (Proyecto)

- **Attention: Reduction**

Se reduce la complejidad de tareas a, y evitar abrumar al usuario.



Patrones de Diseño: Perception and memory (Proyecto)

- **Comprehension:
Conceptual Metaphor**

Se hace la metafora de una camara para que sea mas sencillo comprender las acciones.

