

Actividad #5  
Interacción Humano Computador

Estudiante: Joy Nelaton 8-902-1282

I. Defina los siguientes conceptos

a) Accesibilidad:

Facilidad de uso de forma eficiente, eficaz y satisfactoria de un producto, servicio, entorno o instrumento por personas que poseen diferentes capacidades.

b) Análisis de tareas:

Estudio de lo que se requiere del usuario en términos de acciones y/o procesos cognitivos para completar una tarea.

c) Arquitectura de Información:

Práctica de decidir cómo organizar las partes de algo para ser comprensible.

d) Benchmarking:

Conjunto de técnicas de comparación entre los procesos de negocio y las métricas comerciales de distintas industrias o sectores productivos para definir las condiciones óptimas de funcionamiento y las mejores prácticas.

e) Card Sorting:

Herramienta que sirve para organizar la estructura y el etiquetado de los contenidos de un producto, teniendo en cuenta al usuario y su experiencia.

f) Diseño Centrado en Usuario:

Filosofía de diseño que tiene por objeto la creación de productos que resuelvan las necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo una mayor satisfacción y la mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo de su parte.

g) Diseño Contextual:

Proceso de diseño estructurado y bien definido centrado en el usuario que proporciona métodos para recopilar datos sobre los usuarios en el campo, interpretar y consolidar esos datos de una manera estructurada, utilizar los datos para crear y prototipar conceptos de productos y servicios, y de forma iterativa, probar y perfeccionar esos conceptos con los usuarios.

h) Diseño Paralelo:

Proceso de diseño de varias soluciones para un mismo proyecto. La idea es explorar múltiples opciones y enfoques para producir resultados más valiosos o resolver problemas intratables.

i) Diseño Participativo:

Proceso que reúne diferentes ideas, roles y miembros del equipo. comprende varias etapas, que implican la planificación y la estrategia desarrolladas a partir de los comentarios de los usuarios.

j) Escenarios (HCI):

Eventos idealizados que los diseñadores crean para mostrar cómo los usuarios pueden actuar para lograr un objetivo en un sistema o entorno.

k) Focus Group:

Técnica para recopilar datos de una variedad de usuarios.

l) Guías de Accesibilidad:

Manual con información detallada del modo de uso de un producto y/o servicio.

m) Guías de estilo:

Manual que recoge y detalla el lenguaje visual de todos los elementos y módulos que conformarán el proyecto, sirviéndose de elementos gráficos y reglas que definirán la personalidad de la marca, la paleta de colores, la tipografía, la iconografía, imágenes, espaciados y el carácter general.

n) Ingeniería de Usabilidad:

Disciplina profesional que se enfoca en mejorar la usabilidad de los sistemas interactivos. Se basa en teorías de la informática y la psicología para definir los problemas que ocurren durante el uso de dicho sistema.

o) Personas (HCI):

Individuo que mediante al menos una interfaz interactuá con algún componente o sistema computarizado.

p) Prototipado rápido:

Simulaciones de productos que se utilizarán para pruebas y validación durante el proceso de desarrollo del producto, con múltiples iteraciones generadas durante un corto período de tiempo en función de los comentarios y análisis de los usuarios.

q) Prototipo de alta fidelidad:

Prototipo completo e interactivo que se acerca bastante a los productos finales con muchas funciones, interacciones y detalles. A menudo se usa en la evaluación de usabilidad posterior para descubrir los problemas potenciales que aún pueden existir en el diseño de una web / aplicación.

r) Prototipo en Papel:

Prototipo basado en la interacción general del usuario. Se considera un prototipo desechable, ya que proporciona una idea aproximada de la interfaz de usuario de un vistazo, sin entrar en detalles.