**INTERACTION DESIGN**

El diseñador industrial y fundado de IDEO, Bill Moggride, en su libro de 2007 Designing Iteractions menciona que el sentía que había una nueva oportunidad de crear una nueva disciplina de diseño, la cual se dedicaría principalmente a crear soluciones imaginativas y atractivas en un mundo virtual, en donde se pudieran diseñar comportamientos, animaciones y sonidos entre otras formas. El autor trata de demostrar que esta nueva disciplina sería el equivalente al diseño industrial al que él se dedicaba, pero ahora en software.

Esta nueva disciplina que se pretendía crear parte en primer punto de las necesidades y deseos de las personas que utilizan un producto o servicio y se esforzaría por crear diseños que brindaran una satisfacción estética, pero a diferencia de otros aspectos sea duradera.

**Cinco características principales del diseño de interacción**

Debido al gran creciente del internet, así como la llegada de la informática enfocada a lo doméstico y al ocio, comenzaron a surgir en el mercado muchos productos digitales que provocaron el consumo de las personas y es en este momento donde comenzó a surgir un interés hacia la experiencia del usuario. La noción de diseño de interacción rápidamente comenzó a ganar popularidad como una forma de reconocer un enfoque que cada vez exigía más.

Se describe principalmente el termino diseño de interacción como aquel que consiste en dar forma a los objetos digitales para el uso de las personas.

**El diseño implica cambiar situaciones dando forma y desplegando artefactos**

En pocas palabras se entiende que el diseño se trata de transformación y buscar los medios necesarios para que el diseñador inicie el cambio en una situación particular. Se sugiere que los diseñadores de interacción diseñen cosas digitales.

**El diseño consiste en explorar futuros posibles**

Aunque al realizar todo tipo de investigaciones existe el riesgo de que estos resultados se vuelvan divergentes, es esencial mirar alrededor en un espacio de posibilidades de diseño antes de comprometerse con una sola direccione en particular, es importante explorar posibles futuros en el diseño de interacción, esto implica invitar a los futuros usuarios a diversas formas de participación y de aquí el surgimiento de nuevas aportaciones.

**El diseño implica enmarcar el “problema” en paralelo con la creación de posibles “soluciones”**

Aquí es donde se pone en duda la decisión que se ha tomado de explorar posibles futuros ya que cuando por fin se tiene algo diseñado, la situación en que se planea utilizar ha cambiado y ya no es la misma. Pero es importante identificar que cunado se refiere a explorar futuros posibles no solo debemos enfocarnos en “soluciones de diseño” sino también en diferentes “problemas” para evitar así en este tipo de errores.

**El diseño aborda aspectos instrumentales, técnicos, estéticos y éticos en todo momento**

Las decisiones técnicas que siempre se toman influyen en las cualidades estéticas de la interacción resultante, las elecciones instrumentales sobre las características a ofrecer siempre tienen repercusiones éticas. A lo largo de la historia, ha habido una tendencia en la interacción persona-computadora, la ingeniería de usabilidad y los factores humanos a centrarse en los aspectos instrumentales y técnicos.

**Materiales digitales y diseño de interacción**

Las cosas digitales son lo que da forma al diseño de interacción y esto quiere decir que los diseñadores de interacción trabajan con materiales digitales como: software, electrónica, redes de comunicación, entre otros mas elementos. Y a su vez, sabemos que cada uno de estos materiales digitales con los que se trabaja plantean requisitos específicos y es por eso que cuando se desea construir un nuevo diseño de interacción en el cual no se cuenta con mucha experiencia previa, es necesario experimentar con construcciones en software y también en hardware.

Se habla de que históricamente los objetos digitales creados por los diseñadores de interacción eran en gran medida herramientas o artilugios destinados a ser utilizados instrumentalmente, para resolver problemas y realizar tareas, principalmente para ser utilizados de manera individual gran parte del arraigado conocimiento que se tiene de las mejores practicas en el campo provienen de una época antigua, en el que se expresan conceptos como “objetivos usuario”, flujos de tareas, usabilidad y de utilidad.