

# Reporte de Lectura Artículo: Human—computer interaction: psychology as a science of design

Miguel Estevez

2017-0200

Es un extracto de un libro, donde se trata de la historia de la interacción humano-computador durante los años 70-90 y como esta comienza a ser cada vez más importante en el desarrollo de software.

## Puntos importantes

- HCI es la ciencia del diseño. Busca entender y apoyar la interacción de los seres humanos con la tecnología. No es sólo psicología aplicada; sino que guía y desarrolla la ciencia básica tanto como la dirección de ella misma.
- En los 1970 HCI se llamaba "psicología de software", que trabajaba: la relativa complejidad de la construcción de la sintaxis en los lenguajes de programación, clasificando los errores que las personas hacían especificando queries y procedimientos y describiendo la utilidad mnemotécnica de los nombres de las variables.
- El desarrollo en cascada era un gran problema que querían resolver, ya que solo era bueno para proyectos grandes que duran mucho para desarrollar.
- Los psicólogos tenían dos roles: investigadores y especialistas en factor humano. Un problema era describir el diseño y desarrollo para trabajar mejor, y para entender cómo puede ayudar. El otro problema era especificar mejor el rol de la psicología debería jugar en HCI.
- La noción que los sistemas computacionales y software deben ser diseñados y desarrollados con consideración explícita en las necesidades, habilidades y preferencias de sus usuarios final.
- **GOMS**, que significa en inglés Goals, Operators, Methods and Selection rules, provee un framework para analizar sistemáticamente los objetivos, los métodos y las acciones que comprenden las interacciones rutinarias entre humanos y computadoras.
- En la década de los 1980, "la ingeniería de usabilidad" se convirtió en el foco de HCI en este periodo.
- 3 nociones claves de ingeniería de la usabilidad
  1. El desarrollo interactivo se gestione de acuerdo con objetivos explícitos y mensurables, denominados "usabilidad especificaciones de calidad "
  2. Un llamado a ampliar el alcance empírico del diseño
  3. Rentabilidad
- A principios de la década de 1990, el diseño contextual convergió con una línea de investigación etnográfica que ha producido descripciones edificantes de contextos de uso, pero que en general había evitado la participación directa en el diseño.
- En 1998 la asociación de maquinaria computacional (ACM) agregó a HCI como uno de las 9 áreas principales en la disciplina de las ciencias de la computación.
- En la década de los 1990, nuevas voces entraron en esta área, como serían antropólogos y sociólogos que trayendo una mejor orientación social y contextual.
- La justificación del diseño integra avances en el desarrollo iterativo y modelos de usuario. Hacer que el proceso y los resultados del diseño sean más explícitos permite que el desarrollo iterativo sea más sistemático y más manejable. Pero también crea una representación de diseño explícita

- Por mucho, el paradigma más rico teóricamente es la teoría de actividades, que se deriva del trabajo de Vygotsky. Donde el objeto de descripción en este aporte es un "sistema de actividades", que combina los factores tecnológicos con los factores sociales, y actitudes individuales, experiencias y acciones con prácticas comunes, tradiciones y valores.

## Opinion

---

Es interesante ver cómo esta rama de la ciencia de la computación fue evolucionando. Como el usuario final comenzó a ser un factor muy importante a la hora de hacer el software ya que se ha visto que ayuda tanto a aumentar la productividad y que se enganche más a ellos. Donde se busca la usabilidad del producto que se va a diseñar.