

HCI (Interacción Humano Computadora).

Orígenes.

Los orígenes de la Interacción Persona-Computadora (HCI) se remontan a la década de 1980, con el auge de las computadoras personales. Surgió como una disciplina multidisciplinaria, combinando informática, ciencia cognitiva e ingeniería de factores humanos, con el objetivo principal de hacer los sistemas informáticos más fáciles y eficientes de usar. Justo cuando máquinas como Apple Macintosh, IBM PC 5150 y Commodore 64 comenzaron a aparecer en hogares y oficinas en números que cambiaron la sociedad. Por primera vez, los consumidores en general disponían de sofisticados sistemas electrónicos para usos como procesadores de texto, unidades de juegos y ayudas contables.

80's:

- Lanzamiento de la Macintosh de Apple en 1984, con interfaz gráfica de usuario (GUI) basada en ventanas, iconos y puntero.
- Microsoft lanza la primera versión de Windows en 1985, su sistema operativo con entorno gráfico.
- Auge de las computadoras personales como la IBM PC y la Amiga.

90's:

- Desarrollo de interfaces gráficas para acceder a Internet y la World Wide Web. Navegadores como Mosaic.
- Lenguajes como HTML para crear páginas web con hipervínculos.
- Primer smartphone: el Nokia 9000 con pantalla táctil es lanzado en 1996.

00's:

- Aparición de dispositivos móviles como Palm Pilot y Blackberry. Interacción por pantalla táctil.
- Tecnologías inalámbricas como Bluetooth y WiFi permiten nuevas formas de interacción.
- Los videojuegos comienzan a usar interfaces más naturales con detección de movimiento.

2010:

- Tabletas como el iPad popularizan las interfaces táctiles multitouch.
- La computación en la nube posibilita servicios basados en Internet.
- Surgen las primeras aplicaciones de realidad aumentada, como Layar.

2015:

- Auge del Internet de las Cosas (IoT), con electrodomésticos y dispositivos conectados a la red.
- Tecnologías de Big Data para analizar grandes volúmenes de datos.
- Los wearables como los smartwatches se popularizan (Apple Watch sale en 2015).

2020:

- La realidad virtual y aumentada se hacen más accesibles en gaming y entretenimiento.
- Redes 5G empiezan a dar mayor ancho de banda y conectividad móvil.
- Interfaces de voz se integran en más dispositivos y servicios.

2023:

- Metaverso y realidad virtual inmersiva con avances en Oculus y otras empresas.
- Web 3.0 evoluciona la web hacia un internet más semántico e inteligente.
- Sistemas de IA con mayor capacidad en reconocimiento de voz, imágenes y patrones.

01

Psicología

En la construcción de IU se pueden realizar análisis en la psicología de los usuarios para crear interfaces más atractivas.

04

Animación

Disney presentó un compendio con ideas de animación, muchas de ellas para diseñadores de interfaces de usuarios.

02

Arquitectura

Esta disciplina tiene una meta similar al IU "crear ambientes prácticos, atractivos y habitables".

05

Cine, TV, Teatro, Arte

Los factores clave que contribuyen a envolver a la audiencia ayudan a descubrir técnicas más atractivas para los usuarios.

03

Visualización de datos

En un principio denominado gráficos estadísticos. Muchas veces una buena gráfica dice más que solo texto.

06

Educación

No solo es importante en aplicaciones de enseñanza. Hoy se tarta que las IU incorporen el entrenamiento en línea de la aplicación

HCI