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:

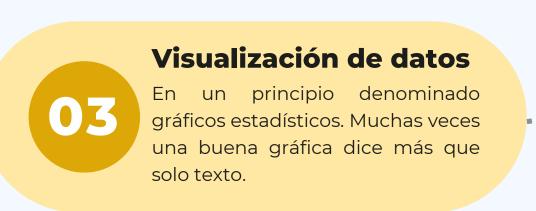
- Metaverso y realidad virtual inmersiva con avances en Oculus y otras empresas.
- Web 3.0 evoluciona la web hacia un internet más semántico e inteligente.
- Sistemas de IA con mayor capacidad en reconocimiento de voz, imágenes y patrones.

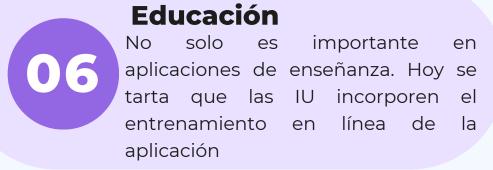




para los usuarios.

descubrir técnicas más atractivas





Animación

uuarios.

Disney presentó un compendió con

ideas de animación, muchas de ellas

para diseñadores de interfaces de