

«Hacia la década de los 80 los ordenadores se popularizan y se dirigen al gran público, siendo entonces el principal requisito la usabilidad»

Una breve síntesis de dos de los factores citados la encontramos en Shackel , que relaciona las diferentes fases de la historia de la informática con los tipos de usuario y las implicaciones en el diseño de la interacción. Así, según este autor, en los primeros años los ordenadores eran máquinas de investigación pensadas para matemáticos y científicos, cuyo primer requerimiento era la fiabilidad de los cálculos. En la década de los 60 y 70 aparecen las macrocomputadoras dirigidas a los profesionales de tratamiento de datos, pero sus usuarios secundarios no están satisfechos con los costes, retardos y poca flexibilidad de los aparatos. Es hacia los 80 cuando los ordenadores se popularizan y se dirigen al gran público, siendo entonces el principal requisito la usabilidad.

Una síntesis de otros dos factores, visión y tecnología, la ofrece Myers , quien establece una relación entre la investigación universitaria y la sucesiva realización comercial de productos. La división temporal de etapas está basada principalmente en el artículo de Pew .

Inicios

Para la historia de la IPO lo más importante de este período son las visiones de diversos científicos, que hicieron proyecciones futuras para los ordenadores. Entre ellos destacan las ideas de Bush, Nelson y Licklider, así como los resultados experimentales de Engelbart y Sutherland. Bush ve a los ordenadores como asistentes documentales que facilitan el almacenamiento y la interrelación de los documentos. Su principal aportación es establecer las bases conceptuales de lo que posteriormente se llamará "hipertexto".

El artífice de la denominación "hipertexto" y posteriormente también de "hipermedia", entre otras, es Ted Nelson , que recupera y expande las ideas de Bush, trabajando de por vida en su implementación en el proyecto Xanadú. Licklider en 1960 visiona una compenetración entre hombres y ordenadores para realizar investigación científica, en la que las máquinas realizan el trabajo rutinario mientras que los hombres llevan a cabo la parte creativa. También prevé todos los ordenadores del continente conectados entre sí . Entre las realizaciones de este grupo está la interacción a tiempo real entre el usuario y la máquina durante la ejecución de un proceso en contraposición al funcionamiento por lotes, y la posibilidad de tener sistemas informáticos multiusuario.

" Evolución y tendencias en la interacción persona–ordenador.".