

Brown

Interacción Humano Computador

Fátima Gigi Rojas Carhuas
Marco Antonio Mendoza Rodríguez
Luis Fernando Quispe Sanomamani
Christopher Brad Del Castillo Montoya

¹Escuela profesional de ingeniería de Sistemas
Universidad Nacional de San Agustín

2020-15-09



Contenido

- 1 Brown
- 2 Brown (1988)
- 3 Libros
- 4 GUI
- 5 Referencias

¿Quién fue Brown?

- C. Marlin "Lin" Brown trabajo con tecnologías emergentes en Xerox Palo Alto Research Center. Obtuvo su doctorado del Instituto de Tecnología de Georgia en psicología de ingeniería de factores humanos, y ha enseñado gestión de sistemas y factores humanos.
- Brown escribió un libro de pautas de diseño titulado 'HumanComputer Interface Design Guidelines'.

Brown (1988) Human Computer Interface Design Guidelines

Es un conjunto de sugerencias prácticas y pautas para ayudar a los diseñadores de la interfaz entre los sistemas informáticos y sus usuarios.

Estas pautas se extraen de diversas fuentes, que incluyen:

- Evidencia de experimentos.
- Predicciones de las teorías del desempeño humano
- Principios de la psicología cognitiva
- Principios de diseño ergonómico
- Evidencia recopilada a través de la experiencia en ingeniería.

Estas pautas se han desarrollado a partir del juicio de expertos, el sentido común y la experiencia práctica.

Brown (1988)

La aplicación de las directrices de diseño proporciona un enfoque sistemático para:

- Aprovechar la experiencia práctica.
- Difundir e incorporar los resultados experimentales aplicables
- Incorporar reglas generales
- Promover la coherencia entre los diseñadores responsables de las diferentes partes de la interfaz de usuario del sistema.

En algunas situaciones de diseño, algunas pautas pueden ser inaplicables o imprácticas debido a restricciones de hardware, software o costos. En otros casos, las restricciones pueden permitir al diseñador observar una pauta solo a costa de violar otra. Esto requiere compensaciones y juicios de prioridad. En otros casos, una pauta que es importante en ciertos tipos de diálogos o aplicaciones puede ser trivial o incluso contraproducente en otros

Designing with the Mind in Mind

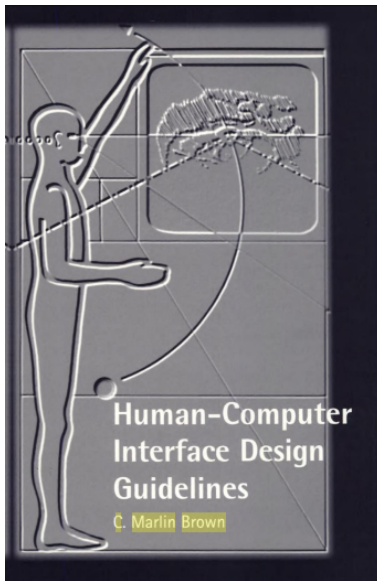
Simple Guide to Understanding
User Interface Design Guidelines

Second Edition

Jeff Johnson



AMSTERDAM • BOSTON • HEIDELBERG • LONDON
NEW YORK • OXFORD • PARIS • SAN DIEGO
SAN FRANCISCO • SINGAPORE • SYDNEY • TOKYO
Morgan Kaufmann is an imprint of Elsevier



Brown y La interfaz gráfica de usuario

- Las pautas de diseño toman como antecedentes a la psicología humana como acciones ,pensamientos ,etc, para aplicarlo al diseño de sistemas informáticos .
- Brown y otros autores como Shneiderman, Nielsen y Molich ; utilizaron el conocimiento perceptual y cognitivo psicologico para intentar mejorar el diseño de sistemas interactivos utilizables y útiles , buscaban diseñar una interfaz que pueda disminuir o eliminar el impacto de los errores cognitivos que las personas cometen a menudo .

Referencias

- Designing with the Mind in Mind - Jeff Johnson
- Human-Computer Interface Design Guideline - C.Marlin Brown