

# INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA (HCI)

Victor Manuel Antonio Fuentes

## ORIGENES DE HCI

Los orígenes de HCI se remontan a la década de 1980, cuando las computadoras personales se volvieron más accesibles. Este campo interdisciplinario surgió para mejorar la usabilidad de los sistemas informáticos, enfocándose inicialmente en interfaces gráficas de usuario básicas y los principios de la ciencia cognitiva y la ingeniería de factores humanos para hacer las computadoras más intuitivas.

## SUCESOS HISTÓRICOS IMPORTANTES DE HCI

**1945** – Vannevar Bush propone el *Memex*, un dispositivo para almacenar y acceder información mediante enlaces —precursor del hipervínculo y la idea de navegación interactiva.

**1950** – Alan Turing plantea el “Test de Turing”, sobre si una máquina puede pensar como un humano.

**1962** – Ivan Sutherland crea *Sketchpad*, el primer programa con interfaz gráfica que permitía dibujar directamente en pantalla.

**1968** – Douglas Engelbart presenta *The Mother of All Demos*: Introduce el mouse, ventanas, edición de texto, hipervínculos y colaboración en red.

**1981** – Xerox PARC desarrolla la primera computadora con interfaz gráfica de usuario (GUI), iconos y ventanas (Xerox Star).

**1984** – Apple Macintosh lanza la primera computadora comercial con interfaz gráfica fácil de usar.

**1985** – Microsoft Windows 1.0 populariza el uso de ventanas e íconos en el hogar y oficinas.

**1995** – Don Norman publica *The Design of Everyday Things*, que consolida el enfoque centrado en el usuario (UX).

**Finales de los 90s:** Surgen multimedia, interfaces 3D y el diseño orientado a la experiencia.

**2007** – iPhone de Apple: Revoluciona la HCI con pantallas táctiles, gestos y apps.

**2010s:** Avances en realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR), asistentes de voz y IA (Siri, Alexa, Google Assistant).



## MAPA DEL HCI (DISCIPLINA RELACIONADA Y SU FUNCION)

