

DISEÑO DE SITIOS WEB
FASE 3 – DISEÑO Y CONSTRUCCION II

PRESENTADO POR
WILMAR SANCHEZ HOLGUIN
IDENTIFICACION: 1124826523
GRUPO: 47

PRESENTADO A
MARIO LUIS AVILA PEREZ
TUTOR.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA – UNAD
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS TECNOLOGÍA E INGENIERÍA
FEBRERO 2021
VILLAVICENCIO – META

1. ¿Qué es el HCI?

La interacción hombre-computadora, comúnmente referida con la abreviatura HCI por Human Computer Interaction, es el intercambio observable de información, datos y acciones entre un humano y la computadora, y viceversa.

Está constituida por el diálogo, la conversación, la comunicación que pueda fluir en ambas direcciones, entre una persona y el sistema de software que está utilizando (Javier, Iv. An., 2013, p.11).

La HCI es considerada como la disciplina que estudia cómo se desarrolla la interacción de las personas y los computadores y hasta que punto las computadoras se desarrollan para interactuar con las personas, esta disciplina abarca una gran cantidad de áreas como la ingeniería de sistemas, la inteligencia artificial, la filosofía, la antropología y la ciencia cognitiva. (Brenton, 2019)



Nota: Variedad de Tópicos que involucra el HCI, (Javier, Iv. An., 2013, p.11)

Otro punto que no hay que olvidar, son los aspectos relacionados con la Tecnología e Ingeniería, vinculados a la capacidad gráfica de las pantallas y dispositivos, para que el usuario ingrese información, ya sea por teclado, mouse, lápiz óptico, pantalla digital, voz, teléfono, entre otros medios.

Entonces, mientras exista el diálogo entre una máquina y un humano, surgirán innumerables factores relacionados con el HCI, que incluirán todos los aspectos para el diseño y construcción de interfaces del usuario adecuadas (Javier, Iv. An., 2013, p.11).

Referencias

i Saltiveri, T. G. (2012). *Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario*. Editorial UOC. (Pág. 211 a 264). Recuperado de <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/56326?page=212>

Celaya Luna, A. (2014). *Creación de páginas web: HTML 5* (pág. 1 a 60). Recuperado de <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/56045>

Javier, A., Ivana, H., Ana, A., (2013). *Guía de recomendaciones para diseño de software centrado en el usuario* (pág. 11). Editorial de la universidad de la plata, Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/32172>