Capítulo 1:

1.1 Introducción:

Se busca que el lector conozca cómo desarrollar un producto fácil, efectivo y divertido de usar para el usuario.

Se da a conocer los objetivos del capítulo:

Explicar las diferencias entre diseños interactivos buenos y malos.

Describir que son los diseños interactivos y como se relacionan con la interacción humano computador y otros campos.

Explicar que es la usabilidad.

Explicar que está involucrado en el diseño interactivo.

Subrayar las diferentes formas de orientación usadas en los diseños interactivos.

Permitirte evaluar un producto interactivo y explicar lo que es bueno y malo de él, en términos de objetivos y principios de diseños de interacción.

1.2 Diseños buenos y malos:

Hace el contraste entre un diseño interactivo bueno, que es el contestador automático de canicas, comparado con un diseño interactivo malo, que es sistema de mensajería de voz.

El sistema de mensajería de voz es:

Exasperante, confuso, difícil de usar, se requiere de una serie de pasos para ejecutar una instrucción básica.

El contestador automático de canicas es:

Divertido, usa objetos físicos familiares para indicar visualmente de un vistazo cuantos mensajes han sido enviados.

Es estéticamente divertido de usar.

Solo requiere una instrucción de un paso para desarrollar una tarea central.

Tiene un simple pero elegante diseño.

No tiene muchas funcionalidades, pero permite a cualquiera escuchar los mensajes.

Sin embargo, un contestador automático de canicas no sería recomendable colocarse en un ambiente de hotel, porque las canicas pueden ser robadas.

Hay que pensar en donde y como va a ser usado el producto.

1.2.1 Que diseñar:

Debemos considerar quienes van a usar el producto interactivo y donde va a ser usado.

Debemos entender el tipo de actividades que la gente realiza cuando interactúa con los productos.

Adecuar los diferentes tipos de interfaces y listados de dispositivos de entradas y salidas depende de qué tipo de actividades deban ser apoyadas.

Actividades como: enviar mensajes, reunir información, escribir ensayos, controlar plantas de energía, programar, dibujar, planear, calcular, jugar videojuegos, pueden ser soportadas por interfaces y dispositivos interactivos como: aplicaciones multimedia, ambientes de realidad virtual, sistemas basados en el habla, asistentes personales digitales, pantallas grandes, etc.

Formas en las que los usuarios pueden interactuar con un sistema: vía el uso de menús, comandos, formas, íconos, etc.

Formas novedosas de interactuar mediante el poder computacional: Juegos interactivos, ink electrónicos, refrigeradoras inteligentes, vestimenta en la nube.

Para optimizar las interacciones de los usuarios con el sistema, ambiente o producto, que se enlazan con las actividades de los usuarios soportadas y ampliadas, podemos:

Tener en cuenta el tipo de gente que es buena o mala en hacer algo.

Considerar que podría ayudar a la gente en la forma en que actualmente hacen las cosas.

Reflexionar en que podría proveer calidad de experiencia de usuario.

Escuchar lo que la gente quiere e involucrarlos en el diseño.

Usar técnicas de usuario basadas en prueba y control durante los diseños de proceso.

1.3 ¿Qué es el diseño interactivo?

Crear experiencias de usuario que mejoran y amplían la forma en que la gente trabaja, se comunica e interactúa.

El diseño interactivo es el diseño de espacios para la interacción y comunicación humana, es decir, encontrar formas de ayudar a la gente.

La ingeniería de software se enfoca en la creación de soluciones de software para aplicaciones dadas.

El diseño interactivo se relaciona con la ingeniería de software de la misma forma que la arquitectura se relaciona con la ingeniería civil, esto es la primera se enfoca en que las personas gusten del edificio y este sea idóneo para ella, mientras que la segunda se enfoca en construir el edificio de forma correcta.

1.3.1 La estructura del diseño interactivo

Es importante entender como los usuarios interactúan, reaccionan a eventos e interactúan con otros usuarios. Los sociólogos y sicólogos se han visto involucrados por dicha importancia.

Diversidad de practicantes se han visto involucradas por la creciente importancia de entender como diseñar diferentes tipos de medios interactivos de una manera efectiva y estéticamente agradable.

Se involucró a los científicos informáticos y los psicólogos en el diseño de interfaces de usuario para poder desarrollar computadoras que pudiesen ser accedidas y usadas por otras personas.

Los psicólogos proporcionaron información sobre capacidades humanas, los científicos informáticos y los ingenieros de software desarrollaron lenguajes de alto nivel, arquitecturas de sistema, métodos de diseño de software, y lenguajes basados en comandos para ayudar en tareas que involucran cognición humana.

Hubo muchas investigaciones sobre el diseño de widgets (menús, ventanas, paletas, íconos) para conocer cuál era la mejor estructura y poder presentarla como un GUI.

Reconocimiento de voz, multimedia, realidad virtual, presentaron mayores oportunidades para diseñar aplicaciones que ayudasen aún más gente.

Las áreas que más atención recibieron fueron: La educación y el entrenamiento. Los expertos en entrenamiento, Técnicos en la educación, desarrollo psicológico, y expertos en entrenamiento se unieron a la empresa.

La creación de aplicaciones para todas las personas se convirtió en una posibilidad real. Todos los aspectos de la vida una persona empezaron a verse como áreas que podrían ser mejoradas y ampliadas al diseñar e integrar varias listas de tecnologías de computación. Nuevas formas de aprender, comunicarse, descubrir, y vivir fueron imaginadas.

1.4 ¿Qué está involucrado en los diseños interactivos?