

Diseño de interacción

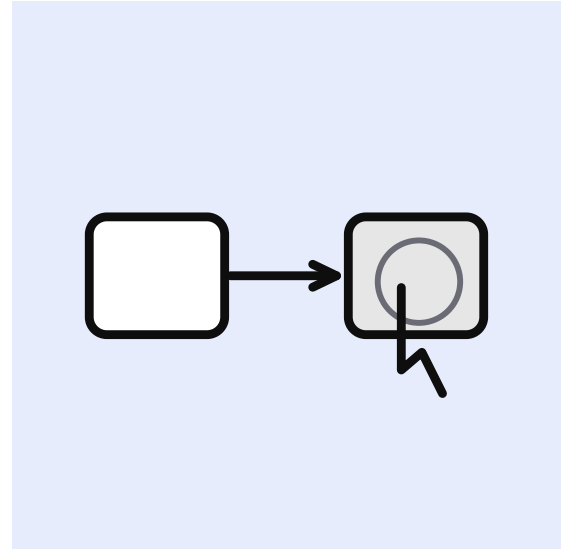
Diseña el diálogo entre una persona y un producto interactivo: qué puede hacer, cómo lo descubre, cómo responde el producto y cómo sabe la persona qué ha pasado.

En inglés

Interaction design

Origen

Bill Moggridge y Bill Verplank acuñaron el término a mediados de los años ochenta (Moggridge, 2007)



De qué se ocupa

Un producto digital no solo se ve: responde. Si no queda claro qué se puede hacer o qué ha pasado después de una acción, la persona se pierde aunque la pantalla sea bonita.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Para cada acción, define qué ve la persona antes, durante y después.

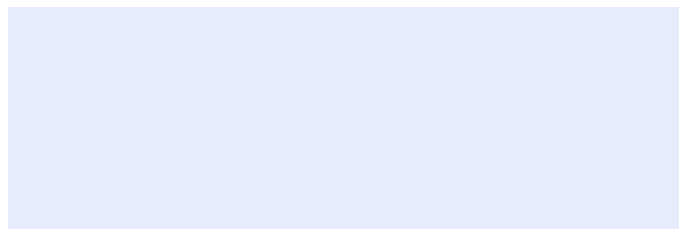
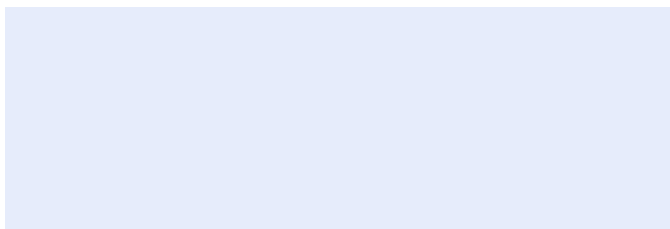
✗ Evita

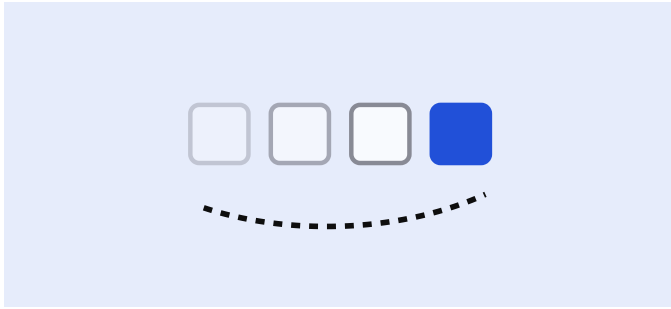
Diseñar solo pantallas estáticas: la interacción está en las transiciones y las respuestas.

👁 Para no caer

Si algo necesita instrucciones para usarse, revisa primero sus señales.

Ideas propias

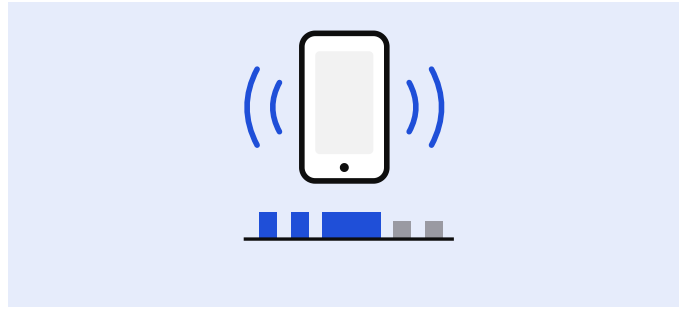




Especialidad

Motion para interfaces

Usa el movimiento en las interfaces para que se entienda qué cambia

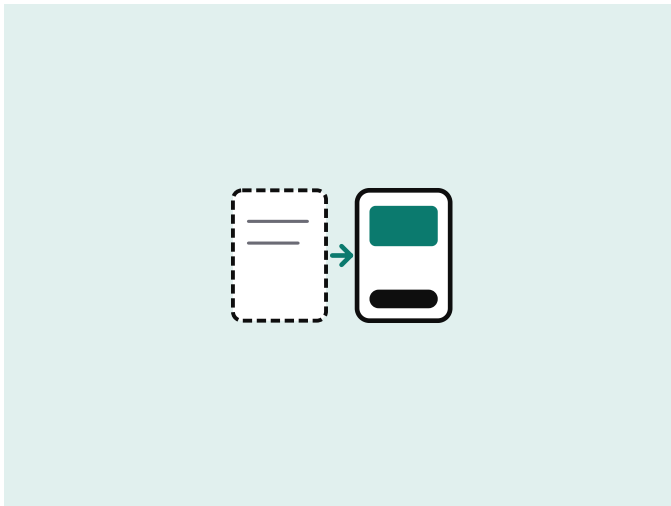


Especialidad

Diseño háptico

Diseña lo que se siente con el tacto al usar un aparato, sobre todo

Métodos y herramientas



Método

Prototipado

Construir versiones rápidas e incompletas de una idea para probarla antes de hacerla.

En qué se apoya

Interacción persona-computadora

Affordance

Psicología cognitiva

Modelo mental

Principios

Señales Se ve qué se puede hacer y dónde.	Correspondencia La relación entre cada control y su efecto es evidente.	Respuesta Cada acción tiene una reacción inmediata y clara.	Modelo conceptual La persona entiende cómo funciona el sistema.
Restricciones Lo que no se debe hacer, cuesta o no se puede hacer.			

Autores y obras

Bill Moggridge (2007) Contó cómo dio nombre a la disciplina con Bill Verplank y reunió entrevistas con unos cuarenta diseñadores de interacción.	Don Norman (2013) Formuló principios básicos de la interacción, como las señales, la correspondencia y la respuesta.
--	--

Conexiones

Se apoya en

Diseño de apps móviles Especialidad	Gamificación Concepto
--	--------------------------

Relacionado con

Diseño conversacional Disciplina	Diseño de interfaces (UI) Disciplina	Diseño de juegos Disciplina	Diseño de producto Disciplina	Diseño industrial Disciplina
Diseño para la IA Disciplina	Diseño sonoro Disciplina	Diseño UX Disciplina		

Fuentes

Fuentes originales

- Moggridge, B. (2007). Designing interactions. MIT Press.
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (ed. revisada y ampliada). Basic Books.

