

Interacción persona-computadora

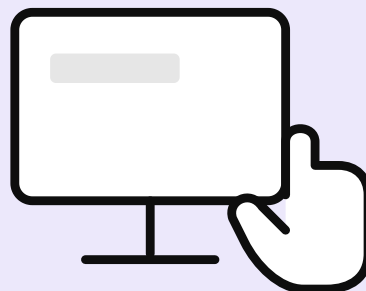
Estudia cómo las personas usan computadoras y otros sistemas digitales, y cómo diseñarlos para que encajen con lo que perciben, recuerdan y saben hacer.

En inglés

Human-computer interaction (HCI)

Origen

Raíces en los años 70; Card, Moran y Newell (1983) popularizan el nombre



Qué estudia

Cómo hacer que la tecnología se adapte a las personas y no al revés. Al diseño le aporta métodos para evaluar interfaces y conocimiento sobre los límites de quien las usa.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Prueba la interfaz con personas antes de darla por buena.

✗ Evita

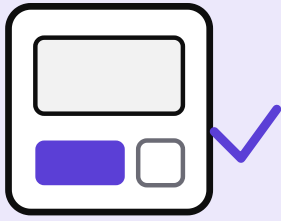
Diseñar pensando en cómo usa el producto el propio equipo.

👁 Para no caer

Una interfaz fácil para quien la diseñó puede ser difícil para quien la ve por primera vez.

Teorías y conceptos





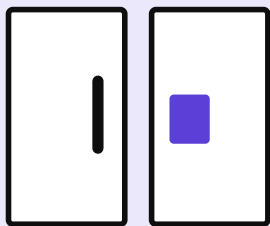
Concepto

Usabilidad



Modelo

Heurísticas de Nielsen



Concepto

Affordance

Lo que un objeto permite hacer, y si eso se nota a simple vista.

Métodos y herramientas



Enfoque



Método

Diseño centrado en el usuario

Diseñar sistemas a partir de las tareas y capacidades de quien los usa,

Test de usabilidad

Ver a personas reales intentar tareas con el producto para descubrir

Campos cercanos

Psicología cognitiva

Ley de Fitts

Principios

Las personas primero

Se diseña a partir de cómo perciben, recuerdan y se mueven.

Se mide

Se prueba con personas reales en lugar de suponer.

Ida y vuelta

Lo que se aprende al probar vuelve al diseño.

Autores y obras

Stuart K. Card, Thomas P. Moran y Allen Newell (1983)

Popularizaron el nombre del campo y lo apoyaron en la psicología cognitiva.

Jakob Nielsen (1993)

Reunió métodos para medir y mejorar la usabilidad a lo largo de todo el desarrollo.

Conexiones

Se usa en

Diseño de interacción Disciplina	Diseño UX Disciplina
-------------------------------------	-------------------------

Fuentes

Fuentes originales

- Card, S. K., Moran, T. P. y Newell, A. (1983). The psychology of human-computer interaction. Lawrence Erlbaum Associates.
- Nielsen, J. (1993). Usability engineering. Academic Press.

Última revisión: 22 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.