

DE INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR A INTERFAZ HUMANO HUMANO

Carlos Astroza Hidalgo, castroza@citia.cl; Luis Piña Cabezas, lpina@citia.cl

Centro de Investigación en TI y Aprendizaje. Chile

RESUMEN

El escrito introduce el término Interfaz Humano Humano (HHI), el que da mayor significancia a los conceptos *estilo* e *interacción* en lo referido a Interacción Humano Computador (HCI). Además, presenta una reflexión de por qué se debe avanzar desde la conceptualización de “interacción” a “comunicación”, el que lógicamente debe ser un aporte en el apoyo y mejora de este proceso entre personas.

Por medio del concepto HHI, se plantea la metáfora Ventana-Espejo o una interfaz para aplicaciones que demandan visualizaciones de la realidad, para efectos de aprendizaje y trabajo colaborativo en dimensiones reales. O bien, herramientas para revisar y potencias el propio desempeño.

Se retoman ideas iniciales de HCI, referidas a la representación de la realidad, pero no a través de modelos conceptuales o mentales, sino más bien, con la simple exposición de la realidad. De forma, que los usuarios puedan disponer de una interfaz que representa una ventana, para desarrollar procesos de comunicación, asincrónicamente.

PALABRAS CLAVES: Interacción Humano Computador, Modelo mental, Comunicación y TI

REFERENCIAS

- [1] Gestor del concepto de la metáfora del escritorio en el proyecto Alto de Xerox PARC. Pionero de la programación orientada a objetos y el diseño de sistemas de interfaz gráfica de usuario.
- [2] Kay A. “The Real Computer Revolution Hasn't Happened Yet”. Viewpoints Research Institute (VRI) 07-2007.
- [3] Tuning
- [5] Marcos M. “HCI (human computer interaction): concepto y desarrollo. El profesional de la información, vol. 10, n° 6, junio 2001. Universidad de Zaragoza. Depto. de Ciencias de la Documentación e Historia de la Ciencia.
- [6] Booth P. “An introducción to Human Computer Interacción”. Lawrence Erlbaum Ltd. 1989.
- [11] Hirsch, Lanman, Holtzman, Raskar. BiDi Screen: A Thin, Depth-Sensing LCD for 3D Interaction using Light Fields. MIT Media Lab. Brown University
- [12] Robert Y. Wang and Jovan Popovic, Real-Time Hand-Tracking with a Color Glove, ACM Transaction on Graphics (SIGGRAPH 2009), 28(3), August 2009.
- [13] P. Jonathon Phillips, Harry Wechsler, Jeffrey Huang, Patrick J. Rauss: The FERET database and evaluation procedure for face-recognition algorithms. Image Vision Comput. 16(5): 295-306 (1998)
- [14] Daugman J and Downing C (2001) "Epigenetic randomness, complexity, and singularity of human iris patterns." Proceedings of the Royal Society, B, 268, Biological Sciences, pp 1737 - 1740.
- [15] VAK
- [16] Giacomo Rizzolatti et al. (1996). Premotor cortex and the recognition of motor actions, Cognitive Brain Research 3 131-141. Giacomo Rizzolatti trabajaba con Leonardo Fogassi y Vittorio Gallese en la universidad de Parma, en Italia.