

Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX and Interaction Design

David Benyon

El libro, que viene tomando otros nombres en las ediciones traducidas en otras lenguas latinas como Interacción Humano-Computador, es una rica fuente de conocimientos sobre técnicas de proyecto y diseño de sistemas interactivos, desde su concepción hasta la validación. Considera la interfaz de interacción como elemento base de acción y reacción del sistema, y como tal aborda varias formas de interfaces en diferentes plataformas de computación.

El libro contiene teorías y paradigmas para la construcción de sistemas interactivos en función de diseño, tecnología, personas, actividades y contextos. En el diseño, enfoca el proceso creativo de algo nuevo en soluciones eficientes para las demandas de las personas, con un matiz que combina la ingeniería y lo artístico. El aspecto tecnológico lo considera como una herramienta que llevar a la implementación del sistema, considerando sus complejidades y simplicidades, usable por las personas demandantes. Las personas, en este libro, son consideradas como focos principales en todo el proceso de concepción, implementación y validaciones del producto. Muestra la complejidad de concepciones, debido a la psicología cognitiva de cada persona, la sociedad en que actúa, gustos y manías de adaptarse a las máquinas, culturas y lenguajes que practica. Y, finalmente, son las actividades y contextos los que definen aquello que la persona desea realizar con el sistema interactivo.

El libro aborda los aspectos de aceptación del producto por las personas usuarias, desde el enfoque de usabilidad del sistema. El enfoque centrado en personas permite incorporar al sistema el grado de usabilidad aceptable; pero en suma, según este libro, la usabilidad debe ser refinada hasta después de la validación del producto. La dinámica tecnológica puede causar en relativamente poco tiempo el desinterés de los usuarios por el sistema, por lo tanto, los parámetros de usabilidad medidos periódicamente ayudan a actualizar el producto con el fin de mantener la aceptación de los usuarios. Adicionalmente, el autor del libro considera fundamental la inclusión de contextos tecnológicos emergentes en el diseño del producto. Ellos son: web 2.0, CSCW (trabajos en grupo), agentes y avatares, computación ubicua y computación móvil. Recomiendo su lectura detenida en cada caso.

David Benyon (2014). *Designing Interactive Systems: A comprehensive guide to HCI, UX and interaction design*. Pearson, 3rd Edition,. 640 pp.

Por: Luis Rivera.

Doctor en Ciencia de la Computación.

Profesor asociado – LCMAT, Universidade Estadual do Norte Fluminense – UENF, Brasil.

