

Referencias bibliográficas

- Álvarez, P. (2004), "Historia del diseño gráfico en Chile", Santiago de Chile, Ediciones de la Escuela de Diseño Universidad Católica.
- Castillo, E., (2006), "Puño y Letra, movimiento social y comunicación gráfica en Chile", Santiago de Chile, Ocho Libros Editores.
- Castillo, E.; Rodríguez-Plaza, P.; Vico, M.; (2004), "El afiche chileno, 1963-1973", Santiago de Chile, Ediciones B.
- Meggs, P., (2000), "Historia del Diseño Gráfico", México, Editorial McGraw-Hill / Interamericana.
- Palmarola S., H., (2003), Productos y Socialismo: Diseño Industrial Estatal en Chile, en "1973 La vida cotidiana de un año decisivo", Santiago de Chile, Editorial Planeta.
- Rodríguez G., M., (1999), "El Afiche Cubano, conversando con Rostgaard", La Habana, Editora Política.
- Salazar, M., (2003), "Chile 1970-1973, Una detallada cronología política, económica y cultural de los 45 meses que estremecieron al país", Santiago de Chile, Editorial Random House Mondadori.
- Soto Veragua, J., (2006), "La serigrafía de Chile, Historia, Mercado, Técnica", Santiago de Chile, Editorial El Arbol Azul.

Revistas

- León, S., (1971), "Los Larrea", en Revista Ritmo de la Juventud, N° 314, semana del 7 de Septiembre, Santiago de Chile, pp. 18-21.
- Rodríguez-Plaza, P. (2003), "El Chile de la Unidad Popular: Una mirada a la visualidad urbana de aquel tiempo", en Aisthesis, Revista Chilena de Investigaciones Estéticas, N° 36, Santiago de Chile, pp. 125-137.
- Unidad Popular (1969), Programa Básico de la Unidad Popular, Santiago de Chile, Impresora Horizonte.

Esta conferencia fue dictada por **Mauricio Vico Sánchez** (Universidad de Chile & Universidad Tecnológica Metropolitana. Chile) el miércoles 1 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Difícil de usar: La interfase humana como elemento de diseño, desarrollo e investigación

Cecilia Wacholder

La interfase humana es el punto de contacto entre el ser humano y los objetos que utiliza diariamente. A medida que un objeto cotidiano específico multiplica sus prestaciones, complejiza proporcionalmente esa interfase. Esta charla pretende abrir un camino de experimentación y estudio en el desarrollo de interfaces gráficas aplicadas tanto a objetos corpóreos como gráficos.

Todo objeto "de uso", cotidiano o no (y por objeto me refiero a piezas manufacturadas, desde una escoba a un celular, desde un libro a un destornillador) posee un punto de contacto con el usuario, mediante el cual se "efectiviza su función". El mango de la escoba, el teclado del celular, la llave de encendido de una luz, etc., etc. Ese punto de contacto puede ser resumido como una interfase de usuario.

Muchas de esas interfaces de objetos cotidianos no necesitan apoyatura gráfica para hacer evidente su función. El correcto uso de una escoba puede clasificarse como un "hecho cultural", transmitido sin esfuerzo consciente de generación en generación (aunque todo aquel que jamás haya barrido probablemente haga un trabajo mediocre la primera vez). Pero a medida que los objetos unifuncionales y "clásicos" son reemplazados por objetos modernos, -de diseño- o multifunción, su uso se hace cada vez más complejo y menos evidente, a punto tal que determinadas funciones de dicho objeto no son utilizadas por desconocimiento del usuario o dificultades en el diseño de la función específica de uso. Y cada función "perdida" o desaprovechada hace que ese objeto sea un poco menos efectivo, un poco más engorroso, un poco más IN-útil. Esta dificultad de uso es por supuesto más

evidente cuanto menor es el "tiempo de entrenamiento" del usuario.

La función última de la interfase gráfica es entonces convertir una situación potencialmente estresante en una experiencia "placentera" o, en última instancia, práctica. El fin último es que el objeto (o el CD-ROM, o el sitio web) sea aprovechado al máximo. Que el objeto "sirva", cumpla su función, y las expectativas del usuario.

Un objeto que cumple las expectativas de uso es un objeto con "éxito". Y no debemos olvidar que el fin último de la producción de algo es como muy mínimo el retorno de la inversión de desarrollo, y el objetivo típico es hacer mucha, mucha plata.

Sin embargo, el estudio del uso del objeto como idea generadora de la interfase que hará ese uso efectivamente posible es una rama desaprovechada del diseño, cuando no ignorada por completo.

¿Cómo se desarrolla una interfase?

El diseño de interfaces de usuario se basa en la experiencia del diseñador, en las tendencias tecnológicas del momento, en principios de psicología cognitiva, investigación ergonómica, en guías y *standards* de uso y en la información obtenida por "sistemas" que ya se encuentran en funcionamiento.

A pesar del gran esfuerzo que involucra el desarrollo de una interfase de usuario y el potencial costo de llegar a una solución errónea, esta parte del diseño suele dejarse para último momento. Tampoco es común que se evalúe la usabilidad del proyecto, arriesgando un potencial fracaso.

Una mala interfase puede resultar en errores humanos, teniendo como consecuencia potencial grandes pérdidas económicas y humanas.

En síntesis, una buena interfase es importante para el éxito de un producto, y un buen diseñador debe asegurarse de que el público pueda usar su producto sin problemas. Un producto fácil de usar es también más fácil de vender.

Podemos entonces resumir tres variables a tomar en cuenta

al momento de desarrollar una interfase específica:

- La importancia de la interfase de usuario en el desarrollo general
- El impacto de una buena o mala interfase en el éxito o no de un desarrollo específico.
- El universo de usuarios y aplicaciones de ese diseño.

Algunas herramientas de desarrollo:

- Estudios e información existente. El trabajo de profesionales especializados.
- El cálculo de beneficios potenciales comparados con los costos de desarrollo

- La creación de material de aprendizaje y manuales “integrados”
- La evaluación de usabilidad

Esta conferencia fue dictada por **Cecilia Wacholder** (D'Alessio y Wacholder. Argentina) el miércoles 1 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.