



CAPITULO 7

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPITULO 7

7.1	VERIFICACION DE LA HIPOTESIS.....	- 204 -
7.2	CONCLUSIONES	- 205 -
7.3	RECOMENDACIONES	- 206 -
7.4	POSIBLES TEMAS DE TESIS	- 207 -

Una vez Estudiado al Usuario, la Maquina y las formas en las que pueden comunicarse entre sí, esta investigación ha llegado a su fin y es necesario llegar a un veredicto final que describiremos es este capítulo.

7.1 VERIFICACION DE LA HIPOTESIS

Antes de iniciar este estudio nos planteamos una hipótesis con el afán de que todo este trabajo investigativo nos ayude a mejorar la comunicación con las maquinas en especial con las computadoras, a continuación analizamos esta hipótesis para ver que resultado nos refleja.

HIPOTESIS:

“Con Interfaces Inteligentes de Usuario se logrará mejorar la interacción del hombre con la máquina mediante el conocimiento de los intereses del usuario en la etapa de desarrollo”.

VERIFICACION:

Llamamos interfaz al medio por el cual el hombre y la máquina interactúan y si bien toda máquina tiene una interfaz no necesariamente gráfica como ya lo analizamos en los capítulos anteriores ha sido un inconveniente a lo largo de los años que esta comunicación sea complicada y el usuario se haya visto en la obligación de dedicarle un valioso tiempo en estudiar la manera de interactuar con las interfaces y en muchos de los casos en convertirse en una verdadera ciencia, desviando el verdadero objetivo que es el resultado que la máquina ofrece al recibir alguna orden generada por el usuario.

Debido a esto muchos sistemas fracasaron a pesar de que cumplían con su objetivo y la tecnología fue esquiva para muchas personas que tenían comunicarse con alguna máquina por la frustración que esta creaba a la hora de entender la interfaz.

Por eso se juntaron los esfuerzos de los desarrolladores por mejorar esta comunicación y esto se logró empezando con estudiar mejor al usuario que va a

utilizar la interfaz, la manera como piensa y retiene la información, como representa lo que le rodea, etc. Lo que nos demuestra que la hipótesis planteada esta en lo correcto y nos permite resolver el problema de la interacción del Hombre y la Maquina.

A estas interfaces se las denomina “Interfaces Inteligentes de Usuario” debido a que se realizó un estudio previo de los intereses del usuario al que va dirigida esta interfaz antes de diseñarla lo que asegurará el éxito del proyecto que se desee llevar a cabo.

7.2 CONCLUSIONES

1. El entendimiento de las funciones e intereses del usuario nos asegurara el éxito del sistema dirigido hacia él mediante una correcta representación de los objetos que interactuarán para comunicar al hombre con la máquina.
2. Elegir una metáfora acertada logrará que la interfaz sea liviana y manejable para el usuario logrando eliminar la frustración que generan las interfaces complejas y confusas que intentan mostrar las capacidades y gran cantidad de funciones que puedan tener un sistema aglutinando los objetos sin tomar en cuenta las necesidades del usuario. El mejor consejo al diseñar una interfaz es mantener simple lo simple y no intentar inventar lo ya inventado.
3. Los usuarios no son los mismos en nuestro medio, que decir de los usuarios alrededor del mundo, debido a esto se crean los estándares con el objetivo de poder hablar un mismo idioma a la hora de interactuar con las máquinas no importa donde nos encontremos. Respetemos lo ya estandarizado por organizaciones que realizan un arduo estudio antes de publicarlas y pensemos siempre que nuestra interfaz puede extenderse y debe estar preparada para los cambios venideros y los diversos usuarios que puedan utilizarla. Debido a esto tomemos siempre en cuenta a la hora

de crear un medio de interacción la usabilidad y accesibilidad que deberá tener la interfaz sin olvidar el soporte al usuario, parte muy importante a la hora de enfrentar al Hombre con la Máquina.

4. En la actualidad disponemos de muchos medios y herramientas que nos ahorran trabajo y dan una mano para empezar el diseño de interfaces, sin embargo la diversidad de las mismas nos pueden marear un poco a la hora de elegir alguna, para solucionar este problema siempre hay gente de experiencia que nos puede dar pautas para elegir según nuestras necesidades y nos ahorrarán valioso tiempo.
5. Un proceso poco utilizado en nuestro medio cuando se culminan las interfaces es la evaluación debido al tiempo que debe dedicarse y puede retrasar los proyectos, por lo que pocos lo calendarizan con el afán de economizarlo y mostrar pronto resultados. Sin embargo esta afirmación incierta debe eliminarse pues la evaluación nos puede ahorrar valiosas horas de trabajo y problemas cuando sale un proyecto a producción evitando los excesivos parches y excesivas nuevas versiones para evitar problemas de interfaz.
6. Las interfaces tienen mucho camino que recorrer todavía y la realidad virtual parece ser el futuro de las mismas, aunque este no sea muy próximo debido a las metáforas en dos dimensiones enraizadas en los usuarios actuales. Sin embargo con el nacimiento de nuevas generaciones que vienen con la tecnología de la mano nos hace pensar que estas interfaces más realistas serán las que predominen dejando de lado los viejos conceptos del diseño de interfaces.

7.3 RECOMENDACIONES

1. Se debe crear en las Escuelas de Ingenierías que desarrollan interfaces Hombre - Máquina en especial en la de Sistemas Computacionales una

cátedra dedicada a estudiar las interfaces de usuario debido a que en la vida profesional se desarrollan excelentes proyectos que se retrasan o en el peor de los casos fracasan debido a las pobres interfaces que presentan y generan la desaprobación de los usuarios. Mal que afecta a muchos profesionales en todo nuestro medio.

2. El campo de la Realidad Virtual es relativamente nuevo y más aún su última especificación abierta X3D, por lo que es recomendable investigar más sobre este campo y ver si se puede aportar ideas que ayudarán a las interfaces del futuro.
3. En este mundo globalizado donde predominan los intereses de las grandes compañías de tecnología de monopolizar los mercados, es importante que enfrentemos este hecho apoyando el código libre para que la tecnología sea accesible para todos y no solamente para el que puede pagar los excesivos costos, y sobre todo el conocimiento que recibamos lo compartamos al mundo promoviendo esta disciplina que es vital para combatir la mediocridad y retraso de los países del Tercer Mundo.

7.4 POSIBLES TEMAS DE TESIS

1. *La nueva era de la Interacción “Computación Ubicua”*: Hoy en día se interactúa con una multitud de dispositivos programables. Dada su abundancia, necesariamente han de ser manejados con ningún o mínimo esfuerzo, siendo en la mayor parte de los casos la interactividad entre el sujeto y la máquina absolutamente transparente, pues bastará que la máquina perciba su presencia para que interactúe con él, sin que el usuario tenga que hacer nada de forma consciente para ordenarlos, ni se percatara de su presencia.
2. *Modelos centrados en el usuario*: Existen diversas metodologías para separar en capas las interfaces para un buen mantenimiento y accesibilidad

adecuada, y es importante investigar las nuevas tecnologías que nos ayudan a crear este tipo de interfaces como lo son STRUTS 2.0 y AJAX.

3. *WEB 3.0*: Actualmente se están desarrollando interfaces Web que utilizan la metáfora del escritorio conocida como la Web 2.0 y ya se empieza a visualizar una nueva era en el diseño Web con la “WEB 3.0”. ¿Qué nos trae este nuevo concepto? Investigando este tema nos ayudara a visualizar los beneficios que obtendrá el Usuario y que tan lejana esta su aplicación.