

# Resumen

Este trabajo de tesis se contextualiza en el ámbito de la computación ubicua, las tecnologías de información, los nuevos procesos comunicativos entre los seres humanos, mediados por las dos anteriores, y la importancia del diseño de información para resolver interfaces gráficas de usuario de aplicaciones de comunicación, en particular de mensajería instantánea a través de Internet, utilizando dispositivos electrónicos de pantalla pequeña; en este caso de un dispositivo de tipo Smartphone. Se propone la interfaz para un cliente de mensajes denominado MoviTalk, desarrollada a través de un proceso de búsqueda de necesidades para el diseño de información que introduce nuevos métodos basados en el muestreo de experiencia y adaptando la filosofía del paradigma de tecnología de calma. En adición, se presenta un resumen monográfico de la teoría de Interacción Humano-Computadora llamada Ingeniería Semiótica con el fin de tener una perspectiva más amplia para el diseño de la interfaz, además de la usabilidad, y poder así establecer un diseño esquemático e innovador que sea adecuado al contexto planteado. Junto con las ideas de Ingeniería Semiótica, se introduce un nuevo enfoque para el diseño de interfaces basado en los modos de persuasión o apelación de la retórica, en conjunto con un método simple que permita caracterizar espacialmente una interfaz en este sentido. De esta forma, la interfaz del MoviTalk fue sometida a pruebas de comunicabilidad provenientes de esta teoría, así como de usabilidad y este nuevo enfoque retórico-apelativo, para extraer conocimiento sobre la aceptación y factibilidad de uso de este proyecto.



**MoviTalk**