

Síntesis o Bitácora del Aprendizaje

Tema: Introducción a la interacción Humano-Computador

Fecha: 5 al 23 de Abril de 2021

Contenido: 2.1 Principios de Diseño - Norman 2.2 Heurísticas de Usabilidad - Nielsen 2.3 Otros principios 2.3.1 Schneiderman 2.3.2 Bruce Tognazzini 2.4 Estándares 2.4.1 Estándar ISO 9241: Ergonomía de la Interacción HumanoSistema 2.4.1.1 Parte 11 (2018): Usabilidad (Eficiencia, Efectividad, Satisfacción) 2.4.1.2 Parte 110 (2020): Principios de Interacción 2.4.2 Estándar ISO/IEC 25010: Características de Calidad de Software: Usabilidad (aprendizaje, inteligibilidad, operabilidad, protección frente a errores de usuario, estético, accesibilidad)

Temas que resultaron fáciles:

Principios de Diseño – Norman

Temas que resultaron difíciles:

Heurísticas de Usabilidad - Nielsen

Comentarios: Las heurísticas de usabilidad de Nielsen son una base sólida para poder evaluar la usabilidad de un sistema y conocer un poco más como mejorarlo en aspectos de usabilidad.

Fernando Cutire