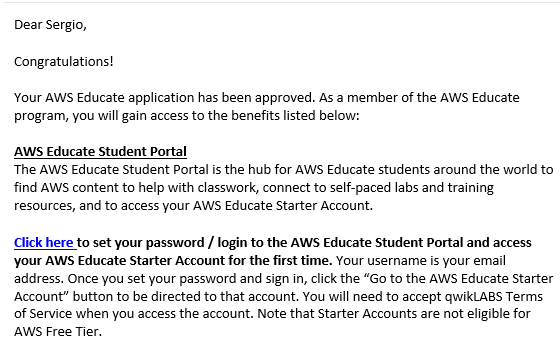
BITACORA

**28/9/2017**

18:47: He creado la solicitud de la cuenta de estudiante, de AWS Educate.

**1/10/2017**

19:53: Se me ha aceptado la solicitud y me otorgan 30 dólares para gastar en servicios cloud de amazon.



**1/10/2017**

20:01: Terminé la confirmación de la cuenta introduciendo contraseña

**6/10/2017**

9:00 – 11:00: Asistí al segundo seminario de SEW.

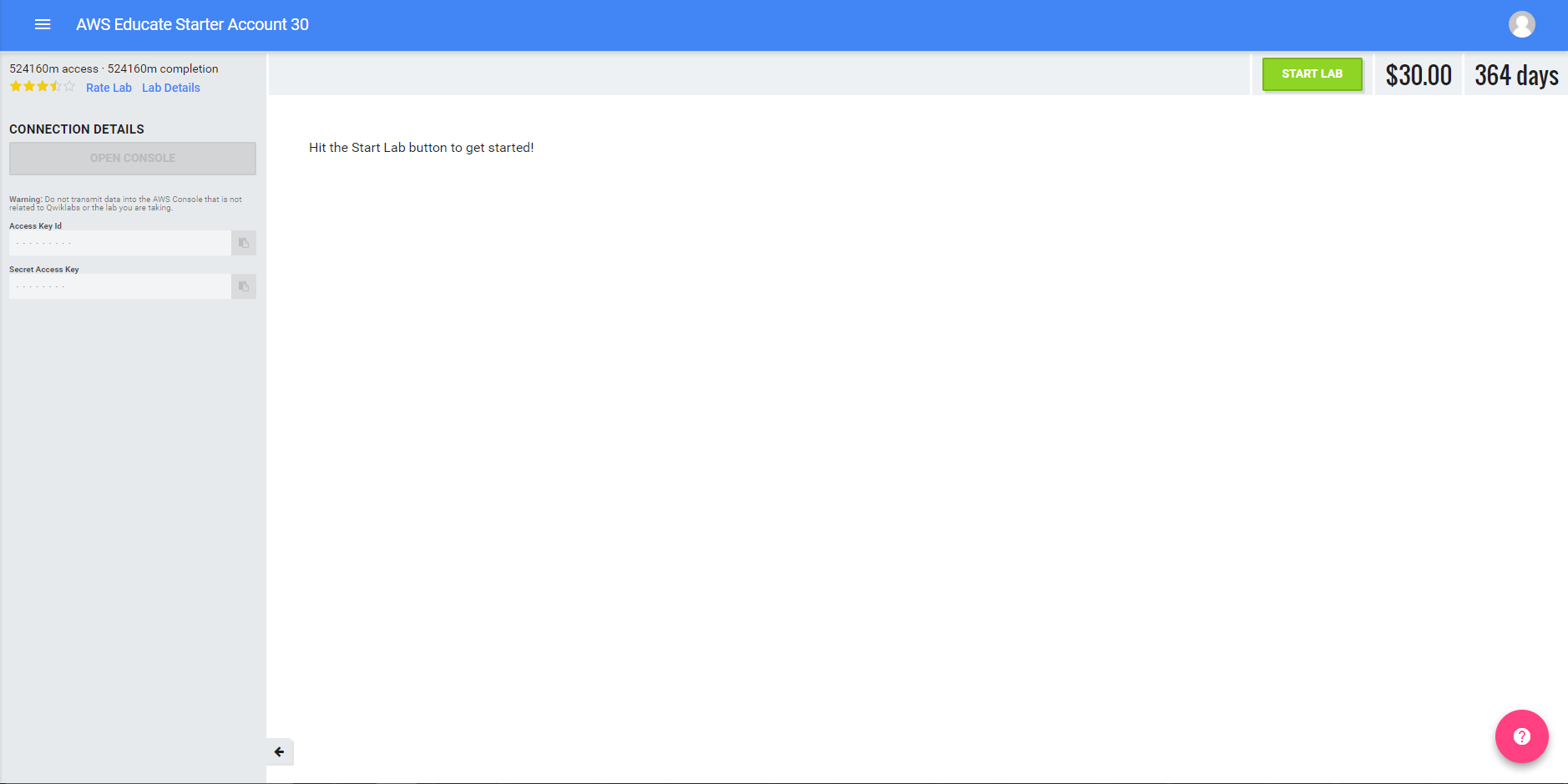
**15/10/2017**

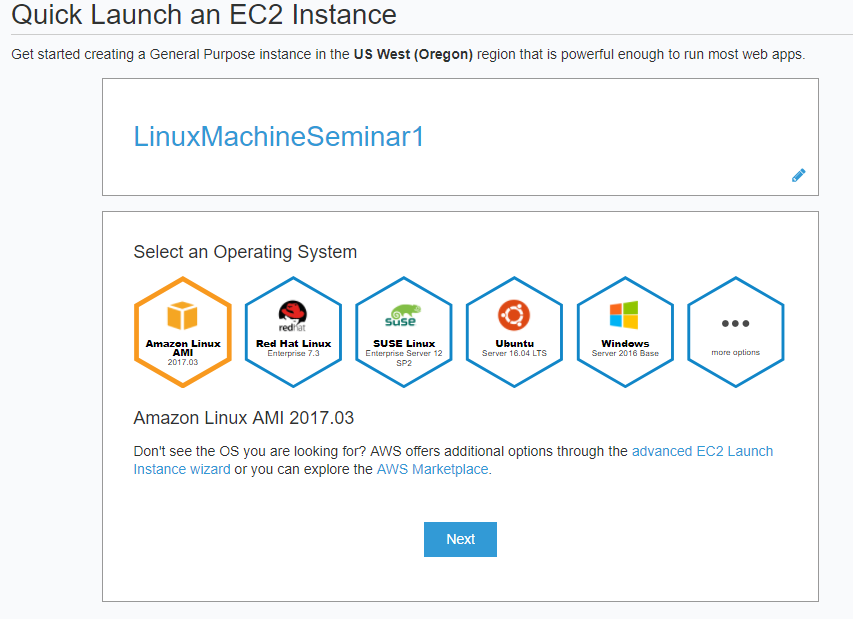
13:30: He leído un poco sobre AWS en <https://aws.amazon.com/es/what-is-aws/>. Luego empecé a ver algún video de AWS de como conectarlo con una app Android y lo dejé sobre las 14:15 aproximadamente.

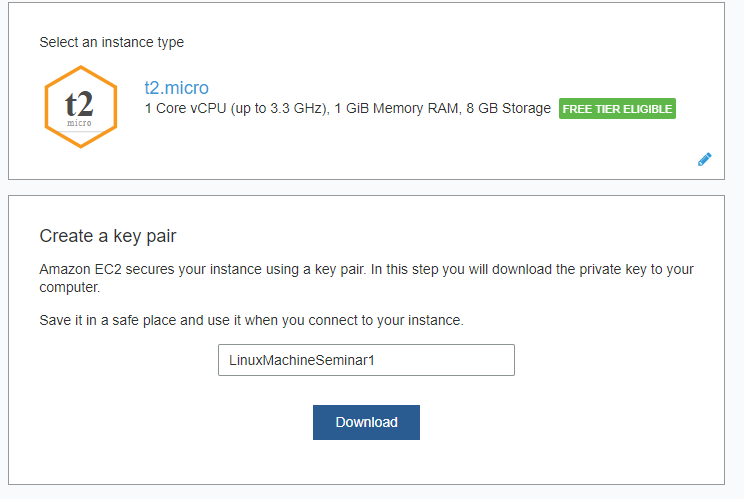
https://www.youtube.com/watch?v=Jeww4kD\_wzM

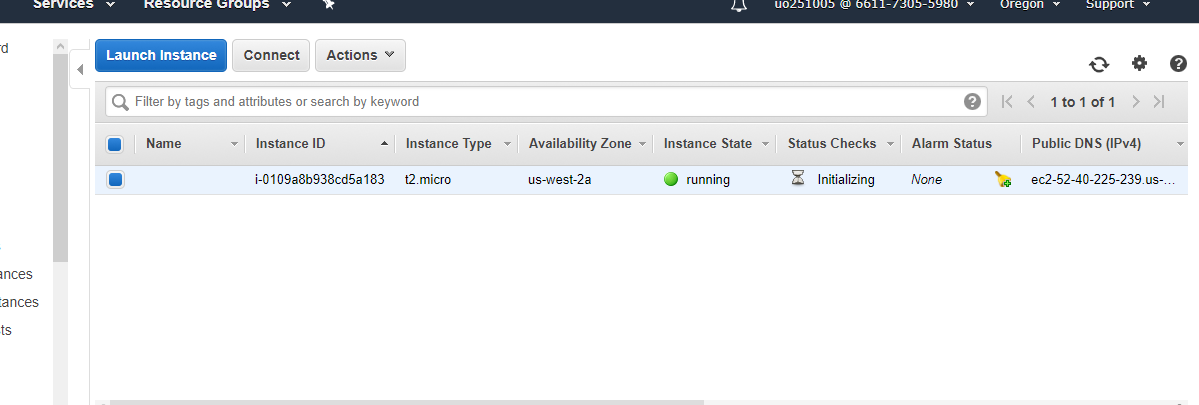
<https://www.youtube.com/watch?v=kJap3OTbFuY>

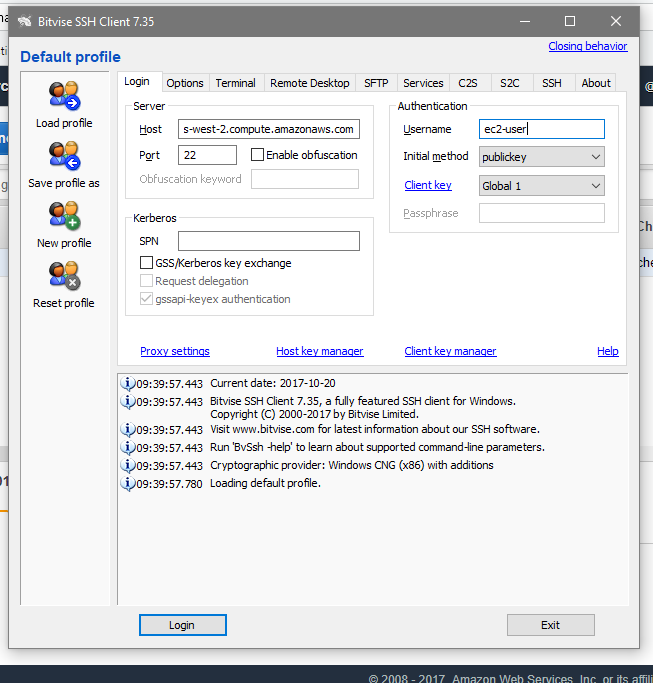
15:30: Comienzo la creación de la base de datos de Linux. Aquí muestro la vista inicial de la pagina de gestión.

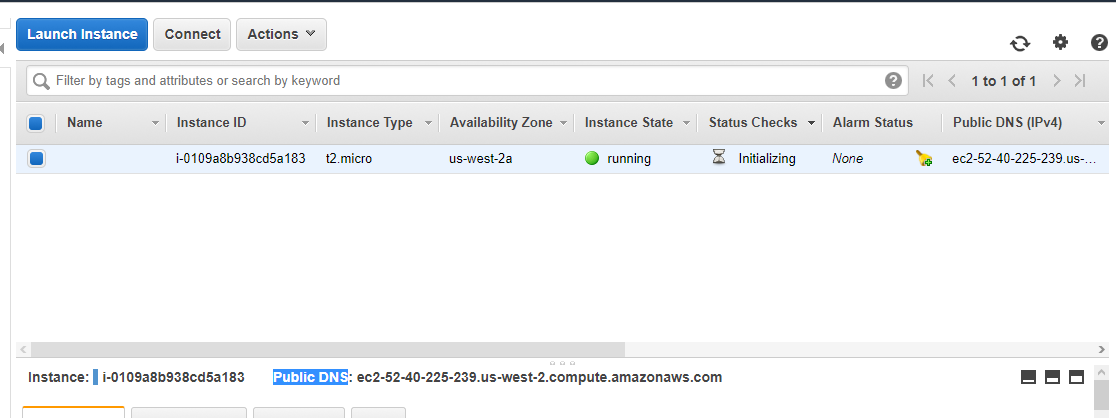


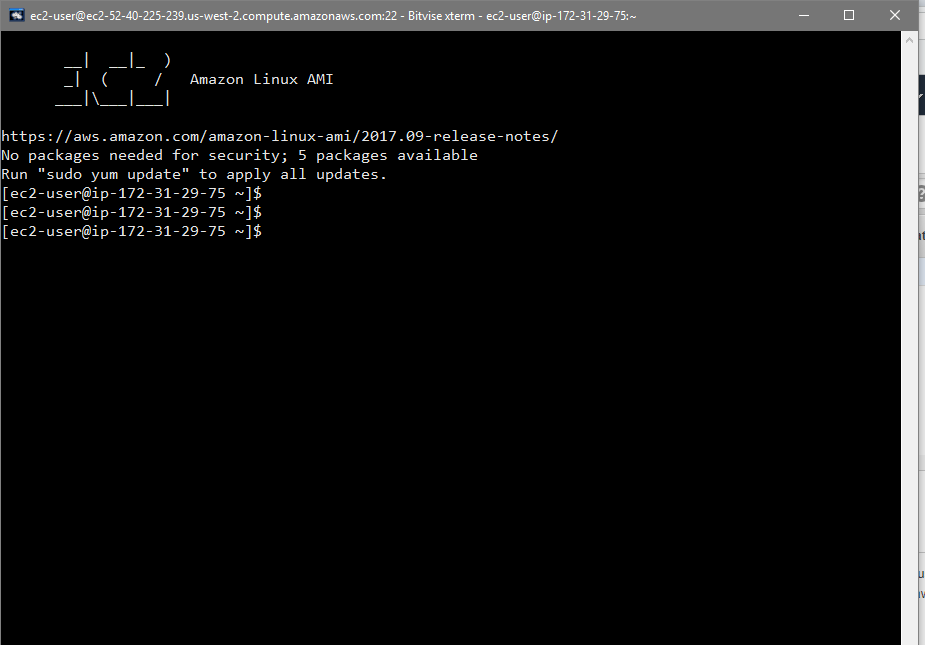


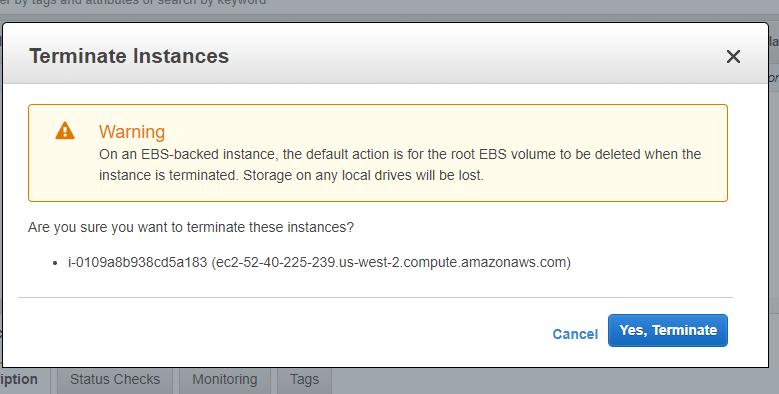


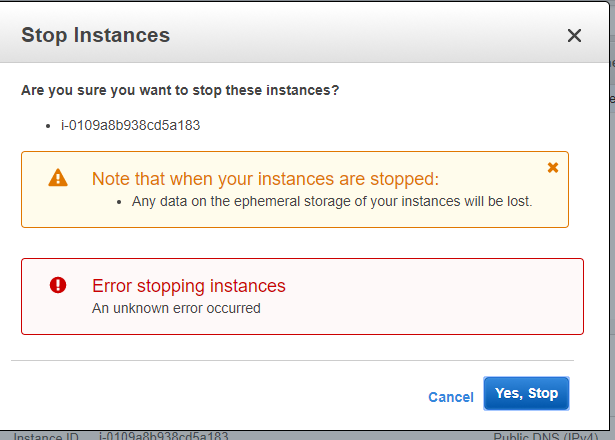


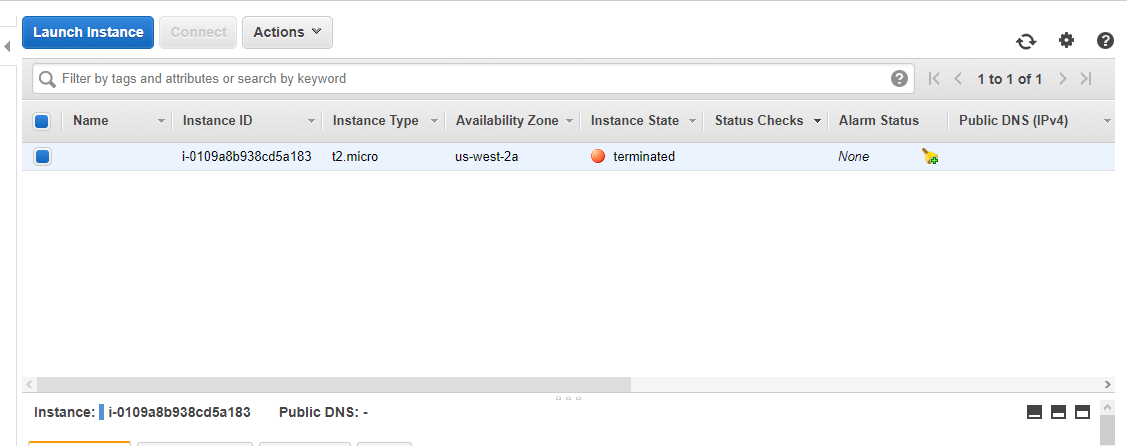












**25/10/2017**

9:00 Conferencia ¿Cómo percibe Internet un usuario con síndrome de Down?

* Problemas en percepción espacial (capacidad visoespacial)
* Aprendizaje asociativo(iconos)
* Memoria implícita(corto y largo plazo)

Persona con síndrome de down tienen menos capacidad de retención de información ( 2 a 4 tareas simples a la vez)

Problema en la ubicación y orden de las herramientas (cambio del lugar de las herramientas) confunde a los usuarios al cambiar el layout para objetivos similares

Problema en memoria a corto plazo impide el uso de captchas o codigos simples de verificación, a esto ayudaría ubicar siempre la forma de botones o la ubicación para evitar que el usuario tenga que pensar en otras tareas

Memoria largo plazo, causa problemas en asociación de iconos conocidos, puede llegar el momento en que se nos olvide uno, y liarla parda

Problema visoespacial, a la hora de firmar o verificar un nombre, los usuarios con problemas visoespaciales tendrán dificultad al escribirlo y puede haber problemas en el reconocimiento de una aplicación

**3/11/2017**

9:00-11:00 Comienza el seminario sobre usabilidad web. Al principio se ofrecen ejemplos de la vida cotidiana para entender el concepto de usabilidad y asi poder entender bien que es un sistema usable, que podemos definir como un sistema que es fácil de entender y fácil de utilizar.

Si se trabaja con interfaces es recomendable el uso de metáforas de la vida real (mapas, carritos de la compra, calculadoras, disquete que indica botón de guardar,etc).

Posteriormente se definen normas básicas sobre la usabilidad, y posiblemente la mas importante de todas que es el “no me hagas pensar”. Refleja la simplicidad de la parte de interaccion de usuario, como usar formatos conocidos en botones de aceptar, posicionar botones del mismo tipo siempre en el mismo sitio para que le sean conocidos al usuario.

Un aspecto importante de la web es que sus páginas no se leen, se hojean. Debe estar claro que partes son relevantes y mantener una gerarquia bien definida (títulos, encabezados, listas, etc), así facilitaremos a los usuarios la información que buscan y con ello obtendremos mas visitas, y lo que es mejor, los usuarios que ya la visitaron volverán a hacerlo. Esto también tiene que ver con la inclusión de anuncios en la página, esto nos aporta beneficios pero no puede hacerlo a costa de la usabilidad, por lo que debemos de encontrar un equilibrio entre mostrar la información más relevante a golpe de vista y el hecho de incluir anuncios visibles.

Tambien se trataron aspectos de navegación y de familiaridad del usuario con la web. Utilizacion de iconos, menus de navegacion, redireccionamiento a la página principal en el logo del producto etc. Con respecto a la navegación toda buena página debe incluir un botón de búsqueda sobre ella además del propio nombre de la página bien especificado y en que nivel de la gerarquia de páginas se está. La propia página principal tendrá que ser lo mas sencilla posible especificando el contenido, la navegación y la búsqueda de lo que desee el usuario (incluir slogans, menú, barra de búsqueda , etc).

Finalmente se definen alguna pruebas de usabilidad, que consisten en la entrevista de usuarios y el test de la web en tiempo real. Estas pruebas deberían de hacerse siempre ya sea en mayor p menor exaustiviadad. Ya que como desarrolladores no vemos potenciales problemas que puedan tener otras personas a la hora de usar nuestra web.

11:00 Al finalizar el seminario se proponen 3 actividades optativas a realizar sobre accesibilidad. Resumir un libro sobre acessibilidad, realizar una encuensta a 12 usuarios en tadas de 4 personas o incluir una barra de búsqueda en nuestra pagina web. Yo escogí lo ultimo ya que me parece lo mas interesante al tener que programarlo en javascript. Pero lo haré mas adelante cuando me sienta confiado en el lenguaje, al entregar la practica 7 posiblemente.

**15/12/2017**

9:00