

Irving Alain Aguilar Pérez - A01703171
Esmeralda Galicia Rueda - A01700281
Adriana Cuellar Carbajo - A01704299
Grupo No. 6
Jhane Ortega
17 de Octubre, 2019

Bibliografía comentada

Tema específico: *Beneficios del diseño web intuitivo y la importancia de la creación de interfaces enfocadas en la inclusión de las personas de tercera edad.*

Subtema 1: *Importancia de la creación de interfaces con un diseño incluyente enfocado en las personas de la tercera edad.*

Subtema 2: *Beneficios que trae la creación de interfaces fáciles e intuitivas de usar.*

Fuente 1	
Subtema 1: <i>Importancia de la creación de interfaces con un diseño incluyente enfocado en las personas de la tercera edad.</i>	
Título	<i>Diseño de interfaces con tecnología táctil para adultos mayores</i>
Autor	Aldo Hernández Miguel, Carlos A. Martínez Sandoval, Ma. De Jesús Pérez Álvarez, Neydi Yutzil López Renovato, Ulises Hernández Barrios
Tema	El cambio en la experiencia de los adultos mayores con mejoras en el diseño de la tecnología.
Otros subtemas o asuntos que se abordan	<ol style="list-style-type: none">1. Los adultos mayores y sus experiencias previas con la tecnología.2. El diseño incluyente para las características de las personas de tercera edad.3. La implementación de la tecnología en la vida cotidiana de los adultos mayores.
Descripción del contenido (de 100 a 120 palabras)	<p>En esta investigación se presenta la documentación de las experiencias de diferentes personas mayores, para ser precisos, 7 mujeres de un rango entre 60 y 87 años, y 2 hombres de 60 y 70 años, a todos estos individuos se le realizaron estudios físicos, cognitivos y de su estatus social, este último para saber si para empezar tendrían acceso a los productos electrónicos.</p> <p>El documento procede a narrar las características del envejecimiento y luego a diferentes casos de interacciones con la tecnología, uno positivo y el otro negativo, para así después comentar sobre las consecuencias de que las personas mayores fueran capaces de usarlas, ultimadamente llevándolas a la “independencia”.</p> <p>Finaliza mostrando la mejora en las experiencias que tienen con los cambios implementados después del estudio.</p>

Liga	chrome-extension://cbnaodkpfinfipjblikofhlhlcickei/src/pdfviewer/web/viewer.html?file=http://aihc.amexihc.org/index.php/aihc/article/download/53/53
-------------	---

Fuente 2	
Subtema 1: <i>Importancia de la creación de interfaces con un diseño incluyente enfocado en las personas de la tercera edad.</i>	
Título	<i>Patrones de diseño para mejorar la accesibilidad y uso de aplicaciones sociales para adultos mayores</i>
Autor	Dr. Huizilopoztli Luna García, Dr. Ricardo Mendoza González, Dr. Francisco Javier Álvarez Rodríguez
Tema	Facilitar la integración de usabilidad en interfaces tecnológicas para fomentar su adopción entre adultos mayores.
Otros subtemas o asuntos que se abordan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los adultos mayores y la brecha digital. 2. Inclusión digital de adultos mayores en redes sociales. 3. Clasificación de patrones de interacción.
Descripción del contenido (de 100 a 120 palabras)	<p>En este artículo se proponen 36 patrones de diseño que pueden servir de guía tanto a diseñadores como desarrolladores de software para mejorar la usabilidad y fomentar la aceptación de las mismas en adultos mayores. Se presenta una investigación desde dos perspectivas: el punto de vista de los expertos técnicos y el punto de vista de los adultos mayores.</p> <p>Los resultados de esta investigación reflejan que los patrones de diseño propuestos, propician la creación de interfaces bien diseñadas capaces de ofrecer una mejor experiencia de usuario, promoviendo con lo anterior, un impacto positivo en la calidad de vida de los adultos mayores que se benefician de las distintas plataformas tecnológicas.</p>
Liga	http://eprints.rclis.org/25449/2/c4509es.pdf

Fuente 3	
Subtema 1: <i>Importancia de la creación de interfaces con un diseño incluyente enfocado en las personas de la tercera edad.</i>	
Título	<i>De la percepción a la imitación en la accesibilidad de adultos mayores en interfaces web</i>
Autor	Dr. Juan Diego Gallego Gómez

Tema	La forma en que los adultos mayores utilizan la tecnología y alternativas para mejorar
Otros subtemas o asuntos que se abordan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adultos mayores y las tecnologías de apoyo 2. Elementos para que una interfaz sea usable-accesible. 3. Personas de la tercera edad y su interacción con la tecnología.
Descripción del contenido (de 100 a 120 palabras)	<p>En este artículo se presenta el estudio exploratorio que se le realizó a un grupo de doce adultos mayores, con una edad promedio de 74 años, todos jubilados de la Universidad de Caldas. El estudio se dividió en dos sesiones, en la primera se identificaron los patrones de comportamiento de interacción con la tecnología y en la segunda se realizaron pruebas de usabilidad, el manejo de tecnologías y la disposición de uso de productos digitales.</p> <p>Los resultados mostraron que los adultos mayores son capaces de usar la tecnología, aunque requieren de apoyo y de más tiempo para completar cualquier tarea, además se observó que para el uso de la tecnología, ellos tienen un aprendizaje de imitación.</p>
Liga	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6739637

Fuente 4	
Subtema 2: Beneficios que trae la creación de interfaces fáciles e intuitivas de usar.	
Título	<i>Diseño para las persigas de la tercera edad. Una investigación sobre la experiencia con productos tecnológicos</i>
Autor	Yissel Hernández Romero, Yasmin Hernández Romero, Raúl V. Galindo Sosa
Tema	La creación de una interfaz entendible para los adultos mayores con base en estudios previamente realizados
Otros subtemas o asuntos que se abordan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de una interfaz que facilite el uso para las personas mayores. 2. Utilización de la tecnología táctil. 3. Empoderamiento de las personas mayores al usar la tecnología.

Descripción del contenido (de 100 a 120 palabras)	<p>En el documento nos narra cómo fue que construyeron una interfaz llamada “Ni nanna”, interfaz que brinda un diseño comprensible para personas mayores, comenzando con las pláticas que tuvieron con expertos en el tema del envejecimiento, precisamente el cómo la edad afecta de manera distinta a cada individuo y luego, al tener esa información, desarrollaron un diseño preliminar, el cual se lo mostraron a varias personas de la tercera edad.</p> <p>Al recibir la retroalimentación de estas personas pudieron implementar mejoras en sus diseños. Su interfaz final tuvo más del 90% de aceptación. Pudiendo demostrar así cómo las personas de tercera edad se benefician con una interfaz clara, brindándoles principalmente empoderamiento y satisfacción al usar la tecnología.</p>
Liga	http://www.udo.mx/Sitio/images/archivos/cienciadesdeeloccidente/2017/Vol4Num1/3.%20Dise%C3%B1o.pdf

Fuente 5	
Subtema 2: Beneficios que trae la creación de interfaces fáciles e intuitivas de usar.	
Título	<i>Análisis comparativo de patrones de diseño de interfaz de usuario para el desarrollo de aplicaciones educativas</i>
Autor	Cesar Augusto Cortes-Camarillo, Giner Alor-Hernández, Beatriz Alejandra Olivares-Zepahua, Lisbeth Rodríguez-Mazahua, Silvestre Gustavo Peláez-Camarena
Tema	Facilitar el desarrollo de interfaces para aplicaciones multi-dispositivos.
Otros subtemas o asuntos que se abordan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contexto de uso en aplicaciones móviles. 2. Interfaces de usuario responsivas. 3. Patrones de diseño de interfaces de usuario.
Descripción del contenido (de 100 a 120 palabras)	<p>En la actualidad, una gran variedad de dispositivos se encuentran al alcance de todos. Debido a lo anterior, el desarrollo de aplicaciones se ha vuelto una tarea difícil de realizar. Tomando esto en cuenta, se identifican patrones de diseño que sirven como herramienta de utilidad para el desarrollo de aplicaciones.</p> <p>Los autores presentan distintos contextos de uso para establecer qué patrones de diseño son aplicables para cada dispositivo en específico, con esto facilitando el desarrollo de aplicaciones que sean compatibles con múltiples dispositivos y puedan satisfacer las necesidades del sector educativo en un rango de edades variadas, enfocando la funcionalidad en la facilidad de uso.</p>
Liga	https://bit.ly/2P1bIM8

Fuente 6	
Subtema 2: Beneficios que trae la creación de interfaces fáciles e intuitivas de usar.	
Título	<i>Usabilidad WEB: Pensando en el bienestar del usuario.</i>
Autor	<i>Rober Alonso Carrión</i>
Tema	Cómo crear una interfaz usable y accesible para cualquier persona,
Otros subtemas o asuntos que se abordan	1. Qué es la usabilidad 2. Accesibilidad WEB 3. Consejos de construcción de contenido WEB
Descripción del contenido (de 100 a 120 palabras)	<p>En este artículo se resalta la importancia que tiene la usabilidad y la accesibilidad en la creación de interfaces de aplicaciones y sitios WEB, pues ahora la tecnología es una herramienta fundamental en nuestra vida diaria y es importante que el contenido de éstas se adapte a cualquier usuario ya que todos tienen necesidades y capacidades diferentes.</p> <p>En el escrito se definen términos importantes, los cuales son usabilidad y accesibilidad, también se explican las características, los enfoques y los beneficios de éstas. Además, incluye una lista de consejos para la construcción de contenido WEB.</p> <p>Concluyen en que una interfaz puede lograr éxito hasta que se hace accesible, es decir, usable por cualquier persona.</p>
Liga	http://www.rte.espol.edu.ec/index.php/tecnologica/article/view/302

Fuentes consultadas:

- Carrión R. (2014) Usabilidad WEB: Pensando en el bienestar del usuario. Revista Tecnológica ESPOL – RTE, Vol. 27, N. 2, 67-78. Sitio Web:<http://www.rte.espol.edu.ec/index.php/tecnologica/article/view/302/219>
- Cortés, C A., Alor, G., Olivares, B. A., Rodríguez, L., & Peláez, G. (2016). Análisis comparativo de patrones de diseño de interfaz de usuario para el desarrollo de aplicaciones educativas. *Research in Computer Science*, 31–41.
- Gallego Gómez, J. (2017). De la percepción a la imitación en la accesibilidad de adultos mayores en interfaces web. Colombia. Arquetipo Volumen (15). pp 133-147. Sitio web: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6739637>
- Hernández, M., Hernández, U., Martínez, C., Pérez, J. & López, N. (2016). Diseño de interfaces con tecnología táctil para adultos mayores, de Avances En Interacción Humano-Computador. Sitio web: <http://www.udo.mx/Sitio/images/archivos/cienciadesdeeloccidente/2017/Vol4Num1/3.%20Dise%C3%B1o.pdf>
- Luna García, H., Mendoza González, R., & Álvarez Rodríguez, F. J. (2015). Patrones de diseño para mejorar la accesibilidad y uso de aplicaciones sociales para adultos mayores. *Revista Científica De Educomunicación*, 23(45), 85–94. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C45-2015-09>
- Romero, Y., Romero, Y., Sosa, R. (2016). Diseño para personas de la tercera edad. Una investigación sobre la experiencia con los productos tecnológicos. Ciencia desde el Occidente. <https://doi.org/10.22305/ict-unpa.v9i2.244>

Criterios para evaluar esta entrega	Puntos
06 Títulos: Se precisa el título completo de cada fuente.	6

06 Autores: Se precisan los nombres completos de los autores de cada fuente.	6
06 Temas: Se precisa el tema que se aborda en cada fuente.	6
06 Subtemas Enumera los subtemas o asuntos principales que se abordan en cada fuente.	6
06 Descripción: De cada fuente se presenta una descripción global de su contenido.	6
30 Extensión de las descripciones: Cada una es de 100 a 120 palabras.	30
15 Pertinencia: Tres de las fuentes tienen estricta relación con el <i>subtema 1</i>	15
15 Pertinencia: Tres de las fuentes tienen estricta relación con el <i>subtema 2</i>	15
10 Lista de seis fuentes: Se presenta según formato APA 6ª. edición, orden alfabético, sangría francesa, letra 12, interlineado 1.5 Nota: <u>solo se asigna el 10% si la lista de fuentes se presenta con estricto apego al formato APA 6ª. Edición. Un error es suficiente para perder este porcentaje.</u>	0
Total de puntos	90
Criterios de calidad	
Menos UN punto por cada error de coherencia, cohesión, adecuación y/o corrección.	-2
Calificación	88