

Lo humano de la tecnología

Por **Merlina Machado** Marzo 3, 2018 05:00

⌚ TIEMPO DE LECTURA: 4 MINUTOS

-a +A 🍷 📧 📱 1 🐦 +

El ingeniero Ignacio Rocca sostiene que los realizadores de dispositivos electrónicos deben tener en cuenta otras disciplinas, como la psicología o ergonomía, para tener éxito con sus creaciones



Ignacio Rocca en la University of Birmingham, Reino Unido

Cada ser humano está compuesto por dos procesos o sistemas paralelos. Uno de ellos es rápido, intuitivo, automático y subconsciente, mientras que el otro es consciente, racional, lento y requiere esfuerzo lógico y calculador.

Los hábitos –como puede ser el sedentarismo o el alcoholismo– residen en el sistema uno. Es decir, se da una combinación entre los estímulos y las acciones que las personas tienen grabadas e inconscientemente actúan por impulso. Un ejemplo de ello es que, si una persona es alcohólica y en la casa tiene una botella de whisky, va a ser más propensa a incurrir en un comportamiento no deseado. Lo mismo ocurre cuando una persona es adicta a una tecnología.

En la actualidad existen investigaciones y literatura sobre cómo modificar aspectos del proceso dos, pero no tanto del uno. Es por esta razón, que el ingeniero Ignacio Rocca, graduado de la Universidad ORT Uruguay y actual estudiante del Máster en Ingeniería (por investigación), se dedicó a indagar sobre el sistema uno mientras realizó su maestría Human-Computer Interaction en University of Birmingham (Reino Unido).

Su técnica, según explicó a Cromo, implica "modificar ciertas tendencias para aproximarse al celular mediante ejercicios que cambiaban el estímulo del celular por un libro (o por cualquier otra actividad no relacionada con la tecnología)".

Para realizar la investigación utilizó la técnica conocida como Modificación de sesgos cognitivos (CBM), que podría usarse para disminuir la adicción al celular.

El experimento fue innovador en dos sentidos, primero porque hasta el momento no se había estudiado cómo funciona la adicción al celular antes, por ser un área muy nueva. Y por otro lado, fue desafiante porque se probó la técnica del CBM por primera vez en una plataforma, una mesa táctil. Hasta el momento solo se había probado en PC o en smartphone.

Rocca demostró un problema que tienen muchas de las nuevas tecnologías y es que no involucran otras disciplinas como la psicología o la ergonomía, por lo que hace más difícil que las personas se familiaricen con un nuevo dispositivo.

"Por ejemplo el otro día leí una nota sobre un teclado inalámbrico que se engancha a los dedos. La misma nota reza lo complicado que será aprender a usarlo, porque de antemano no es intuitivo. Si lo pensamos desde el punto de vista de un software o una aplicación es súper común que los usuarios se encuentren con aplicaciones que son confusas o que su diseño les exige alta carga cognitiva", sostuvo el ingeniero.

Esto sucede porque en la formación profesional no se tratan estos temas, sino que se dedican más a lo técnico y el trabajo en equipos multidisciplinares no suele concretarse.

El objetivo del Máster de Rocca fue lograr entender que el desarrollo de las tecnologías debe incluir el análisis de varias disciplinas o por lo menos consultar a expertos de distintas áreas para generar una mejor solución de lo que se brinda.

Según indicó en una entrevista a la Universidad ORT, esta disciplina "tiene mucho que ver con cómo las personas se adaptan a las plataformas y, a su vez, cómo las computadoras pueden cambiar o afectar el comportamiento de los seres humanos".

¿Aplicaciones exitosas?

Es necesario empezar a prestar atención al proceso mediante el que se desarrolla la tecnología y aplicar un proceso de desarrollo centrado en el usuario. Es decir, "entender y modelar a los usuarios, sus tareas o acciones con la aplicación y el contexto de uso", explicó Rocca. Asimismo, se deben diseñar y validar las interacciones. El objetivo es evaluar la aplicación desde el punto de vista de su usabilidad.

"Es un proceso cíclico, iterativo y muy empírico, donde la participación del usuario es la clave". Esto es una forma de dar certeza de que la aplicación que se va a desarrollar va estar orientada a los usuarios y brindará una buena experiencia.

Estudiante destacado

La tesis de Rocca fue considerada la mejor de la generación entre todos los Másters de la escuela ciencias de computación, que abarcó entre 100 y 150 proyectos. Asimismo, fue reconocido como el mejor alumno de la generación del MSc en Human Computer Interaction en un grupo de entre 25 y 30 personas. En las universidades de Reino Unido la nota va del 0 al 100; con 50 ya se salva el curso y por encima del 70 es una muy buena nota. Su promedio superó los 80 puntos y la tesis fue evaluada con 88.

Rocca pudo estudiar allá gracias a la beca Chevening del gobierno británico que en Uruguay es co-financiada por la ANII. Luego de pasar por una entrevista con la embajada británica en marzo de 2016, le informaron que quedó seleccionado y en setiembre viajó a Reino Unido.

El ingeniero insiste en que dedicarse un año entero en un tema es muy enriquecedor. "Te abre la cabeza, te vuelve más riguroso y crítico que hoy en día son cosas muy importantes en el plano profesional. Lo que más rescato del periodo del Master fue la posibilidad de estar trabajando cerca de expertos e investigadores reconocidos en la disciplina a nivel mundial", dijo.

Este año Rocca fue invitado a compartir sus conocimientos dando una materia electiva en la Universidad ORT, denominada Desarrollo de Interfaz de Usuario.

Ver más [computación](#) [psicología](#) [informática](#)

Comentarios

2 comentarios

Ordenar por **Destacados**

Añade un comentario...

Wilson Pintos Vazquez
Porsupuesto ingeniero, cuanto más integral un producto, más perfecto, suertell
Me gusta · Responder · 3 de marzo de 2018 11:37

Cargar un comentario más

Plugin de comentarios de Facebook

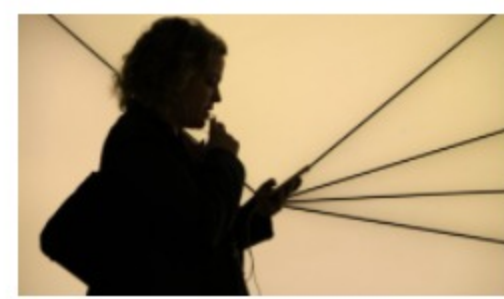
Notas Relacionadas



INFORME
Cómo educar a las niñas en competencias científicas y



MODELOS
Los smartphones más baratos del MWC 2018



SALUD
¿Cuánta radiación emite su móvil?

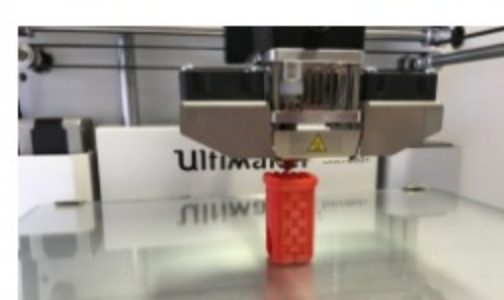
Populares de la sección



SAMSUNG
Las tecnologías utópicas que pretende crear Samsung



DEPRESIÓN
La psicología de la huella digital



HISTORIA
La evolución de la impresora 3D

Acerca del autor

Merlina Machado

Informar un error en la noticia

Más Leídas

- 09:30** WhatsApp para arrepentidos: se amplía el límite de borrar mensajes
- 09:51** Stephen Hawking dice que "sabe" lo que pasó antes del Big Bang
- 05:00** Las tecnologías utópicas que pretende crear Samsung
- 09:10** La sensación de déjà vu es un "truco del cerebro"
- 05:00** ¿Y si la Luna y la Tierra eran parte de un inmenso disco evaporado?

Tweets por @CromoUY

Cromo @CromoUY
Los Oscar brillan con el mismo oro que utiliza la NASA cromo.com.uy/c/1178397

Inserir Ver en Twitter

Recomendadas



AUTOCONTROL Cómo terminar una relación adictiva (con su teléfono)

Ideas para poner en práctica si quiere conseguir vivir saludablemente con su smartphone



INFORME La gran alarma: chats para niños

Con la llegada de Messenger Kids de Facebook, crece el debate



INVESTIGACIÓN Lo humano de la tecnología

El ingeniero Ignacio Rocca sostiene que se debe tener en cuenta a la psicología o ergonomía

Secciones	Social	Servicios	Últimos Agrupadores
Portada	Facebook	Carta de Lectores	Big Bang
Tecnología	Twitter	El Tiempo	materia electrónica
Apps	Youtube	Política de Privacidad	Pagos
Productos	Google +	Rss	Falcon Heavy
Ciencia			CES 2018
			Galaxy S9
			Digital 7
			Logan Paul
			Google Assistant
			OLED