

Directrices de interacción persona-IA

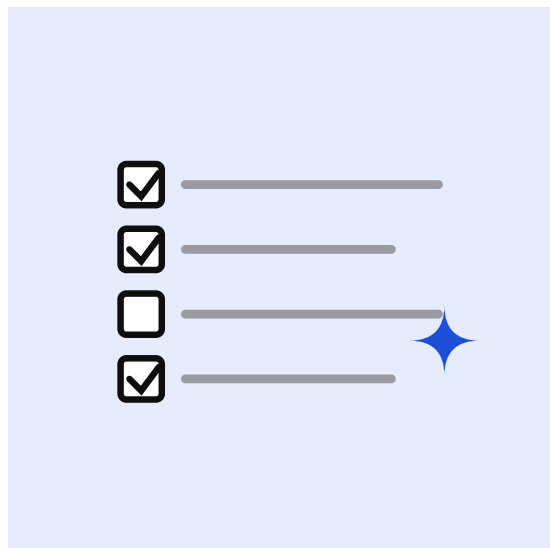
Dieciocho pautas para diseñar la interacción con sistemas de IA, en cuatro momentos: al empezar, durante el uso, cuando el sistema se equivoca y con el tiempo.

En inglés

Guidelines for Human-AI Interaction

Origen

Amershi y otros (2019), en Microsoft



Qué problema aborda

Da al equipo una lista concreta para revisar un producto con IA antes de lanzarlo.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Como lista de revisión de un producto con IA, en equipo.

✗ Evita

Aplicarlas solo al final, cuando ya no se puede cambiar nada.

👁 Para no caer

Pruébalas con situaciones reales, no solo con la demo ideal.

Componentes

Al empezar

Explicar qué puede hacer el sistema y con qué fiabilidad.

Durante el uso

Mostrar lo que importa en el momento y el contexto adecuados.

Cuando se equivoca

Que sea fácil rechazarlo, corregirlo o deshacerlo.

Con el tiempo

Aprender de lo que hace la persona y avisar de los cambios.

Autores y obras

Saleema Amershi y otros (2019)

Las reunieron a partir de investigación previa y las probaron con 49 profesionales del diseño en 20 productos con IA.

Conexiones

Se usa en

Diseño UX
Disciplina

Relacionado con

Heurísticas de Nielsen
Modelo

Usabilidad
Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Amershi, S., Weld, D., Vorvoreanu, M., Fournery, A., Nushi, B., Collisson, P., Suh, J., Iqbal, S., Bennett, P. N., Inkpen, K., Teevan, J., Kikin-Gil, R. y Horvitz, E. (2019). Guidelines for human-AI interaction. En Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1–13). ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/3290605.3300233>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.