

NOMBRE: Benjamín Farías Valdés

N.ALUMNO: 17642531



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

IIC3182 — Interfaces Humano Computador — 1' 2022

Tarea 1

Físico - Mando de PlayStation 4



Figura 1: Mando de PlayStation 4

Este mando se utiliza para jugar videojuegos tanto en PlayStation 4 como en PC. Posee la típica interfaz de botones: 4 direccionales, 4 de acciones, 4 al frente (acciones secundarias), 2 al centro (menú, opciones, pausa) y 2 sticks analógicos comúnmente usados para el movimiento del personaje y la cámara. Es liviano y tiene una forma que se acomoda a las manos.

- **Affordances:** De la forma del control se intuye como debería ser sostenido, los botones dejan claro que pueden ser presionados dado su relieve, y los sticks se encuentran en las posiciones donde descansan los pulgares, dando a entender como deberían ser manejados. Affordances apropiadas.
- **Visibility:** Todos los botones del control están expuestos directamente al usuario y la cantidad de estos es moderada. Visibilidad apropiada.
- **Constraints:** Cada botón está mecánicamente diseñado para moverse de una forma particular, por lo que existen constraints a nivel físico que evitan un mal uso por parte del usuario. Constraints apropiadas.

- **Feedback:** El feedback es completamente mecánico (háptico), al utilizar los sticks o botones el usuario “siente” el movimiento/rebote de estos al ser presionados/manejados. Feedback apropiado.
- **Consistency:** La interfaz del mando sigue la misma base que se ha utilizado desde las primeras consolas (expandiendo sobre esta). Consistencia apropiada.
- **Mapping:** En este caso el mapping no es tan directo, dado que en muchos casos dependerá del videojuego en cuestión (y la interfaz digital de este último). Se puede rescatar que las flechas direccionales dan a entender que esos botones tienen que ver con algún tipo de movimiento/navegación. Mapping apropiado bajo el contexto de los videojuegos.

Híbrido - Control Remoto de Dron



Figura 2: Control Remoto de Dron

Este aparato permite controlar remotamente el movimiento y las funcionalidades de cámara de los típicos drones comerciales. Con las 2 palancas analógicas se puede cambiar la dirección, altitud y velocidad del dron, mientras que la pantalla touch del celular actúa de la misma forma que la de una cámara de fotos (sacar foto, enfocar, zoom, opciones varias).

- **Affordances:** La parte mecánica posee palancas y botones que evidencian su utilidad para controlar algo. La pantalla touch contiene botones e íconos que son claramente presionables, por lo que se entiende rápidamente su uso. Affordances apropiadas.
- **Visibility:** Los botones y la pantalla touch son claramente visibles y no molestan al usuario. Visibilidad apropiada.
- **Constraints:** Al igual que en el mando anterior, existen constraints mecánicas en los botones. Además, la pantalla sólo permite realizar las funcionalidades apropiadas que son directamente visibles, escondiendo las demás. Constraints apropiadas.
- **Feedback:** Las palancas entregan feedback mecánico (háptico). La pantalla muestra en todo momento lo que ve la cámara del dron, reflejando así las acciones del usuario. Feedback apropiado.

- **Consistency:** La interfaz de botones es consistente con cualquier control remoto para vehículos aéreos pequeños. La pantalla touch es directamente un celular, el dispositivo electrónico comercial más común en el mundo. Consistencia apropiada.
- **Mapping:** Las palancas destacan por sobre los demás inputs físicos, por lo que se puede intuir por descarte que son utilizadas para mover al dron. La pantalla del celular da a entender sus posibles usos con íconos y palabras que son típicos del software de la cámara. Mapping apropiado.

Digital - Interfaz de Steam

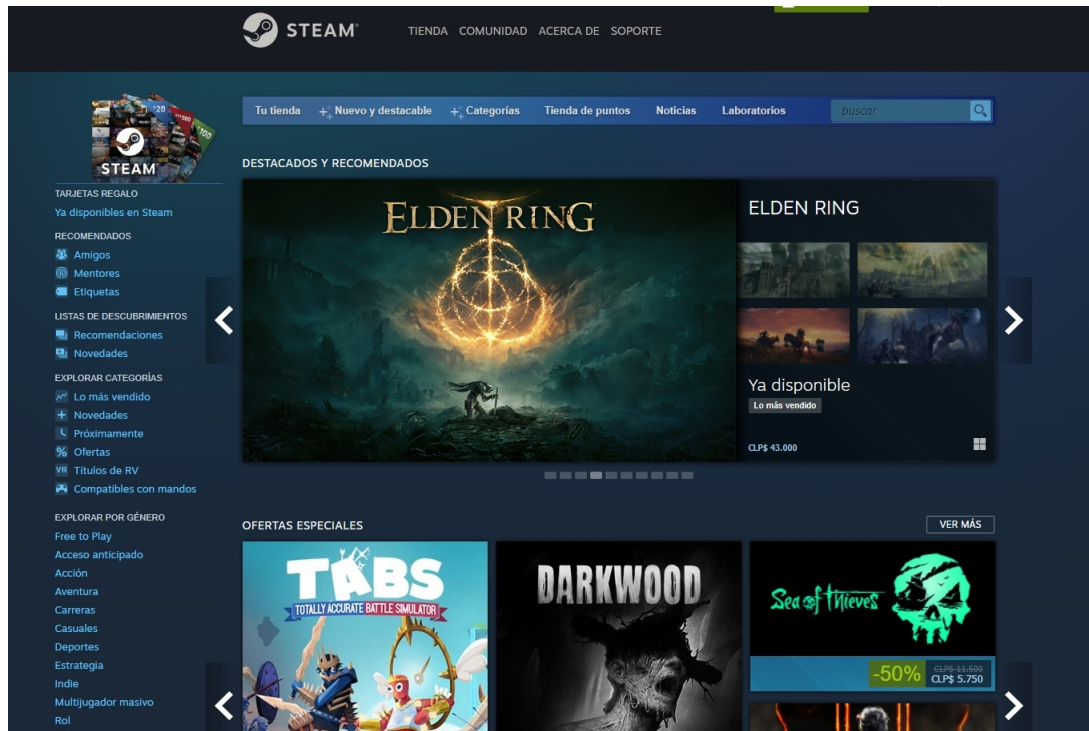


Figura 3: Página Principal de Steam

Steam es una plataforma que actúa como tienda, red social y biblioteca de videojuegos. En particular, la imagen de arriba muestra el homepage, donde se pueden encontrar las ofertas y productos destacados de la tienda, así como recomendaciones personalizadas y enlaces al resto de funcionalidades de la plataforma.

- **Affordances:** Las imágenes de los videojuegos y sus precios/información dan inmediatamente a entender que es una tienda. La barra de búsqueda indica que existe un grado de navegación personalizada sobre el catálogo disponible. Affordances apropiadas.
- **Visibility:** Se muestran todas las funcionalidades de la plataforma, quizás algunos de los enlaces de la barra izquierda podrían ser escondidos bajo un drop-down o similar para no entregar información excesiva.
- **Constraints:** Al navegar por los productos destacados sólo es posible ir hacia la izquierda o derecha, y las funcionalidades específicas requieren seguir el enlace a su respectiva interfaz. Constraints apropiadas.

- **Feedback:** Al posicionar el mouse sobre cualquier menú o botón, este se ilumina para mostrar que se detectó dicha acción. Feedback apropiado.
- **Consistency:** El carrusel de los productos destacados es muy común en tiendas digitales. La barra superior que muestra las principales funcionalidades también es típica. Cabe mencionar que Steam tiene una versión web y una versión de escritorio, y ambas son muy similares y consistentes entre sí. Consistencia apropiada.
- **Mapping:** Las flechas indican la posibilidad de apretarlas para navegar un catálogo. Al posicionar el mouse sobre cualquier enlace o menú, aparece un pop-up o se genera algún cambio que da a entender que se puede apretar para cambiar a esa funcionalidad. Mapping apropiado.