

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

## Actividades

### Actividad: Estilos y paradigmas de interacción

#### Objetivos

Con esta actividad se conseguirá:

- » Conocer los distintos estilos y paradigmas de interacción.
- » Identificar los estilos y paradigmas de interacción presentes en algunas aplicaciones o dispositivos comunes.
- » Comprender los mecanismos de interacción que se pueden utilizar al diseñar un sistema interactivo.

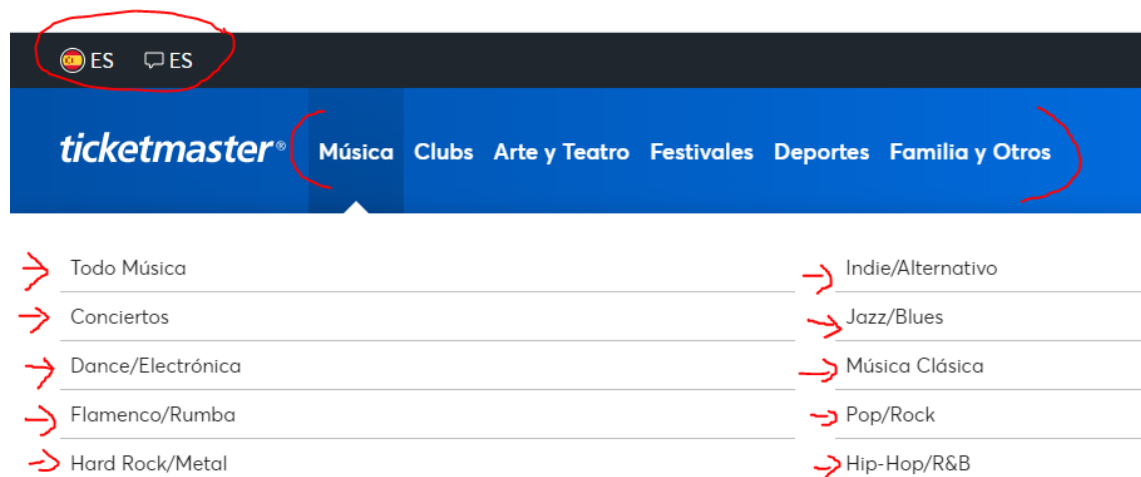
#### Descripción

Teniendo en cuenta estos cuatro ejemplos:

1. Un servicio de compra de entradas por Internet.

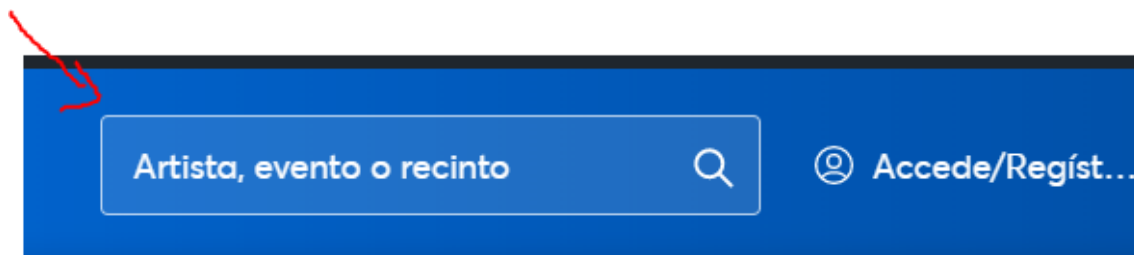
##### Estilos

Menús -> En el caso de ticketmaster por ejemplo nos encontramos con menús basados en interfaz gráfica, más concretamente en menús desplegables (pull-down):



Lenguaje natural -> el buscador de la propia página de ticketmaster que extrae términos clave de la frase que nosotros le introducimos para realizar la búsqueda:

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	



Formularios -> en los cuales introducimos nuestros datos para poder comprar las entradas y que nos las manden a nuestro correo si hemos elegido esa opción:

### Crear una cuenta Ticketmaster

Página 1 de 2

Dirección de correo electrónico \*

Contraseña \*

Tu contraseña debe incluir:

- Entre 8 y 32 caracteres.
- Al menos una letra mayúscula y una minúscula
- Al menos un número

Nombre \*

Apellidos \*

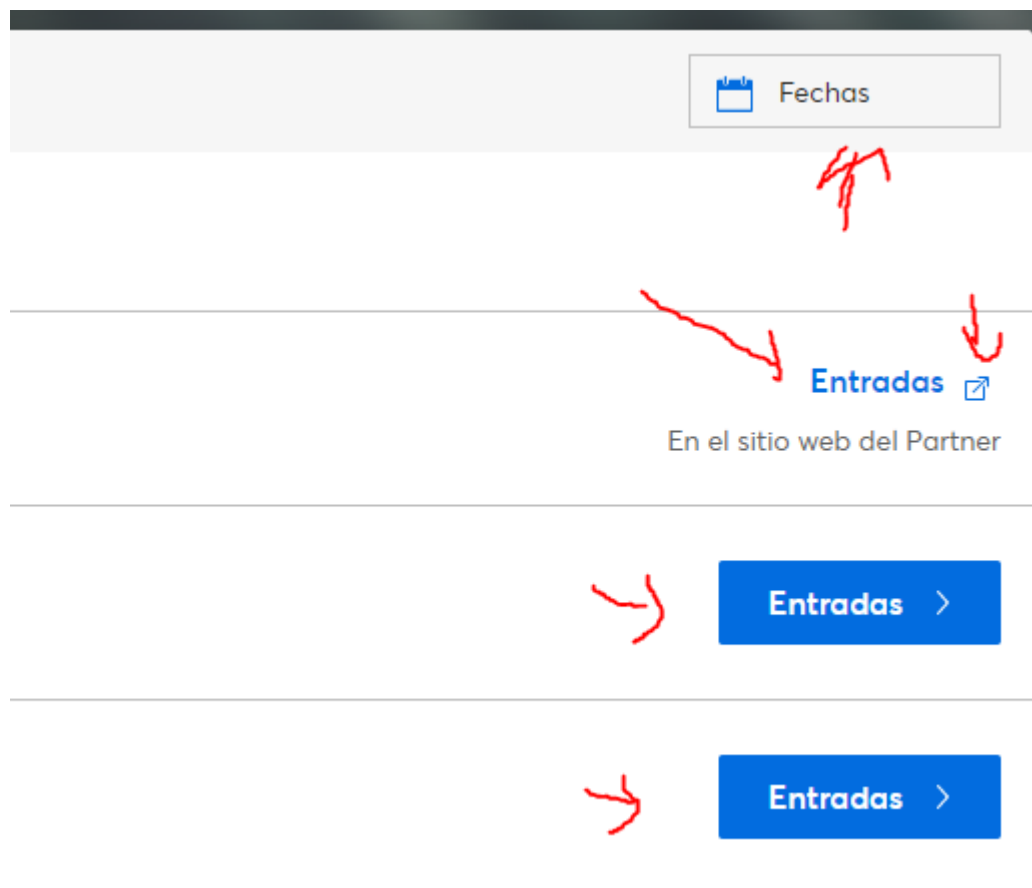
País de residencia \*

Provincia \*

Idioma preferido

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

Interfaz point-and-click -> tenemos palabras marcadas que son enlaces o botones que nos sugieren hacer click para seguir navegando. En general son puntos donde el usuario puede pulsar para realizar distintas acciones de la web.



## Paradigmas de la interacción

### El ordenador personal

Hipertexto y la WWW -> Podemos observar hipertexto ya que tenemos un conjunto de bloques de información unidos mediante enlaces, tenemos una navegación no secuencial, es decir podemos saltar de un punto a otro hacia delante y hacia atrás. Además el hipertexto utiliza el estilo de interacción point-and-click.

Computación ubicua -> Ya que no necesitamos de un ordenador de sobremesa para interactuar con esta página, lo podemos hacer desde un móvil o una Tablet en cualquier sitio.

2. Una máquina de pago de un aparcamiento.

### Estilos

Diálogo de pregunta respuesta -> ya que nos hace preguntas por ejemplo de como queremos pagar si en efectivo (1) o con tarjeta (2):

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	



Lenguaje natural-> la máquina se expresa con textos legibles para un humano y así es como se comunica con él.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

### Paradigmas de la interacción

La computación asistida -> más concretamente como un agente ya que la máquina ayuda al usuario a ejecutar determinadas tareas, como por ejemplo nos dice que introduzcamos el ticket que nos ha dado una máquina previamente cuando hemos entrado al parking, posteriormente nos pregunta como queremos pagar el importe y nos dice con flechas donde introducir el dinero si hemos elegido la opción de efectivo o nos indica con otra flecha donde introducimos o ponemos la tarjeta si esta es de contactless.

3. Un juego tipo *shooter* en primera persona al modo de Doom, Half Life, o similares. He elegido como shooter CS&GO y las capturas de pantalla son de mi propia partida.

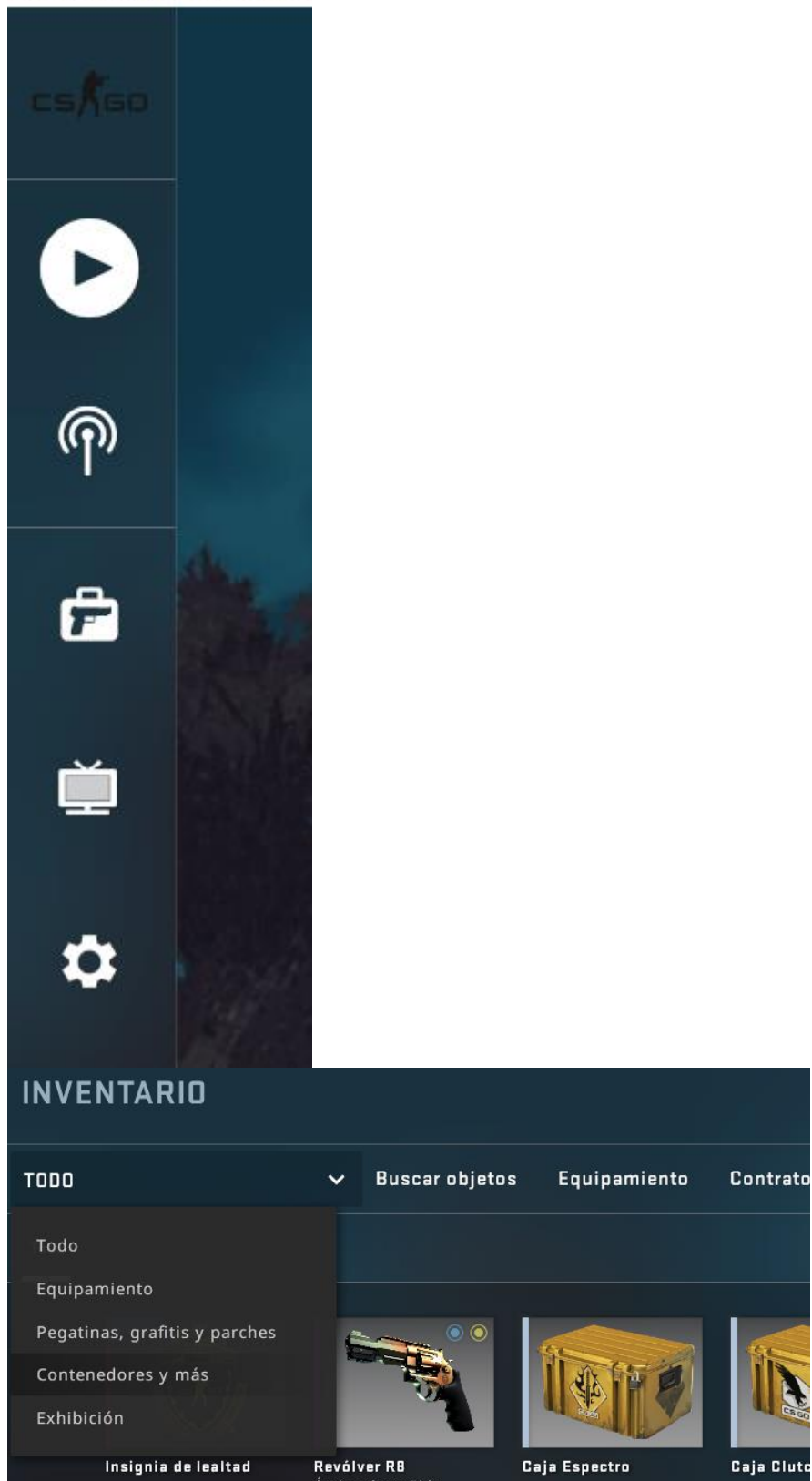
### Estilos

Interfaz de línea de órdenes -> en el shooter que he elegido (counter strike global offensive) existe una línea de comandos con las que podemos interactuar y dar órdenes precisas para obtener determinadas situaciones u objetos.

Menús -> tenemos unos varios tipos de menús que nos permiten navegar por la pantalla de inicio del juego, para elegir escenarios, armas, amigos, compras etc. Concretamente Sistemas basados en interfaz gráfica, menús desplegables en casacada y también emergentes para avisarnos de una oferta dentro del juego o un amigo quiere unirse a nuestro grupo para empezar una partida:

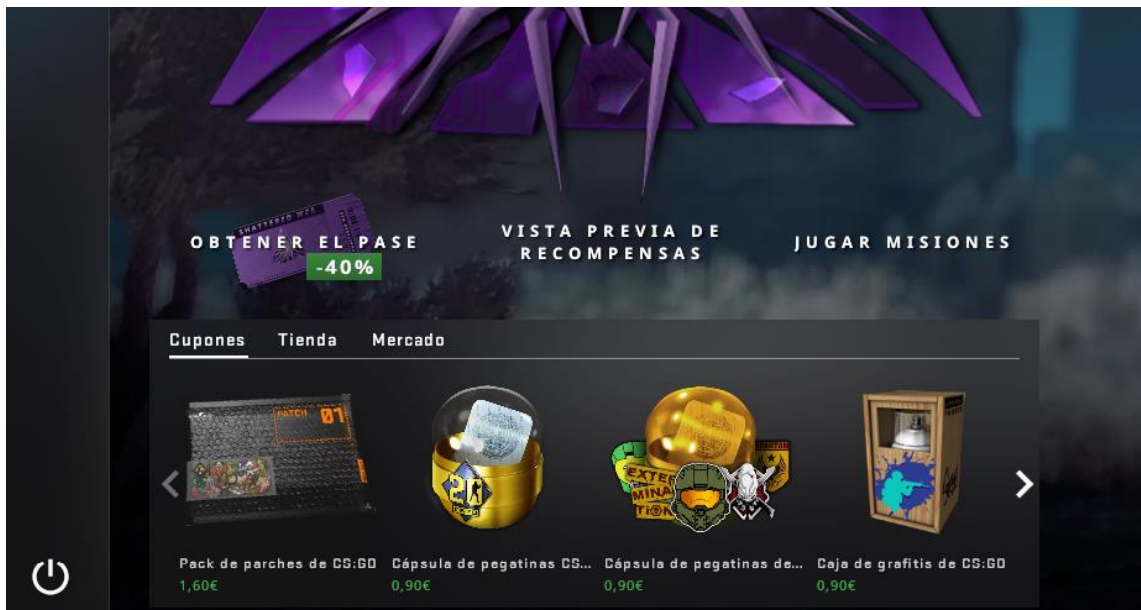
Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

Counter-Strike: Global Offensive



Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

Interfaces de manipulación directa -> dentro del juego podemos interactuar con distintos objetos, los “terroristas” al poner una bomba, los policias al sacar rehenes .  
Interfaces point-and-click -> como vemos en la captura de pantalla tenemos puntos donde el usuario puede pulsar para realizar distitas acciones, comprar jugar ir a enlaces externos, etc:



Interfaces tridimensionales -> el juego es puramente 3D los personajes, el entorno, los mapas etc:



Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

## Paradigmas de la interacción

### El ordenador Personal

Computación cooperativa -> puedes comunicarte con otras personas y trabajar juntos para conseguir un objetivo. Distintas personas interaccionan en un mismo programa en este caso el juego. En el mismo sitio y al mismo tiempo por lo tanto es síncrono y local.

Interacción asistida -> antes de empezar a jugar siempre hay un tutorial donde la máquina nos asiste para aprender los controles, como jugar, los objetivos... y esto lo hace guiándonos paso a paso. Concretamente sería como un agente.

Computación Ubicua -> Este paradigma lo he puesto por que a pesar de que creo que no hay una versión móvil o para tablet de este juego si la hay para otros shooter como por ejemplo el PUBG o el Fornite mundial mente conocidos, y los cuales no necesitas de un ordenador de sobre mesa para poder jugarlos.

#### 4. Una aplicación móvil de una entidad bancaria.

### Estilos

Menús -> En mi caso he elegido mi cuenta de bankia para hacer las capturas y podemos ver menús basados en interfaz gráfica más concretamente menús desplegables (pull-down).



Lenguaje natural -> La página de bankia se expresa en un lenguaje que los humanos podemos entender.



Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

Formularios -> en la web de Bankia nos encontramos muchos formularios como por ejemplo este que vemos a continuación, donde podemos cambiar nuestro domicilio actual:

### ¿Cuál es tu domicilio actual?

Introduce tu nuevo domicilio

Tipo de vía

AVENIDA

Nombre de vía

DEL MANZANARES

Número *(Opcional)*

196

Escalera *(Opcional)*

B

Piso *(Opcional)*

7

Puerta *(Opcional)*

D

Otros datos *(Opcional)*

País

ESPAÑA

Código postal

28026

Barrio *(Opcional)*

Provincia

MADRID

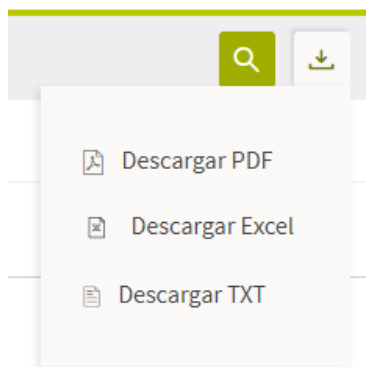
Población

MADRID

Cancelar

Actualizar

Hojas de calculo -> En este estilo tengo dudas por que si que es verdad que no es algo propio con lo que interactua el usuario, pero si se nos presenta una opción de descargar un archivo con todos nuestros movimientos en un excel, asi que finalmente me decidí a ponerlo:



Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

Interfaz point-and-click -> En la página tenemos distintos puntos en los que el usuario puede hacer click, saltar de un punto a otro... encontramos por ejemplo palabras marcadas o botones que nos llevan a hacer alguna tarea concreta(transferencias, ingresos, etc):

Mis productos	Simuladores	Atención al cliente	Ejerce tus derechos
Cuentas	Comparador de fondos	Sugerencias de mejora	Portabilidad
Tarjetas	Simulador de préstamos	Atención al cliente	Acceso
Financiar mis pagos	Simulador de hipoteca	Desistimiento	Rectificación
Club de descuentos	Por ser tú	Código de buenas prácticas	Oposición

## Paradigmas de Interacción

### El ordenador personal

Hipertexto y la WWW -> como hemos dicho más arriba aquí sucede lo mismo, el hipertexto utiliza estilo de interacción point-and-click, tenemos bloques de información que nos permiten navegar de una forma selectiva y no secuencial etc.

La computación Ubicua -> Ya que no nos hace falta el ordenador de sobre mesa para interactuar con esta aplicación y la tenemos en el móvil o tablet incluso las notificaciones de cargos en tu cuenta dte llegan al smartwatch.

Interacción Asistida -> Cuando vamos a dar de alta un producto como un fondo de inversión o un depósito, la aplicación nos va guiando como un agente. Es como un asistente personal.

Determina los estilos de interacción de ellos y los paradigmas de interacción a los que pertenecen. Hay que tener en cuenta que un sistema interactivo puede presentar varios estilos de interacción y ejecutarse bajo varios paradigmas.

Se deben indicar todos los estilos que puedan presentar estas aplicaciones, e incluso aquellos que, aunque no estén presentes actualmente, puedan mejorar su usabilidad.

Es muy importante no limitar la actividad a enumerar los estilos y paradigmas, sino que también justifiques tus elecciones.

## Rúbrica

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Interacción Persona-Ordenador	Apellidos:González Pradas	22/03/2020
	Nombre:Ernesto	

Estilos y paradigmas de interacción (4 puntos)	Descripción	Puntuación máxima (puntos)	Peso %
<b>Criterio 1</b>	Identificar correctamente los estilos de interacción de los ejemplos propuestos.	4	40 %
<b>Criterio 2</b>	Identificar correctamente los paradigmas de interacción de los ejemplos propuestos.	3	30 %
<b>Criterio 3</b>	Justificar adecuadamente los estilos y paradigmas de interacción elegidos.	2	20 %
<b>Criterio 4</b>	Originalidad global de las soluciones.	1	10 %
		<b>10</b>	<b>100 %</b>

Se entregará un archivo en formato Word o PDF con la solución que podrá apoyarse en todos los recursos que consideres necesarios (imágenes, url, etc.).

**Extensión máxima:** 3 páginas sin imágenes, fuente Georgia 11 e interlineado 1,5.