1. Discusión Grupal sobre Experiencias Personales

Objetivo: Reflexionar sobre el impacto del rendimiento de las aplicaciones en la experiencia del usuario y la percepción de marca.

Instrucciones:

a. Discute con tu grupo sobre experiencias que hayan tenido con aplicaciones (web o móviles) que mostraron un buen o mal rendimiento.

b. Dentro de tu discusión considera:

¿Cómo se sintieron durante la experiencia?

¿Influyó esta experiencia en su percepción sobre la marca o aplicación?

¿Qué hubieran mejorado o mantenido?

2. Estudio de Caso sobre Problemas de Rendimiento

Objetivo: Analizar un caso real y entender las implicaciones de no realizar pruebas de rendimiento adecuadas.

Instrucciones:

a. Lee el siguiente escenario: Durante el evento de "Black Friday", una tienda en línea muy popular experimentó caídas constantes del servidor y tiempos de carga extremadamente largos, afectando las ventas y la satisfacción del cliente.

b. Con base en el escenario, responde las siguientes preguntas:

¿Cuáles crees que fueron las causas principales del problema?

Las principales causas que creemos que pudieron afectar fueron la falta de optimizacion en el codigo, la falta de espacio en el

servidor, condujo a la saturacion del mismo.

¿Qué impacto crees que tuvo este problema en la empresa y los clientes?

El impacto negativo en la empresa que encontramos es la perdida inmediata en ventas, ademas de la perdida de confianza en clientes en

futuras compras. Posibles problemas legales con errores o bugs en compras.

¿Qué soluciones propondrías?

Optimizar el servido, agrandar el mismo para soportar el flujo de gente, realizar pruebas de estres con estimacion en la cantidad del flujo de gente recibido en experiencias anteriores.

¿Cómo podrían haberse anticipado y evitado estos problemas?

La forma de anticiparte a estas situaciones podria ser a traves de la realizacion de filas virtuales, en la cual se limite el acceso de compra a cirtos grupos de usuarios para la correcta administracion del stock y el flujo de usuarios.

Algo que pueden hacer el limitar la cantidad de peticiones, como cuando haces mas de 100 clicks te dice "hiciste muchas peticiones en poco tiempo, espera un rato y vuelve a intentarlo mas tade", me pasa mucho cuando leo en el celu porque leo rapido.

3. Simulación de Pruebas de Rendimiento

Objetivo: Familiarizarse con la simulación de pruebas de rendimiento y observar el comportamiento de un sitio bajo diferentes condiciones.

Instrucciones:

a. Accede a la herramienta de prueba en línea WebPageTest.

b. Realiza una prueba de rendimiento básica en un sitio web de tu elección o utiliza un sitio web de demostración.

https://app.egg.live

c. Observa y anota:

Tiempos de carga.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Elementos que tardan más en cargar.

Posibles cuellos de botella.

d. Captura los resultados y reflexiona sobre las posibles mejoras que podría necesitar el sitio.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente