

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
<b>Interacción Persona-Ordenador</b>	Apellidos: Jiménez Acosta	
	Nombre: Ronaldo	

## Actividad: Estilos y paradigmas de interacción

### Estilos de Interacción:

#### 1. Un juego de conducción para una consola:

- Manipulación directa:** Los jugadores (usuarios) interactúan directamente con el juego mediante el uso de un mando, volante o teclado. De esta forma manipulan su posición y movimientos en pantalla.
- Manipulación de objetos:** Los jugadores manipulan virtualmente objetos en el juego, como vehículos y elementos del entorno.
- Selección y ejecución:** Los botones del mando permiten seleccionar acciones específicas, como acelerar, frenar o usar elementos.
- Retroalimentación:** La vibración del mando, los efectos audiovisuales brindan feedback constante sobre las acciones del jugador.

#### 2. Una aplicación móvil para pedir comida a domicilio:

- Selección y navegación:** El usuario toca o desliza la pantalla (interacción por pantalla táctil) para navegar por las categorías, restaurantes, platos y así seleccionar su menú.
- Entrada de texto:** Se emplea un teclado virtual para ingresar datos (formulario) como la dirección, nombre, detalles de su pedido y el medio pago.
- Confirmación y ejecución:** Botones claros y concisos que permitan confirmar pedidos, realizar pagos y rastrear el estado de la entrega.

#### 3. Un entorno de programación tipo Eclipse, Visual Studio o similar:

- Manipulación directa:** El usuario arrastra y suelta elementos del código, modifica texto y manipula ventanas para construir y editar programas.
- Interacción de edición de texto:** Los usuarios editan y escriben código utilizando un editor de texto integrado en la aplicación.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
<b>Interacción Persona-Ordenador</b>	Apellidos: Jiménez Acosta	
	Nombre: Ronaldo	

- c) **Menús y jerarquías:** Menús desplegados y barras de herramientas ofrecen acceso a comandos, opciones y configuraciones organizadas de manera jerárquica.
- d) **Teclado:** Atajos de teclado permiten realizar acciones de forma rápida y eficiente, optimizando la productividad del desarrollador.

#### 4. Una máquina expendedora de billetes de metro:

- a) **Selección y ejecución:** El usuario toca los botones correspondientes a la cantidad de billetes deseada, activando un proceso de selección (tipo de billete) y ejecución.
- b) **Interacción de pago:** Los usuarios insertan dinero o tarjetas de pago en la máquina para completar la transacción.
- c) **Retroalimentación:** La máquina emite sonidos, luces y entrega los billetes como retroalimentación de las acciones completadas.

Las elecciones de estilos de interacción se basan en la naturaleza de cada sistema y sus objetivos. La manipulación directa es ideal para el juego, permitiendo un control intuitivo del vehículo. La selección y navegación facilitan la exploración en la app de comida. Los menús y el teclado optimizan la eficiencia en el entorno de programación. La selección, ejecución, el medio de pago y la retroalimentación guían al usuario en la máquina expendedora.

### Paradigmas de Interacción:

#### 5. Un juego de conducción para una consola:

- a) **Paradigma basado en modelos:** El juego simula un entorno de conducción real, donde las acciones del jugador tienen consecuencias físicas predecibles.
- b) **Paradigma de Interacción Directa:** El jugador interactúa directamente con el vehículo virtual, manipulando su movimiento y acciones de manera intuitiva.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
<b>Interacción Persona-Ordenador</b>	Apellidos: Jiménez Acosta	
	Nombre: Ronaldo	

- c) **Interacción basada en gráficos:** La interacción se centra principalmente en la manipulación de objetos gráficos en un entorno visual.
- d) **Interacción basada en eventos:** Las acciones del jugador (como presionar un botón o girar el volante) desencadenan eventos en el juego.

#### 6. Una aplicación móvil para pedir comida a domicilio:

- a) **Paradigma basada en transacciones:** Los usuarios realizan transacciones (pedidos) a través de la aplicación.
- b) **Paradigma de Interfaz de Usuario Gráfica (GUI):** La app utiliza elementos visuales como íconos, botones y menús para proporcionar una interfaz intuitiva y fácil de usar.
- c) **Paradigma basado en Tareas:** La app guía al usuario a través de un proceso paso a paso para realizar un pedido de comida, simplificando la tarea y minimizando la complejidad.

#### 7. Un entorno de programación tipo Eclipse, Visual Studio o similar:

- a) **Paradigma basada en comandos (CLI):** Los usuarios interactúan con una terminal de comandos para realizar acciones específicas, como compilar, depurar o ejecutar el código.
- b) **Paradigma basado en modelos:** El entorno representa el código como elementos manipulables, permitiendo al programador visualizar y modificar la estructura del programa.
- c) **Paradigma de múltiples ventanas:** El entorno utiliza un sistema de ventanas múltiples para organizar y gestionar diferentes aspectos del proceso de programación.

#### 8. Una máquina expendedora de billetes de metro:

- a) **Paradigma basado en transacciones:** La máquina facilita una transacción específica; la compra de billetes de metro.
- b) **Paradigma de interacción secuencial:** El usuario sigue una secuencia de pasos predefinidos para completar la compra, desde la selección de billetes hasta método de pago.

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
<b>Interacción Persona-Ordenador</b>	Apellidos: Jiménez Acosta	
	Nombre: Ronaldo	

- c) **Paradigma basada en objetos físicos:** La interacción se realiza con objetos físicos (dinero, billetes) y dispositivos de entrada físicos (botones, ranuras).

Los paradigmas de interacción elegidos se fundamentan en las características de cada sistema y las necesidades de sus usuarios. El paradigma basado en modelos permite simular entornos realistas en el juego y el entorno de programación, mientras que el paradigma basado en tareas guía al usuario en la app de comida. El paradigma de interfaz gráfica facilita la interacción en la app, mientras que el paradigma de múltiples ventanas optimiza la organización en el entorno de programación. El paradigma basado en transacciones simplifica la compra de billetes en la máquina expendedora, y el paradigma de interacción secuencial guía al usuario paso a paso.

### Algunas posibles mejoras:

- a) En el juego de conducción, la incorporación de reconocimiento de voz y una interfaz gestual podría mejorar la accesibilidad, la inmersión y el control del jugador.
- b) Para la app de comida a domicilio, la realidad aumentada facilitaría la búsqueda de restaurantes e implementar un chatbot optimizaría la atención al cliente.
- c) En el entorno de programación, la completación de código inteligente con IA (Copilot) y la depuración visual (diagramas) acelerarían el desarrollo y la resolución de errores.
- d) Finalmente, en la máquina expendedora de billetes, una pantalla táctil o la implementación de un servicio web o móvil mejoraría la experiencia del usuario al ofrecer mayor comodidad para adquirir sus billetes.