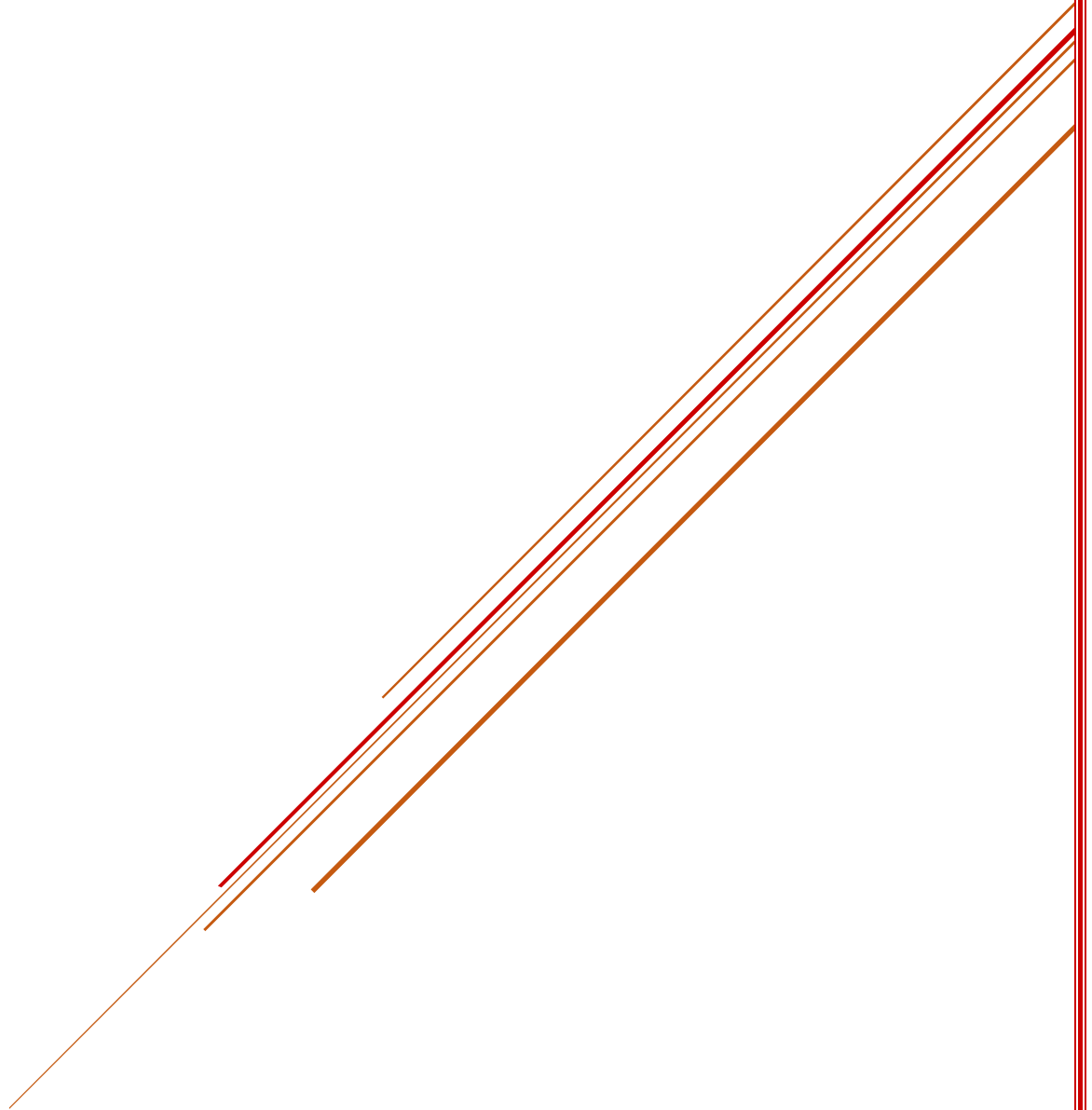


# REFLEXIÓN INDIVIDUAL

## AXO-COLA



VILLA MORA ANELIZ  
DISEÑO DE INTERFACES HOMBRE-MÁQUINA

Durante el proceso y desarrollo de la aplicación “Axo-Cola”, pude conocer los distintos métodos que se deben utilizar y realizar para que el usuario tenga una buena experiencia al interactuar con las aplicaciones, además de que dichas aplicaciones deben desarrollarse de forma orgánica, haciendo que cualquier persona sea capaz de utilizarla y entenderla.

Muchas de las decisiones que se tomaron a lo largo del semestre para realizar cambios en la aplicación fueron fundamentales, pues eso ayudó a que esta misma tenga una usabilidad mayor.

Siendo algunos cambios, como íconos para las distintas acciones que se realizan dentro de la aplicación (aquí se implementó el cambio de algunos botones para evitar confusiones, siguiendo la regla de “Sigue normas y convenciones: Los íconos y menús facilitan la familiaridad y usabilidad de la aplicación”, pues al colocar íconos similares respecto al “menú de configuraciones” y el “menú de mejoras” los usuarios tenían inconvenientes al saber cuál era cuál.

Además, dentro del “menú de configuraciones” se cambió el botón de activación del “modo daltonismo” y se optó por colocar el nombre de la acción que realizaba cada botón, siendo los botones de “volumen” y “modo daltonismo” ubicados de dicha forma.

Incluso, se reconfiguró un poco el juego para el entendimiento de los usuarios, pues, algunos de los que realizaron la prueba en papel no tenían conocimiento de lo que es un “clicker”.

Considerando todo lo que se ha visto hasta ahora, en mi opinión, sería más prudente realizar un juego más conveniente para el entendimiento de los usuarios, algo como un memorama, sopa de letras o algo más sencillo, con lo que los usuarios estén más familiarizados.

Sin embargo, debo admitir que la aceptación de la aplicación “Axo-Cola” fue muy buena, ya que, llamó la atención del público, su diseño se adapta bastante a la idea que se quiere transmitir y al ser un juego que permite el des estrés en las personas, podría volverse una tendencia para el usuario el jugarlo.