

## DEFINICIÓN

El trabajo colaborativo supone poner en común conocimientos, materiales e ideas con la finalidad de compartirlos, normalmente de forma desinteresada para construir un conocimiento común que se pueda utilizar globalmente.

*[Wikipedia]*

Aquellos procesos intencionales de un grupo para alcanzar objetivos específicos, apoyados por herramientas para dar soporte y facilitar este tipo de aportes.

## TRABAJO COLABORATIVO - UBICUIDAD

Las tareas colaborativas se pueden realizar:

- en la misma oficina
- en diferentes oficinas dentro de la misma organización
- en diferentes organizaciones
- diferentes ciudades
- diferentes países

Los miembros pueden comunicarse a través de:

- llamadas telefónicas
- reuniones personales,
- haciendo uso de medios de comunicación electrónicos, e-mail, redes sociales, programas de mensajería instantánea, u otras herramientas

La mayoría de las tareas que realizan los miembros de estas comunidades en forma colaborativa está soportada por herramientas automatizadas.

# SISTEMAS GROUPWARE – SISTEMAS COLABORATIVOS

## DEFINICIÓN

Herramientas que permiten la realización de estas tareas colaborativas

Programas informáticos que integran el trabajo en un sólo proyecto con muchos usuarios concurrentes que se encuentran en diversas estaciones de trabajo, conectadas a través de una red – intranet o Internet.

*[Wikipedia]*

## SISTEMAS GROUPWARE - TIPO DE SOPORTE

El soporte debe ser distinto dependiendo si los usuarios interactúan en el mismo o diferente espacio y tiempo,

	TIEMPO			
		El mismo	Diferente pero predecible	Diferente e impredecible
ESPACIO	El mismo	Facilidades de encuentros	Work shifts	Team rooms
	Diferente pero predecible	Tele/video conferencias	E-mail	Escritura colaborativa
	Diferente e impredecible	Seminarios multicasting interactivos	Bulletin boards	Workflows

# MODELOS CONCEPTUALES DE COLABORACIÓN

- correos electrónicos
- acceso compartido
- páginas interactivas
- foros de discusión

## CARACTERÍSTICAS

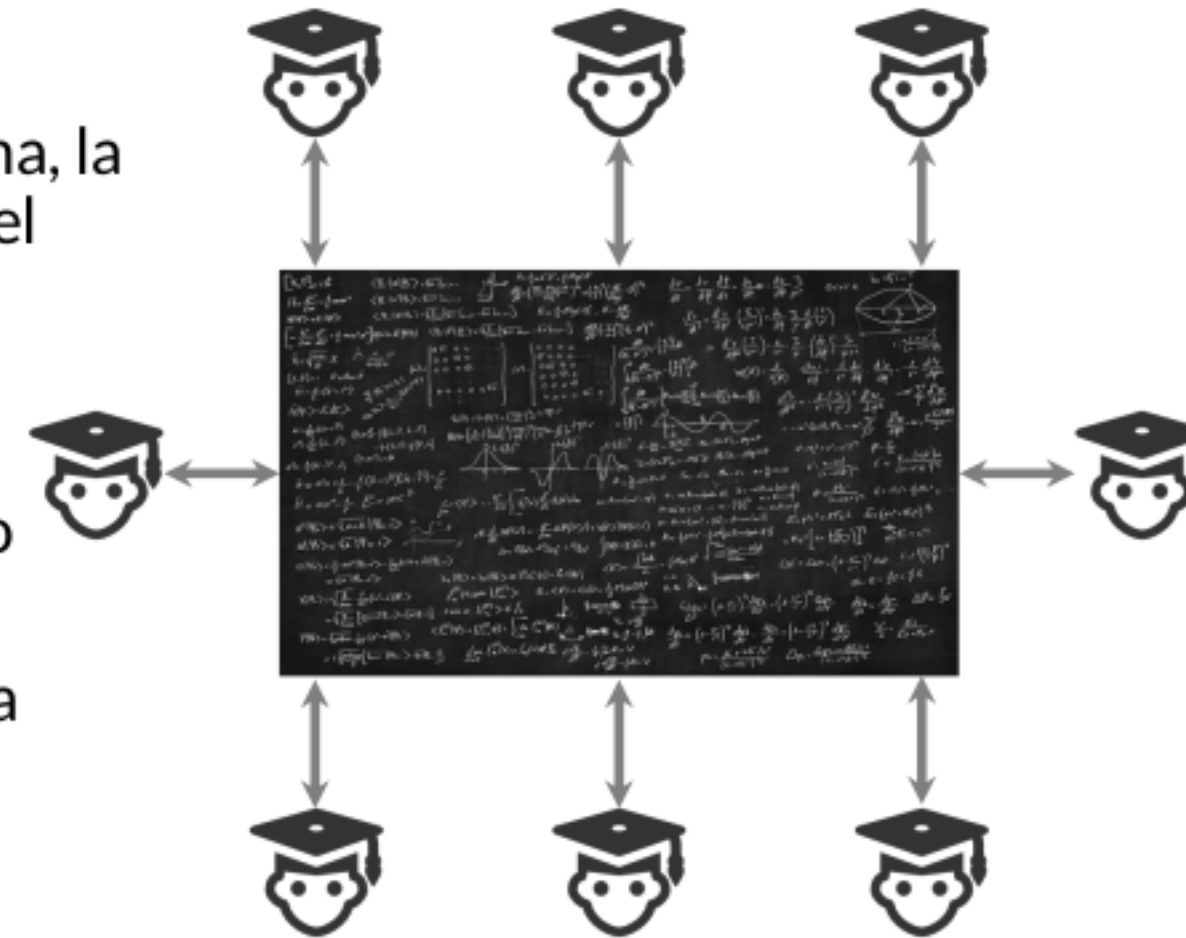
- Múltiples componentes acceden al mismo almacenamiento de datos.
- Los componentes se comunican entre ellos a través de dicha memoria
- El diseño se centra especialmente en los repositorios compartidos

## ESTILOS

Blackboard

# BLACKBOARD

- Expertos cooperando para resolver un problema planteado en un pizarrón
- Cada uno identifica una parte del problema, la resuelve y pone el resultado de nuevo en el pizarrón
- Con esa solución, otro experto puede identificar otro sub-problema y resolverlo
- Así se continua hasta resolver el problema general
- El estado de la información en el pizarrón determina el orden de ejecución de los distintos programas expertos.





# CRITERIOS PARA EVALUAR SOFTWARE COLABORATIVO

- Administración de usuarios
- Administración de contenido
- Funciones para el administrador
- Facilidades para publicación de noticias
- Facilidades para manejo de foros
- Facilidades de correo entre los miembros
- Interoperabilidad
- Tecnologías de desarrollo
- Otras facilidades



# INTERFACES NO TRADICIONALES

## DEFINICIÓN

Son las interfaces que involucran nuestros sentidos

Es aún un área de mucha investigación si bien algunas tecnologías se han aplicado en importantes productos.

# INTERFACES NO TRADICIONALES

- Interfaces hápticas – sentido de tacto y movimiento del cuerpo
- Interfaces gestuales – movimientos de manos y cara
- Habla y audición
- Interfaces olfativas – sentido de olfato
- Gusto – en investigación
- Otros

## GENERALIDADES

- se aplica el ciclo de vida de Experiencia de Usuario (UX)
- se aplican las facilidades y directrices de diseño
- todavía se necesita lograr capacidad de aprendizaje, memorización, comprensibilidad, efectividad, y satisfacción
- mayor necesidad de tener en cuenta las habilidades y capacidades físicas del usuario
- la localización es necesaria
- Diferentes técnicas de interfaz colaboran para soportar la UX así como lo hacen nuestros sentidos naturales

Basado en dos sentidos integrados relacionados con el tacto humano:

- 1) Retroalimentación táctil (cutánea) basada en el sentido del tacto
  - cómo la piel puede sentir calor, dolor y textura (componente más importante para las interfaces táctiles)
  - analizar la textura a partir de la sensación de presión, vibración, movimiento, forma
- 2) Movimiento (kinestésico)
  - detección de la ubicación, dirección y velocidad
  - del movimiento 3D del cuerpo y sus apéndices

Administrar comunicación con el entorno de sentido bidireccional – capturando datos y ejerciendo fuerza sobre el medio ambiente