

EJERCICIOS TEMA 1

A1:

Pienso que dentro de la definición de usabilidad introducimos el tema de satisfacción realmente es lo mismo usabilidad y UX ya que realiza una satisfacción, aunque en términos reales hay experiencias de usuario que va mas allá al producto en si, como puede ser atención al cliente, sentimiento de marca, sentimientos de comunidad..etc.

A2:

Página web de la junta de andalucia para realizar cualquier papeleo online (becas.. ect) ya cada solicitud te pide una gran cantidad de papeleo que debes de realizar o escanear para realizar la solicitud, teniendo un tiempo limite de sesión que no especifica ni deja añadir más tiempo, dando como resultado que te desconecte de la sesión teniendo que volver al paso inicial dando lugar a una frustración y descontento a la hora de realizar cualquier función en la página web.

A3:

Tiene tan mala fama debido a que aunque funciona correctamente, para el usuario no es satisfactorio debido a sus ralentizaciones, interfaz con muchos errores y caídas ocasionales del servicio, dando asi como lugar a tener tan mala fama por sus consumidores.

A4:

Metáforas verbales:

-Calendario: Esta metáfora verbal nos indica que la aplicación calendario, dando la diferencia entre el calendario en papel y este tipo de calendario electrónico, haciendo que sea más fácil encontrarlo que ponerle otro nombre.

-Estados de WhatsApp: Esta metáfora verbal nos indica una metáfora en el que asociamos los estados de WhatsApp con los estados emocionales y vivencias de la gente, pudiendo asociar esta palabra con estas funciones de ver vivencias/experiencias de las personas que tienes en esta aplicación.

Metáforas visuales:

-Gestor de archivos: Esta metáfora visual te pone en la miniatura de la aplicación una carpeta para asemejar a tener una serie de carpetas como en la vida real para gestionar estos archivos.

-Cámara: Esta metáfora visual te pone en la miniatura de la aplicación una lente de cámara de fotos convencional para tener una referencia a una cámara de fotos/videos de hace unos años dando así lugar que podamos entender lo que representa y su propósito.

A5:

1. Menús y navegación: Debido a que tiene ciertos menús para seleccionar la opción correcta.

Manipulación directa: Si hacemos la búsqueda avanzada en el SO windows por ejemplo tenemos iconos, punteros, navegación..etc de este y por tanto es mas accesible y los usuarios aprenden más facilmente

2. Manipulación directa: Tenemos punteros, navegación, iconos, menus y el cual el usuario aprende más rapidamente el control con las manos.

3. Menús y navegacion: ya que puedes acceder a los diferentes elementos

Manipulación directa: ya que tenemos punteros, iconos, menús, las acciones son reversibles..etc.

4. Lenguaje natural: ya que permite interactuar con lenguaje natural con el asistente

Interacción asistida: existe un asistente el cual te guía a lo que le pides o dudas que tengas.

5. Interfaz por línea de órdenes: introducimos un comando por consola por lo que solo son comandos.

6. Menus y navegación: Debido a que podemos navegar por los diferentes elementos y menús de la consola

manipulación directa: existe un puntero, una serie de iconos y menús siendo los cambios reversibles por lo que se considera de manipulación directa.

7. Interacción asistida: Hay un agente que te guía para la consulta que querias realizar

lenguaje natural: puedes tener un sistema el que con la voz selecciones la acción que quieres realizar (por ejemplo diga 1 para consultar sus notas).

8. Menús y navegación: Existe una serie de menús el cual dependiendo de lo que quieras hacer puedes navegar sobre el.

Manipulación directa: Existe una serie de punteros, iconos para el usuario, siendo los cambios reversibles..etc.

9. Lenguaje natural: Puedes utilizar el lenguaje natural para comunicarte con el dispositivo

interacción asistida: El asistente te guía con sus respuestas hasta la acción que quieres realizar.

A6:

Realidad virtual: <https://www.youtube.com/watch?v=SAL2JZxpoGY>

La compañía de facebook está desarrollando una nueva forma de interacción social con RV ya que podemos dar clases, hacer reuniones..etc cada uno en un lugar diferente con RV.

Computación obicua:



En esta imagen podemos ver como todos los dispositivos pequeños estan conectados con servidores con información además de estar presentes en todas las partes de la casa y que permiten interacciones con poca dificultad

Realidad aumentada:



El caso más popular en los últimos años es el exitoso juego "Pokemon GO" el cual podemos capturar pokemons a través de nuestras pantallas, haciendo uso de la realidad aumentada para poder visualizar el

pokemon en donde estemos, simulando que está donde nosotros nos encontramos.

A7:

Yo situaría un teléfono móvil en el paradigma de la computación obicua, ya que tenemos capacidad de información en todas partes, en dispositivos muy pequeños y están conectados a servidores con la información.