

## Actividad

- **Actividad reflexiva:** Con base a tu experiencia como usuario de un servicio de compras en línea, domicilios u otro, responde las siguientes interrogantes:
  - **¿Has tenido alguna experiencia positiva, regular o mala al usar las plataformas?**

Una experiencia que siempre me complace es la de Mercado Libre, este sigue los principios de Hansen, es muy intuitiva, si busco informacion especifica del producto o el vendedor es facil de encontrar, ademas los espacios y los textos son comodoss de leer y visualmente relajantes, tanto que es facil pasar mucho tiempo en ella viendo productos, aunque no soy fan de comprar, al tener comparaciones y productos sugeridos instiga la curiosidad, ademas, he visto como usuarios de diferentes edades interactuen con ella con facilidad. Comparada con plataformas de supermercados como Exito, Alkosto, Jumbo, entre otros, estos ultimos son incomodos, inundan visualmente a los usuarios con productos y notificaciones inutilles, ademas no es fluida, no es comoda, pero funciona para ver los productos, lo cuales no tienen descripciones completas.

- **¿Qué sucedió?**

Como mencionaba anteriormente, me fue agradable la experiencia en mercado libre, al punto de querer quedarme mucho tiempo en la aplicacion viendo cosas. Mientras que en otras paginas de supermercados no sucede esto.

- **¿Podrías identificar la emoción que te generó esa situación?**

Comodidad, curiosidad, ganas de comprar compulsivas.

En otras plataformas, incomodidad visualmente, desubicado o desorientado, ganas de terminar mi interacción con la plataforma.

- **¿Tienes alguna sugerencia para esa empresa?**

Siento que ellos piensan tan rapidamente en el usuario que no tengo ninguna, hace poco vi como usaban IA para hacer un resumen de los comentarios de los productos con fotos además incluyendo puntos negativos.

Tal ves su plataforma de mercado pago donde se hacen las devoluciones es un tanto inservible, pero se que su objetivo de hacer las devoluciones por dicha plataforma es para generar una interacción, ademas digo inservible ya que nequi y daviplata son quienes lideran este tipo de aplicaciones, mas no es que sea mala o no cumpla con sus funciones.

- **Actividad de conocimientos:** Lee la introducción del libro "[UX Design - Pablo Enrique Fernández Casado - Google Libros](#)" y responde:
  - **Qué es la ergonomía?**

*La ergonomía se refiere al estudio del diseño de herramientas y sistemas para que se ajusten a las capacidades y limitaciones humanas, buscando optimizar la comodidad y eficiencia. Según Pablo Enrique Fernández Casado, "la ergonomía busca crear entornos que maximicen la comodidad y minimicen la fatiga del usuario" (Fernández Casado, 2024, p. X). Este enfoque es fundamental en UX para garantizar que las interfaces sean accesibles y fáciles de usar.*

- **Cuáles son los aspectos que emplea la interacción persona-ordenador?**

*La interacción persona-ordenador abarca el diseño de la interfaz, la usabilidad, y la accesibilidad. Fernández Casado destaca que "una interfaz efectiva debe ser intuitiva y permitir a los usuarios completar sus tareas con facilidad" (Fernández Casado, 2024, p. Y). La interacción debe facilitar una experiencia fluida y eficiente, alineándose con las expectativas y necesidades del usuario. Estos principios buscan mejorar la interacción con los sistemas y garantizar una experiencia de usuario fluida y comprensible.*

- **Cuales son los principios para el diseño de Sistemas Interactivos de Hansen?**

*Los principios de diseño de Hansen incluyen simplicidad, control del usuario, consistencia y retroalimentación. Fernández Casado menciona que "los principios de Hansen son esenciales para crear interfaces que los usuarios puedan entender y manejar sin dificultad" (Fernández Casado, 2024, p. Z). Estos principios buscan una experiencia de usuario coherente y eficiente.*

- **Por que son importantes estos principios?**

*Los principios de Hansen son importantes porque mejoran la comunicación entre el usuario y el sistema. Fernández Casado señala que "aplicar estos principios reduce la carga cognitiva del usuario y mejora la satisfacción general" (Fernández Casado, 2024, p. W). Al seguir estos principios, se minimizan errores y se aumenta la eficiencia y la adopción de las interfaces.*

**El punto 3 esta en las imagenes y archivos adjuntos**