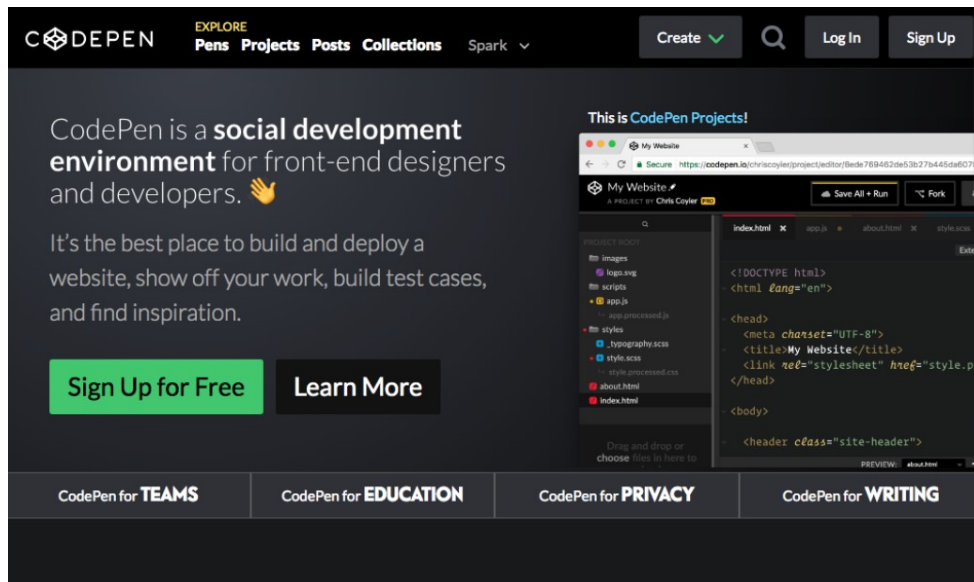


Student: Alexandr Gomez.

TASK ONE: Wireframes de baja fidelidad.



TASK 02: Identificación de colores en sebkay.com

- rgba(0 0 0 0.1) usado en bow-shadows.

El color negro con alpha .1 casi transparente sería un color típico, en contraste con la gama de colores usada para reforzar cada plataforma de contenido mencionada o referenciada, usando su propia referencia Pantone aproximada en HEX/RGB.

- #f9322c para Larabel.

- #41b883 para Vue.

- #0073aa para WordPress.

- rgb(14 165 233) para TailWind.

TASK 03: User story de... Youtube.

La user story de Youtube está basada en profundos algoritmos y complejas métricas:

- La acción básica es tan sencilla como clicar un enlace, y dicho contenido se reproduce automáticamente en una nueva ventana (o en un picture-in-picture, es decir, el propio video solapado en un lateral de la pantalla permitiendo al usuario seguir interactuando con la plataforma, cambiar de páginas, sin afectar a la reproducción y visibilidad del vídeo).

- Para poder dar forma a las métricas y algoritmos, el usuario debe utilizar una cuenta personal que lo identifique respecto a cualquier otro usuario en la plataforma, utilizando para ello una cuenta Google típica.

- El usuario puede generar una lista de recomendaciones en base a su historial de navegación a través del algoritmo de la plataforma, de hecho, es una acción automatizada que no supone realizar una acción concreta por parte del usuario más allá de, simplemente, utilizar la plataforma.

- El usuario también puede generar listas de reproducción personalizadas en base a etiquetas, contenidos afines, etc.

- Por último, el usuario tiene la opción de buscar el contenido a través de la barra de búsquedas.

Respecto a la interacción con el contenido, la experiencia de usuario:

- El usuario puede mostrar su apoyo al creador del contenido a través de distintas interacciones, como mostrar un "Me Gusta", suscribirse a su contenido del cual recibirá notificaciones o a través de comentarios.

- Además del apoyo, en positivo, se ofrece la posibilidad de mostrar crítica a través de la reversa del "Me gusta" (un botón de "no me gusta"), o a través de la expresión escrita en Comentarios.

- Las emisiones en directo por parte de los creadores de contenido permiten un nivel de apoyo superior al integrar chats en paralelo a la emisión, con la posibilidad de poder destacar lo que un usuario quiere expresar.

- A propósito de la interacción del usuario para reforzar su apoyo, la plataforma explota, con fines lucrativos, la posibilidad de mostrar "un apoyo aún superior" al creador de contenido a través de interacciones pagadas, es decir, que requieren desembolsar una cantidad de dinero, siendo estas interacciones destacadas por encima de las del resto.

Yendo un paso más allá, también se explota económicamente la sensación de "pertenencia al grupo"-pertenencia a "un algo" permitiendo al usuario destacar su propia membresía como seguidor a través de membresías pagadas, satisfaciendo así (de una manera ciertamente desequilibrada) dicha necesidad básica.

- El usuario también puede "pasar al otro lado" y comenzar a desarrollar y distribuir su propio contenido a la plataforma, o crearlo desde las propias herramientas integradas en esta.

- El creador de contenido puede recibir diversas métricas que analizan un amplio rango de datos relacionados, por ejemplo, cómo se sigue su contenido, de qué preferencias dispone para con sus usuarios, desde qué punto geográfico es seguido, qué parte de su contenido recibe mayores o menores interacciones.

Todo esto lleva al principio del user-story de Youtube, haciendo un círculo perfecto de acciones-retroalimentación.

TASK 04: Objetivo Primordial de ...

- **Twitter:** En sus inicios, permitir expresar de manera concisa y breve un pensamiento sin ser interferido por complejos editores de estilo/text, de manera directa. Visto de otro modo, hacer esclavo de sus palabras a a cualquiera dispuesto a teclear 160 caracteres.

- **Facebook:** Mantener el contacto con colegas académicos reforzando la "permanencia a un u otro grupo académico" a través de interacciones multimedia (Foto, video, texto, objetivos en juegos integrados, etc...).

- **Google:** Como buscador, indexar contenido a través de keywords para posteriormente ser mostrado con preferencia sobre otro contenido similar previo pago por parte de sus autores. Como empresa (Hoy día Alphabet):

Hacer, de absolutament todo, un perfil para cada anuncio, y un anuncio para cada perfil.

- **Youtube:** Disfrutar contenido audiovisual a través de una plataforma unificada que potencia la interacción entre creadores y público.