



El Bugger Maldito

Gabriel Sánchez Heredia
Alejandro Martínez Bou



Índice

1. El Bugger Maldito	2
2. Form	2
3. Reflexión	2



1. El Bugger Maldito





2. Form

El Bugger Maldito - Alejandro Martínez Bou y Gabriel Sánchez Heredia

Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas Configuración

FORMULARIO DE EVALUACIÓN

El Bugger Maldito

Gracias por participar en la experiencia. Por favor, evalúa los siguientes criterios basados en tu interacción con la interfaz (terminal) y la sensación que te produjo. ¡Tu feedback es crucial!

Diseño visual

De 1 a 5

1 Pobre / Confuso

5 Excelente / Coherente

Escala lineal

Claridad de la interfaz *

1 2 3 4 5

Interacción frustrante ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Uso intuitivo / Claro

Originalidad y Creatividad *

1 2 3 4 5

Idea vista antes ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Altamente innovador

Tema

Estilo del texto

Encabezado

Roboto 24

Pregunta

Roboto 12

Texto

Roboto 11

Encabezado

Se ha subido la l...

Color

Fondo

3. Reflexión

Con esta actividad hemos aprendido que la usabilidad no solo se aplica a interfaces funcionales, sino también a experiencias emocionales. El uso estratégico de colores (rojo=peligro, verde=sistema), tipografía monoespaciada (terminal real), efectos de glitch y tiempos de espera calculados generan tensión y anticipación. La retroalimentación inmediata (texto que aparece, botones interactivos) mantiene al usuario enganchado. Descubrimos que una interfaz 'mal diseñada' intencionalmente (glitches, delays) puede ser parte de la experiencia de usuario cuando el objetivo es generar incomodidad controlada.