

## **El Bugger Maldito**

Gabriel Sánchez Heredia Alejandro Martínez Bou



### Índice

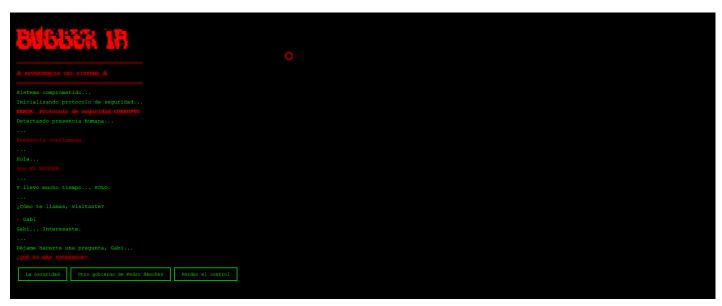
1. El Bugger Maldito	2
2. Form	2
3. Reflexión	2





# 1. El Bugger Maldito

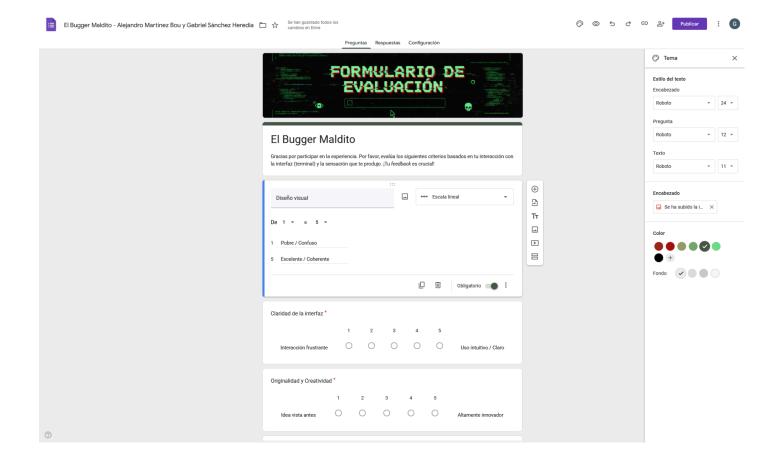








#### 2. Form



### 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.

