

FICHA AEIOU (IUA)

Alumnos

Interacciones-Usuario-actividades

Actividades

“Ingreso”

*El ingreso al domo es realizado a través de una única entrada.
(aprox. 1 metro de ancho).*

En el exterior están las promotoras entregando el cómic y folletos.

- La mayoría de los alumnos ingresan al domo sin haber recibido el cómic y el gorro cerebro.
- Ingresan sin introducción al tema o instrucciones sobre el domo.
- El cambio de gigantografía el 2º día, causa confusión en la entrada y salida.
- Genera curiosidad saber que existe en el interior del domo, incentiva la entrada.

“Recorridos”

- No existen recorridos al interior del domo, permitiendo al alumno libertad de acción.
- El recorrido que realiza el alumno, tiene que ver con los dispositivos que a él le llama más la atención.
- Cambia de recorrido cuando se percata que el dispositivo que deseaba utilizar, fue alcanzado por otro alumno.
- Su recorrido visual al ingresar al domo es de izquierda a derecha, lo primero que ve es el arcade de la izquierda, lo cual incita a iniciar el recorrido, sin embargo, las luces que destacan al flipper tienen a dirigir al alumno hacia él.
- La duración entandar entre los alumnos al interior del domo es entre 2 a 5 min.
- El tiempo estimado para el completo recorrido del domo es entre 6 y 10 min.

“Escuchar”

- Los ruidos emitidos por el flipper, arcade, televisión y los mismos alumnos gatillan curiosidad en el exterior motivando al ingreso al domo.
- Ningún dispositivo requiere de mayor esfuerzo de concentración auditiva, básicamente porque no poseen sonido, acepción de la aplicación “sinapsis” que posee un efecto de “electricidad” el cual es difícil de reconocer por los alumnos que provenga del dispositivo y no de otra sección del domo.
- La incorporación de una capsula de animación dentro del domo, a pesar de no haber detectado algún interés por parte de los alumnos, generó una mejor atmosfera interna y más activa.

“Hablar”

- Es posible hablar en todo moderado mientras la cantidad de personas dentro del domo no sea mayor a 15 personas.
- Los alumnos conversan y comentan sobre los juegos, sus objetivos y contenidos.

Actividad 4

“Mirar”

- Se acercan por lo menos a 30cm a 40cm de los dispositivos para ver y leer bien.
- La mayoría de los dispositivos requieren de que el alumno sea un espectador pasivo y tranquilo.
- Antes de ingresar las personas suelen ver hacia el interior, luego toman la decisión de hacerlo.
- La visualidad gráfica exterior del domo genera atención y destaca por sobre los demás stand.
- Los colores llamativos de los dispositivos touch del cerebro 3D gatillan interés, así como las luces del flipper y el gran tamaño y forma icónica de los juegos de arcade.
- Por falta de colores llamativos el cómic interactivo no acapara la atención.
- No se detecto gran interés visual en los alumnos hacia el televisor o gráfica externa. (personajes impresos)

“Tocar”

- no se detecto interés especial en tocar la estructura del domo
- Debido a que los alumnos y jóvenes y niños en general son “nativos digitales” tienen a tocar las pantallas de inmediato, sin embargo, se identificó un fenómeno particular:

Fue tendencia en los dispositivos touch en un comienzo la simulación de “los botones”, provocando la costumbre de la acción de “apretar” los dispositivos y no “deslizarlo”. Tendencia que ha cambiado rápidamente y fuertemente en el último tiempo en las generaciones jóvenes. Este nuevo fenómeno fue detectado en la interacción de los alumnos con los dispositivos touch. Aquellas interfaces que no poseían iconos o símbolos asociados a “botones” la acción era reemplazada automáticamente esa acción por el “desliz”, causando algunos problemas de usabilidad de los dispositivos, especialmente en el dispositivo que contenía el cómic interactivo. El alumno al no ver respuesta al “deslizar” las imágenes tenía la tendencia de abandonar el dispositivo de inmediato, en parte y sólo en parte, esto explicaría la baja popularidad de dicho dispositivo.