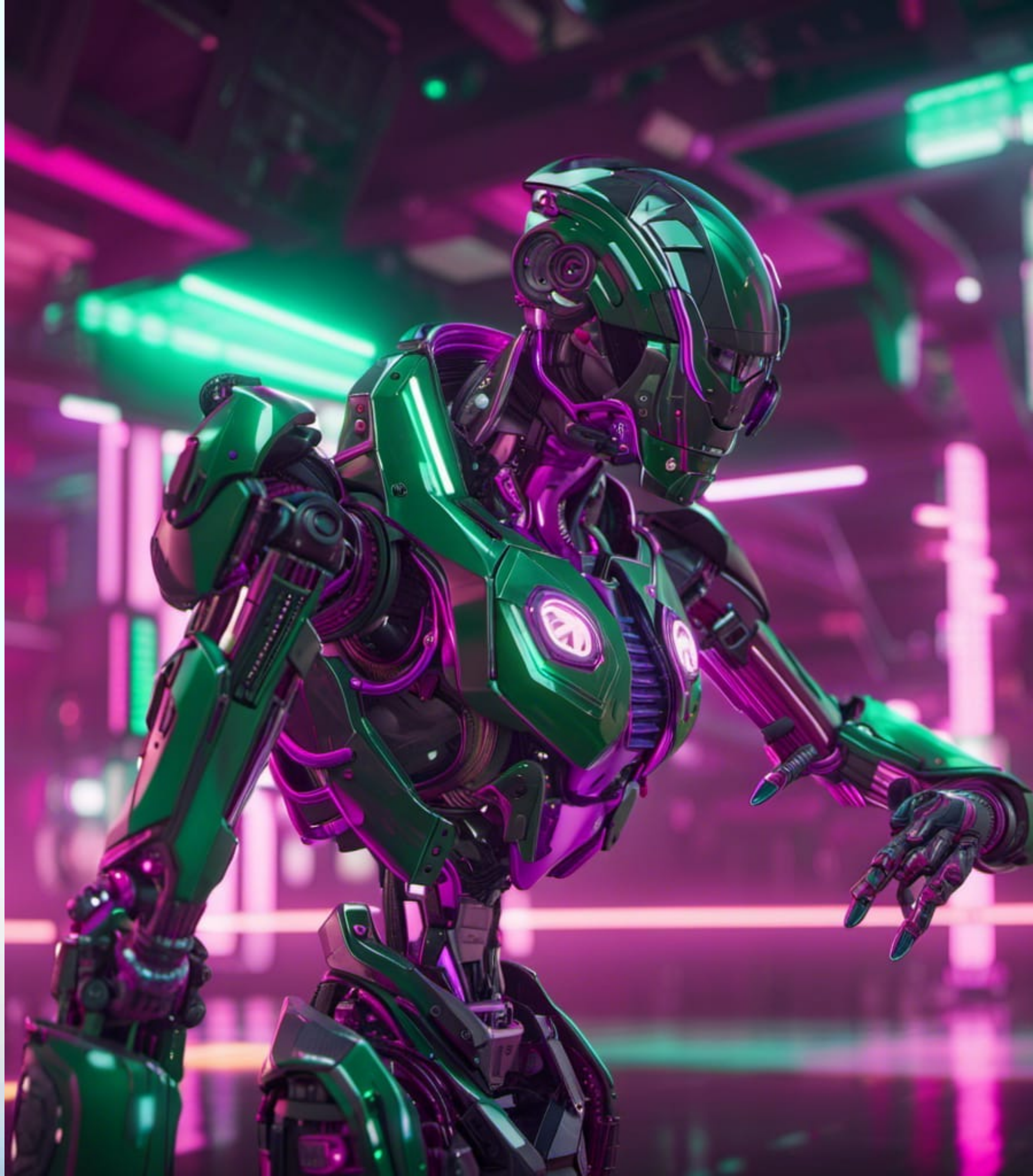


# Multimedia I

Profesor DI Especialista Ariel  
Amadio



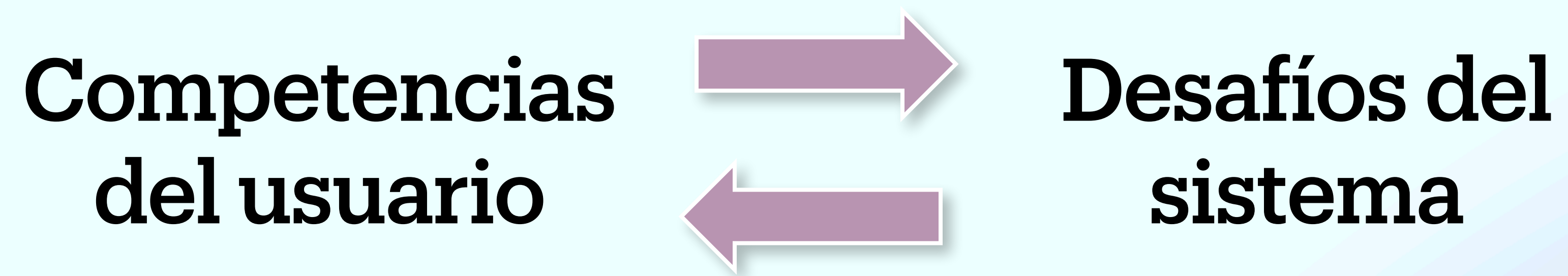
# **Eje 2:** Interactividad

# Definición de Interactividad

- Involucra la presencia de un **agente (usuario) y una infraestructura informática**, como así también un componente lógico que actúa como sistema de reglas, reguladoras del proceso.
- La interactividad surge como un balance preciso entre dos fuerzas: por un lado las **competencias** de las que disponga el agente (conocimientos, experiencia previa, etc.) y por otro lado los **retos o desafíos** que impongan el sistema informático y sus reglas.



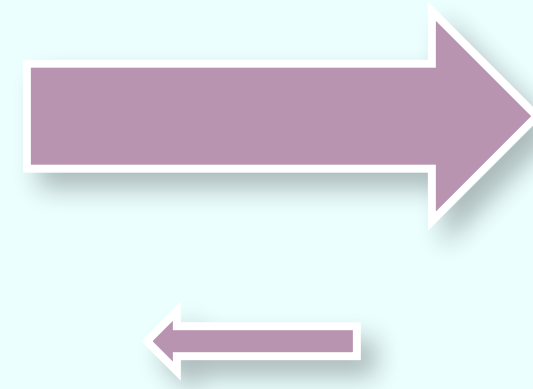
# Definición de Interactividad



Si las competencias y los desafíos están **nivelados**, se establece la interactividad.

# Definición de Interactividad

**Competencias  
del usuario**

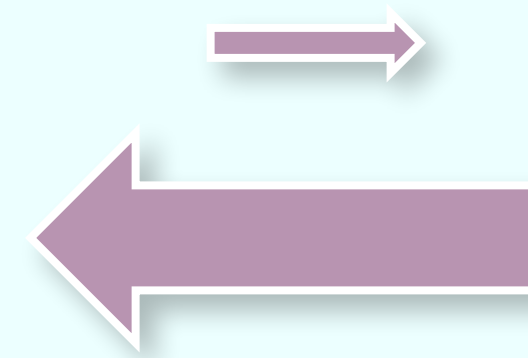


**Desafíos del  
sistema**

Si las competencias del usuario exceden los desafíos del sistema, la interactividad se interrumpe por **aburrimiento**.

# Definición de Interactividad

**Competencias  
del usuario**



**Desafíos del  
sistema**

Si los desafíos del sistema exceden las competencias del usuario , la interactividad se interrumpe por **frustración**.

# Escala cualitativa de Interactividad

- **Grado 1:** Control de velocidad: Sólo controles de avance y retroceso.
- **Grado 2:** Control de secuencia: Se puede elegir hacia dónde navegar en cada momento.
- **Grado 3:** Control de medios: Controlar contenidos mediante botones (play, stop, zoom, arrastrar, etc.).
- **Grado 4:** Control de variables: Alteración del contenido por adición, sustracción o cambio (llenar formularios, usar bases de datos, etc.).
- **Grado 5:** Control de transacción: Emula en lo digital procesos de transacción del mundo físico (e-commerce, e-government, subastas on-line, etc.).
- **Grado 6:** Control de objetos: Manipulación de objetos como en el mundo físico (arrastre, rotura, modificación, etc.).
- **Grado 7:** Control de simulación: Operación de entornos de realidad virtual, alto grado de multisensorialidad. IA

# Escala cualitativa de Interactividad

- Control de velocidad
- Control de secuencia
- Control de medios
- Control de variables
- Control de transacción
- Control de objeto
- Control de simulación

Menor Interactividad / mayor linealidad / menos grados de libertad

**Competencias del usuario?**



Mayor Interactividad / menor linealidad / más grados de libertad

**Competencias del usuario?**