



**Cuadernillo de examen**

ASIGNATURA:	Interacción Persona-Computadora	CÓDIGO:	208
CONVOCATORIA:	Primer parcial de febrero 2004	PLAN DE ESTUDIOS:	2002
ESPECIALIDAD:		CURSO:	2º
TURNO:	Mañana	CURSO ACADÉMICO:	2003/2004
CARÁCTER:	Anual	PROGRAMA:	Ingeniería en Informática
DURACIÓN APROXIMADA:	1 hora y media		

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

GRUPO: ..... NÚMERO DE EXPEDIENTE: .....

**Seleccione la opción correcta en el cuadernillo de examen. Sólo existe una opción verdadera, si considera que hay más de una, justifíquelo junto a la pregunta. Cada pregunta bien contestada valdrá 0,3 puntos. Cada opción mal contestada restará 0,15 puntos. Las preguntas no contestadas no restan puntos.**

1. **La Ergonomía se encarga de**
  - Diseñar herramientas y artefactos para diferentes tipos de ambiente maximizando la seguridad, eficiencia y confort de éstos.
  - Diseñar el estudio del procesamiento mental de la información.
  - Aportar las costumbres y usos del lugar en que se va a utilizar la interfaz del sistema.
2. **Mediante la utilización de un modelo se puede averiguar:**
  - El conocimiento de las personas
  - El comportamiento de las personas
  - El estado de las personas.
3. **Los tres principios generales sobre los que se sustenta la usabilidad son**
  - Diseño, prototipado y evaluación.
  - Facilidad de aprendizaje, flexibilidad y solidez.
  - El color, la tipografía y los gráficos.
4. **Los estilos de interacción:**
  - Agrupan las diferentes maneras en que los usuarios se comunican con el ordenador.
  - Son, entre otros, la interfaz WIMP, los entornos de realidad virtual y la computación cooperativa.
  - Son, entre otros, las computación ubicua, el hipertexto y la WWW y el ordenador personal.
5. **Los asistentes del sistema**
  - Son programas que guían al usuario en la ejecución de determinadas tareas.
  - Resuelven por sí mismos la ejecución de determinadas tareas y liberan al usuario de rutinas mecánicas como copias de seguridad y carga del sistema.
  - Las dos opciones anteriores son correctas.
6. **Comparados con los estándares, las guías de estilo son:**
  - Altas en autoridad y limitadas en aplicación.
  - Bajas en autoridad y más generales en su aplicación.
  - Bajas en autoridad y limitadas en aplicación.
7. **La evaluación de un sistema interactivo**
  - Debería realizarse fundamentalmente en la fase del análisis de requisitos.
  - Debería realizarse a lo largo de todo el ciclo de vida del sistema.
  - Debería realizarse fundamentalmente en la fase de implantación del sistema.
8. **Para conseguir colocar a los usuarios en el control de la interfaz (primera regla de Mandel)**
  - Uno de los requisitos es permitir al usuario personalizar la interfaz.
  - Uno de los requisitos es promocionar pistas visuales.
  - Uno de los requisitos es proporcionar atajos de teclado.
9. **En una interfaz Windows, la introducción de campos de texto se puede hacer mediante:**
  - Cuadros de lista, cuadros de texto y menús.
  - Cuadros de lista, botones de opción y cuadros combinados.
  - Cuadros de texto, cuadros combinados y cuadros numéricos.



**10 En las técnicas de evaluación por inspección:**

- Los usuarios reales del sistema prueban la interfaz.
- Los evaluadores son los que prueban la interfaz.
- Las dos respuestas anteriores son correctas.

**Indique en el cuadernillo de examen si cada afirmación si es verdadera o falsa. Cada pregunta bien contestada valdrá 0,2 puntos. Cada pregunta mal contestada restará 0,1 puntos. Las preguntas no contestadas no restan puntos.**

1. **La percepción es el proceso de utilización del conocimiento que el ser humano posee.**  
 V  F
2. **Cuando se habla de interfaz se hace referencia exclusivamente a los entornos gráficos de usuario.**  
 V  F
3. **La temática en la que se mueven las personas es un factor humano.**  
 V  F
4. **El Reconocimiento es una medida de la memoria que facilita la recuperación de la información almacenada.**  
 V  F
5. **En el modelo de proceso de la Ingeniería de la Usabilidad y la Accesibilidad de un sistema, el Prototipado es la última tarea que el diseñador se debe proponer para conseguir un sistema usable y accesible.**  
 V  F
6. **El paradigma de interacción dominante es el Ordenador de Sobremesa.**  
 V  F
7. **El paradigma de computación ubicua persigue extender la capacidad computacional a un entorno virtual.**  
 V  F
8. **El reconocimiento del habla es una tecnología que hace posible convertir el texto en un mensaje hablado.**  
 V  F
9. **Las interfaces WIMP están intrínsecamente relacionadas con la computación cooperativa.**  
 V  F
10. **Las guías de estilo de una *suite* de productos se aplican a todos los productos de una compañía.**  
 V  F







5. **Técnicas de evaluación por inspección. Enumere y explique brevemente la principales técnicas de evaluación por inspección que conozca.**