



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.

- 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.
- Mediante la utilización de un modelo se puede averiguar:**
 - El conocimiento de las personas
 - El comportamiento de las personas
 - El estado de las personas.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.**