



### Cuadernillo de examen

ASIGNATURA:	Interacción Hombre-Máquina Interacción Persona-Computadora	CÓDIGO:	208
CONVOCATORIA:	Junio 2009 (primer parcial)	PLAN DE ESTUDIOS:	2000/2002
CURSO:	2º	CURSO ACADÉMICO:	2008/2009
TURNO:	Tarde	TITULACIÓN:	Ingeniería Informática Ingeniería Técnica en Informática Común
CARÁCTER:	Anual	ESPECIALIDAD:	Común
DURACIÓN APROXIMADA:	1 hora		

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 0,5 puntos. Cada pregunta mal contestada restará 0,25 puntos. Las preguntas no contestadas no restarán puntos.

- 1. La interfaz de usuario consiste...**
  - En los aspectos del sistema con los que los dispositivos de usuario entran en contacto.
  - En los aspectos del sistema con los que el usuario entra en contacto.
  - En un sistema basado en ventanas, iconos, menús y dispositivos apuntadores.
- 2. La visibilidad y la evidencia...**
  - Son los dos aspectos sobre los que debe recaer la consistencia de un sistema interactivo.
  - Son los dos aspectos en los que debe centrarse un sistema interactivo para conseguir *affordance*.
  - Son los dos aspectos sobre los que se sustenta la ergonomía
- 3. El permitir que un sistema sea configurable facilita...**
  - La facilidad de aprendizaje.
  - La flexibilidad.
  - La consistencia.
- 4. Los estilos de interacción...**
  - Son los determinados por las guías de estilo.
  - Hacen referencia a los modelos o hitos de los que se derivan todos los sistemas interactivos.
  - Agrupan las diferentes maneras en que los usuarios se comunican con el ordenador.
- 5. Las interfaces de tipo point-and-click...**
  - Se basan en el lenguaje natural.
  - Es cercana al paradigma del hipertexto y la hipermedia.
  - Están cercanas al paradigma de los formularios y hojas de cálculo.
- 6. Las fases de prototipado y evaluación en un sistema interactivo...**
  - Se añaden de forma rigurosa al final de la fase de implementación.
  - Suponen la implicación del usuario en todo el proceso de diseño.
  - Son siempre previas al análisis de requisitos.
- 7. En la evaluación heurística...**
  - Intervienen tanto usuarios reales como otros evaluadores expertos.
  - No intervienen los usuarios reales del sistema.
  - Intervienen los usuarios reales del sistema.



**8. En la técnica de personajes y escenarios, un escenario de uso diario, (junio 2009)**

- Precisa un estudio de la interacción más sólido, ya que es el que el personaje utilizará más a menudo.
- No necesita de un sólido estudio de la interacción, ya que, al utilizarlo frecuentemente, el personaje lo aprenderá más fácilmente.
- Debería tener la misma importancia que un escenario de uso necesario en cuanto al estudio de la interacción.

**9. El uso de prototipos de baja fidelidad...**

- Impide la evaluación por parte de los usuarios.
- Hace que la atención del usuario se fije en el esquema general de la interfaz, más que en los detalles.
- Tienen un coste mayor, ya que después habrá que hacer un prototipo de alta fidelidad.

**10. Los cuadros de lista de selección única...**

- Pueden sustituir a los botones de radio.
- Pueden sustituir a las casillas de verificación.
- Se deben utilizar siempre que el número de opciones es superior a dos.

Conteste brevemente las siguientes preguntas.

1. ¿Cuáles son los tres principios generales que es necesario aplicar para conseguir la usabilidad de un sistema? Explique en qué consiste cada uno de ellos.

**Puntuación: 1 punto**

2. Interfaces de manipulación directa. Exponga sus características principales. Ventajas y desventajas. Ejemplos.

**Puntuación: 1 punto**

3. Tipos de evaluación según el estilo de interacción. Explique las diferencias entre los tres tipos de evaluación y exponga algún método de cada uno de ellos.

**Puntuación: 1 punto**

4. En la técnica de personajes y escenarios ¿qué es un escenario? ¿para qué sirve? Tipos de escenarios.

**Aplicación práctica**

Considere la página Web de un periódico digital de información general. Deberá definir al menos el contexto de uso (cuándo y dónde utiliza el ordenador y el tipo de ordenador que utiliza), su misión (el objetivo y expectativas que tiene para acceder al sitio) y la motivación (urgencia para cumplir el objetivo y el deseo que satisfará cuando alcance el objetivo).

**Puntuación: 2 puntos**