



Diseño de Interfaces Hombre Máquina

Examen final. 23 de enero de 2003

Apellidos _____ Nombre: _____

CUESTIONES

1. Indique qué dispositivos de interacción serían adecuados para las siguientes aplicaciones:
 - a) Un sistema de información al visitante en una exposición
 - b) Un sistema para el entrenamiento de técnicos de mantenimiento de una aerolínea

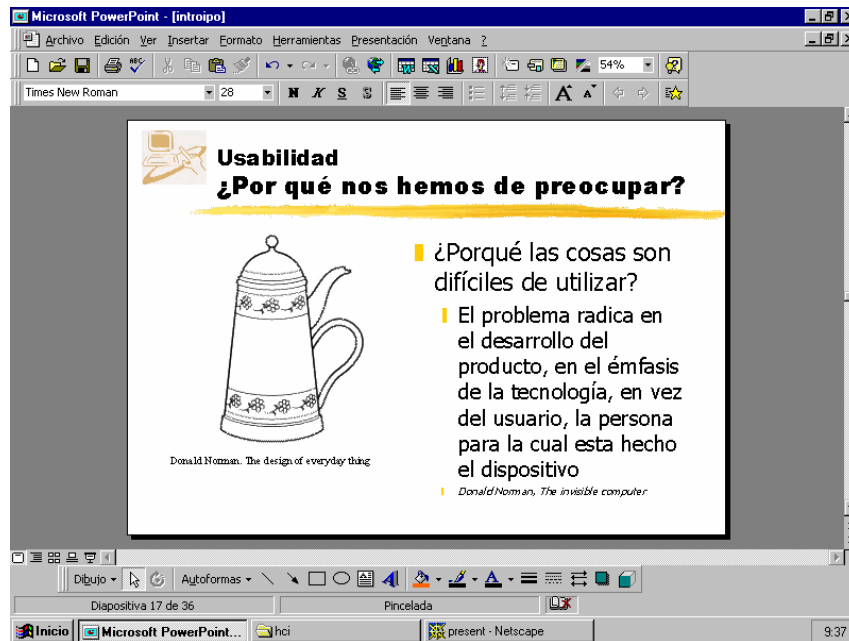
2. Cite tres paradigmas de interacción distintos del ordenador de sobremesa

3. ¿En qué consiste una metáfora? ¿Qué ventajas ofrece su uso?

4. Indique de qué formas se puede dar al usuario el control de la interacción

5. ¿Podría describir brevemente qué se entiende por *computación ubicua*?

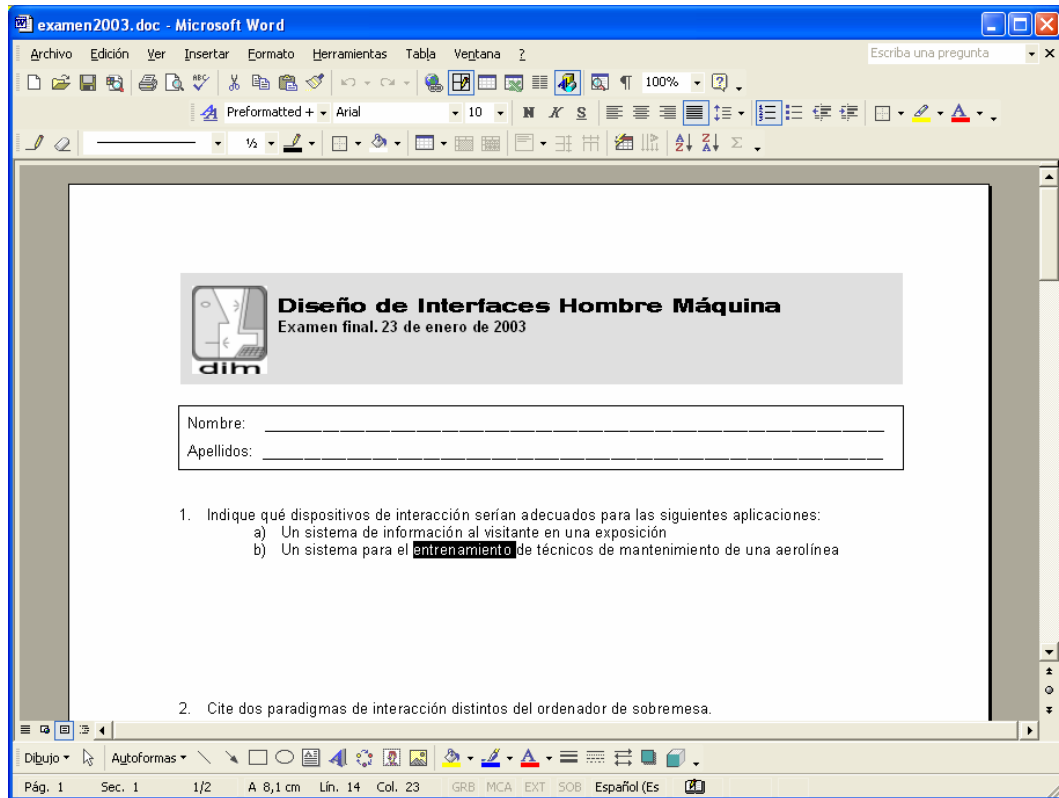
6. Una interfaz se dice “sintetizable” cuando es visible el resultado de las interacciones pasadas. Indique cómo se refleja este hecho en la interfaz de la figura (puede dibujar sobre ella si le resulta más cómodo)



7. ¿Por qué es importante tener en cuenta la accesibilidad en el diseño de las interfaces?

8. ¿Qué ventajas ofrece la construcción de prototipos en las primeras fases del ciclo de desarrollo? Cite algunos tipos de prototipos

9. Identifique elementos específicos de la localización en la interfaz de la figura (puede dibujar sobre ella si le resulta más cómodo)



10. Indique varias formas diferentes de medir la usabilidad de un producto

Autor	José Mariano González Romano (mariano@lsi.us.es)
Asignatura	Diseño de Interfaces Hombre-Máquina (http://www.lsi.us.es/docencia/pagina_asignatura.php?id=23)
Centro	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática Universidad de Sevilla