



# Diseño de Interfaces Hombre Máquina

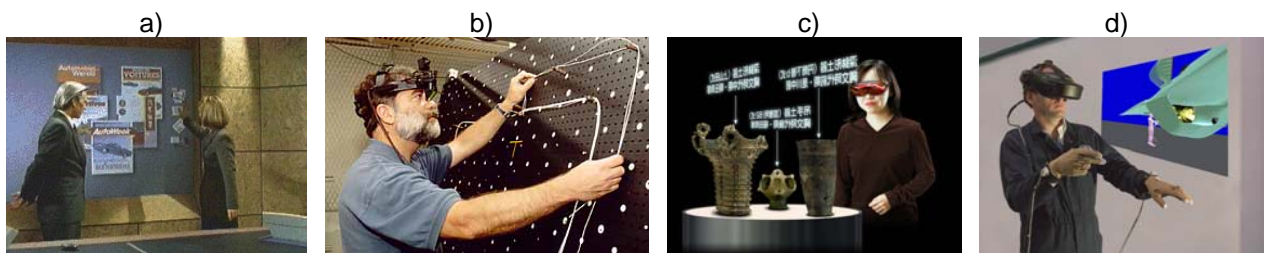
Examen final. 22 de enero de 2004

Apellidos \_\_\_\_\_ Nombre \_\_\_\_\_

## CUESTIONES

- Sean los siguientes comentarios habituales sobre la usabilidad. Indique, para cada uno de ellos, si lo considera acertado o no y, en caso negativo, justifique la respuesta.
  - Los usuarios no necesitan mejores interfaces sino un mejor entrenamiento.
  - La usabilidad es subjetiva, no se puede medir.
  - El diseño de la interfaz está implícito en el diseño del software, no ha de planificarse expresamente.
  - La usabilidad aumenta los costes de desarrollo.

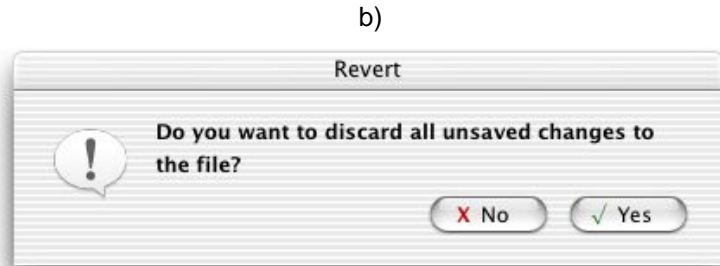
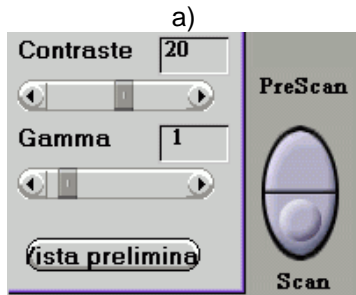
- Observe las siguientes imágenes e indique a qué paradigma de interacción corresponde cada una de ellas, así como los dispositivos de interacción presentes en las mismas.



- Donald Norman acuñó el término “ordenador invisible” en su libro “The invisible computer”, un clásico de la literatura de IPO. ¿Cuál es la idea que subyace bajo este concepto?

- ¿Cuál es la diferencia entre un agente y un asistente? ¿A qué estilo de interacción pertenecen?

5. Identifique los problemas que presentan las siguientes interfaces (nota: en la interfaz b la marca situada junto a la etiqueta 'No' es de color rojo y la marca situada junto a la etiqueta 'Yes' es verde):



6. ¿Qué razones justifican la importancia del diseño de webs accesibles? ¿Cómo se puede comprobar la accesibilidad de un sitio web?

7. La siguiente interfaz presenta un problema claro de localización, ya que el formato de la dirección no es adecuado para muchos países. Proponga una alternativa que resuelva el problema.

Name:   
Address:   
  
City:  State:  Zip:

8. La siguiente imagen pertenece al proyecto *Starfire* de SUN Microsystems y forma parte de un prototipo. ¿Qué es un prototipo y para qué sirve? ¿A qué categoría de prototipo pertenece el de la imagen?



9. Indique la utilización de los siguientes métodos de evaluación en el ciclo de vida (marque con una cruz):

	Requisitos	Desarrollo	Prueba
Evaluación heurística			
Recorrido cognitivo			
Observación de campo			
Cuestionario			
Grabación del uso			
Medida de prestaciones			

10. Realice un prototipo de una interfaz que permita a un profesor fijar sus horas de tutorías. Para ello el profesor deberá introducir un total de 6 horas repartidas en distintas franjas horarias a lo largo de la semana (por ejemplo, martes de 10:30 a 13:30, jueves de 18:00 a 19:00 y viernes de 10:00 a 12:00).

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