

Interacción Humano Computador

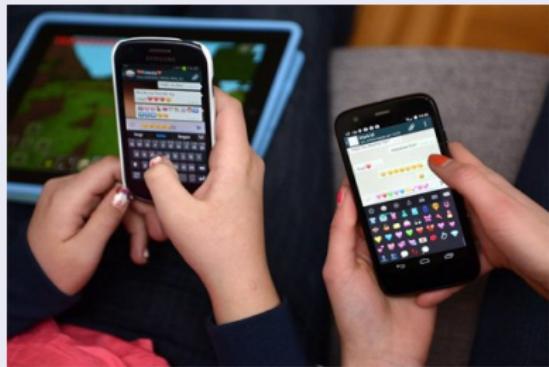
Christofer Fabián Chávez Carazas

25 de mayo de 2017

1. Describa el proceso de interacción y sus componentes

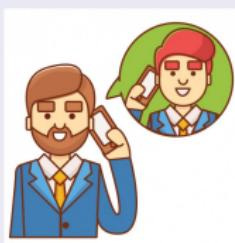
El proceso de Interacción es el intercambio de acciones entre uno o más entidades con la intención de comunicarse.

- Directa
- Indirecta



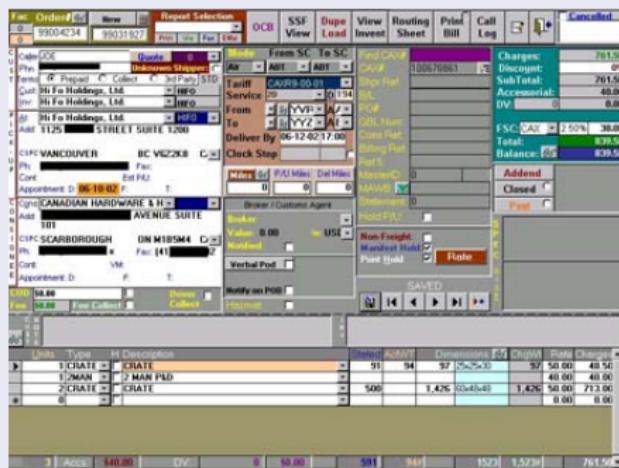
2. Describa lo que es la comunicación y sus componentes

La Comunicación es un proceso de intercambio de información, en el que un emisor transmite a un receptor algo a través de un canal esperando que, posteriormente, se produzca una respuesta de dicho receptor, en un contexto determinado.



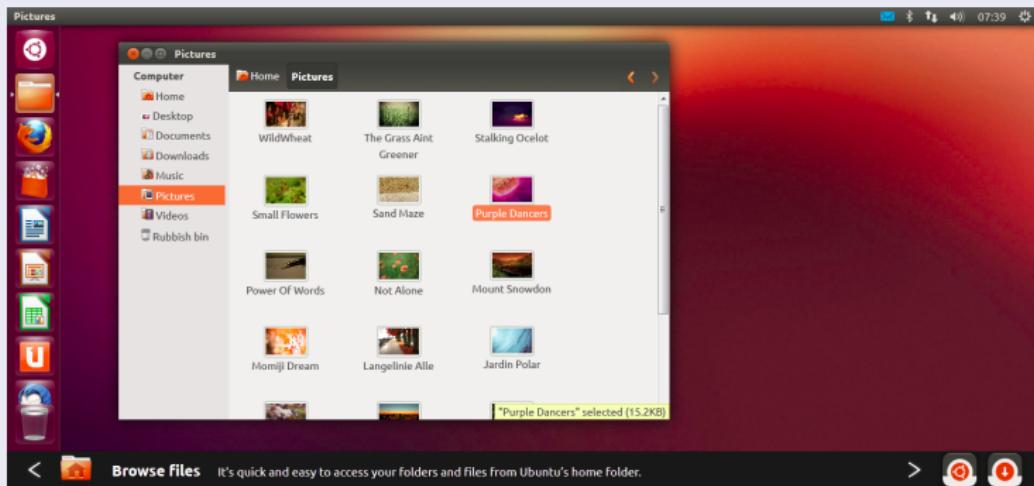
3. Explique por qué es importante el estudio de la interacción humano-computadora

Por la importancia de saber sobre la comunicación entre el humano y el computador que hoy en día es casi indispensable. Una mala interacción con la computadora significa perdidas para el usuario (tiempo) y para los desarrolladores (dinero).



4. Defina lo que es una interfaz de usuario

La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, equipo, computadora o dispositivo, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el computador.



5. Describa lo que es el Diseño Centrado en el Usuario (UCD) y diga cuales son los tres pilares que los sustentan

El Diseño Centrado en el Usuario es una filosofía de diseño que tiene por objetivo la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo de su parte.

- La Ingeniería del Software
- El Prototipado
- La Evaluación



6. Mencione cinco de los seis principios del diseño centrado en el usuario

- El proceso de desarrollo debe estar basado en el entendimiento del usuario.
- El usuario debe participar en todo el proceso de desarrollo y diseño.
- El diseño es dirigido y refinado a través de la evaluación centrada en el usuario.
- El diseño contempla toda la experiencia del usuario en el sistema
- El equipo de desarrollo incluye perspectivas y habilidades multi-disciplinarias.

7. Mencione algunos de los factores humanos que afectan el proceso de interacción

Deficiencias físicas o cognitivas, Factores culturales o contextuales del entorno, factores humanos de los usuarios objetivo, factores etnográficos, factores dinámicos del entorno físico, etc.



8. Mencione las fases del Diseño Centrado en el Usuario:



Plan

Define user requirement & analyze competition

Design

Design wireframes, interaction sequences & navigation

Proto type

Develop & test dynamic prototypes for usability

Review

Review wireframe designs with customer

9. Mencione tres metodologías de desarrollo que contemplen o integren aspectos del Diseño Centrado en el Usuario en sus fases de desarrollo.

- MPIu+a: Modelo de Proceso de la Ingeniería de la usabilidad y de la accesibilidad propone un enfoque donde se aplican aspectos del DCU a las fases del desarrollo del software.
- ISO 13407: Human-centred design processes for interactive systems constituye un marca que sirve de guía para conseguir el desarrollo de sistemas interactivos usables incorporando el DUC durante el ciclo de vida del desarrollo.
- RACED, Modelo Centrado en el Usuario para el Desarrollo Ágil de Videojuegos Casuales en Dispositivos Móviles.

10. ¿A qué se refiere el concepto de paradigma de interacción?

Son los modelos de los que se derivan todos los sistemas de interacción.

11. Describir cuatro paradigmas de interacción

- La computadora de escritorio.
- Computación ubicua.
- Realidad virtual.
- Realidad aumentada.



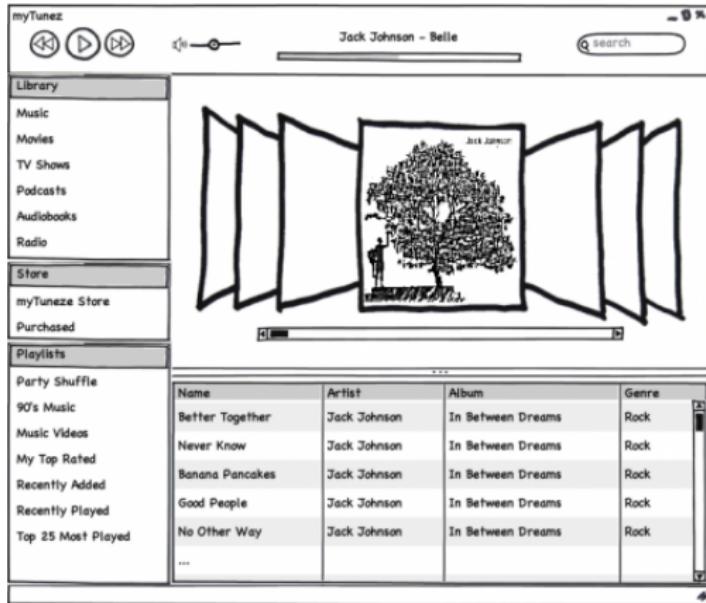


12. Explicar los prototipos en el Diseño Centrado en el Usuario

Los prototipos son documentos, diseños o sistemas que simulan o tienen implementadas partes del sistema final.

13. Mencione 4 características de los prototipos.

- Son operativos.
- Tienen un tiempo de vida corto.
- Pueden servir para diferentes objetivos.
- Pueden ser construidos rápida y eficientemente.

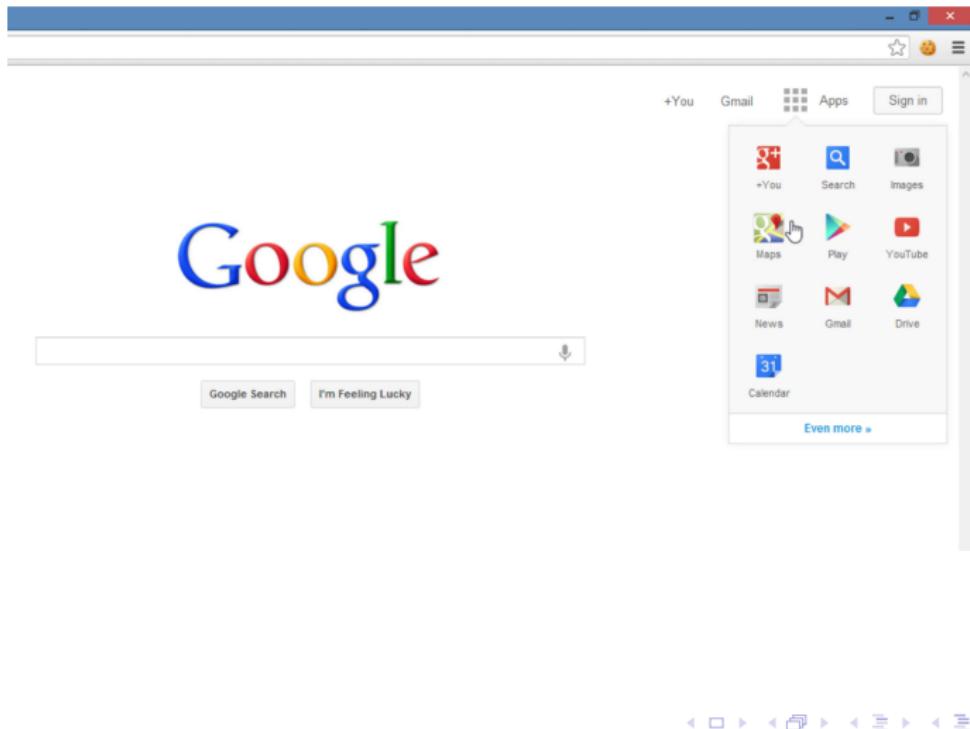


14. Describa lo que es un Escenario en el desarrollo de prototipos y cual es su utilidad

Un escenario es “una historia de ficción con representación de personajes, sucesos, productos y entornos”. Ayuda al diseñador a explorar ideas y las ramificaciones de decisiones de diseño en situaciones concretas.

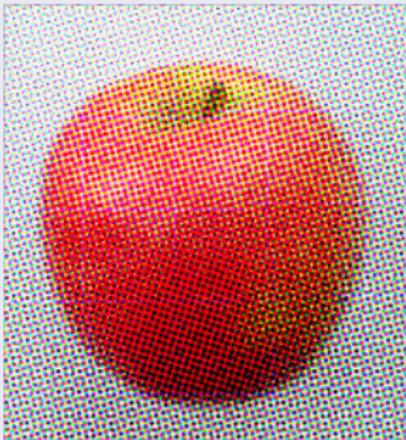
15. ¿Cuál es el objetivo del diseño de interfaces de usuario?

Crear una interfaz clara y limpia que el usuario pueda entender y usar con facilidad.



16. Describir los siguientes 9 elementos de la imagen.

El punto: El punto es la señal más sencilla que puede utilizar un comunicador en el plano de la comunicación visual. Por ejemplo, un ritmo de composición.



- La línea: Puede definirse como una sucesión ininterrumpida de puntos. En tanto más unidos se hallen más concreción proporcionan a la línea.
- La forma: Cuando la linea se cierra sobre si misma describe un contorno determinando una tensión entre el espacio creado y sus límites. Los contornos pueden ser estáticos o dinámicos dependiendo del uso que se les dé o de las diferentes direcciones que éste adopte.

- La luz: Elemento fundamental en la composición de una imagen. Se usa para expresar sentimientos o emociones, crear una atmósfera poética, diferenciar distintos aspectos de una representación, y resaltar la profundidad de los ambientes cerrados y de los espacios abiertos.
- El color: El color es el efecto de las radiaciones visibles que forman parte del espectro electromagnético.
- El tamaño: Por tamaño entendemos la relación entre la imagen reproducida y el espacio que ocupa en el soporte. El tamaño condiciona de forma poderosa la sensación del espectador ante una imagen.



Empresa Su Negocio
Dirección Av. Maresme 12
Localidad Mollet del Vallès 08230
CIF/NIF B988888888
Teléfono 93 58999999
eMail sunegocio@sunegocio.com

326615608518

Vendedor/a	Nombre	Apellidos	Cargo
Pilar			
Ana			



Importar Logo

Texto pie ticket

Gracias por su compra

Cambiar idioma interface

Moneda



Castellano

€

Familias Artículos



Fundas



Manos Libres



Auriculares



- El formato: Constituyen las dimensiones de la imagen: anchura y altura y su relación. El formato determina el encuadre y es el punto de partida de la composición a través de las proporciones y la orientación. Existen formatos rectangulares, circulares, elípticos y poligonales.
- La composición: Es la disposición equilibrada de los elementos de la imagen que se ordenan para expresar sensaciones favorables en un espacio determinado. La distribución de estos elementos debe realizarse en función de una estructura interna que tenga una significación clara o una intención coincidente con el mensaje que se quiera transmitir.

17. Describa cuatro técnicas de diseño gráfico de interfaces de usuario

- Disposición: Cómo se colocan las cosas en la pantalla. Permite dar más importancia a ciertas cosas. El orden de lectura es importante y varía según la cultura.
- Énfasis: Los elementos realzados se ven antes y se perciben como más importantes. Para enfatizar se usa la posición, el color y los atributos del texto.
- Foco: El punto focal es el centro de atención, el punto que normalmente se ve antes. Se puede utilizar para dirigir al usuario a la información deseada.
- Alineación: Ayuda a conseguir equilibrio, armonía, unidad y modularidad. Una alineación exacta y consistente es la manera más fácil de mejorar la estética de la interfaz.

vend Dashboard Sell Products History Customers Setup Help AMNON ▾

Current Sale Retrieve Sale (F6) Change Register ▾ Close Register (F7)

Add a Product

2	Hot chocolate	€	@ 3.80	7.60	X
1	Ginger beer	€	@ 3.80	3.80	X
3	Flat white	€	@ 3.80	11.40	X

Less discount of 3.80
Soy milk and no sugar, extra m... More

Add a Customer Amnon Ben-Or Balance: 123.45 X

Sub-total 22.80
Tax (NZ GST) 3.42
TOTAL 26.22

TO PAY 16.22

Void Park (F5) Note Discount Pay

Drinks

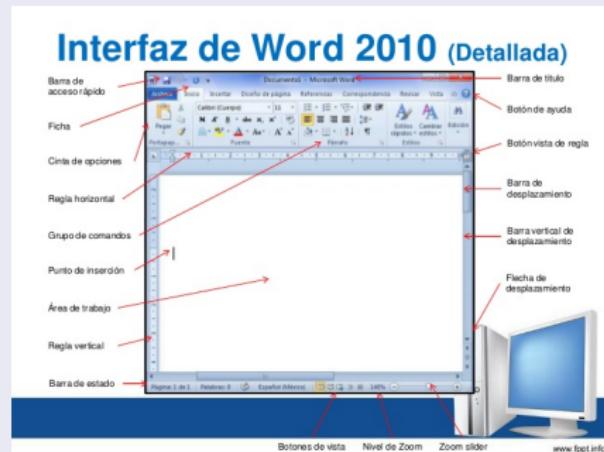
Espresso	Long Black	Black Tea
Flat White	Latte	Cappuccino
Hot Chocolate	Chai Latte	Ice Coffee
Dr Pepper	Ginger Beer	Pepsi
Red Bull	Lemon, Lime & Bitters	Coke
Sprite	Chocolate Milk	Sparkling Water
Iced Chocolate	Banana Milk	Bottled Water
Milkshake	Strawberry Milk	

◀ 1 2 3 ▶



18. Defina lo que es un software internacionalizado

Es un producto de software que está preparado para ser utilizado fuera de la región o país donde fue creado. Su objetivo es hacer llegar el producto a mercados internacionales y el problema que enfrenta es el de ajustar sus interfaces de usuario para las usuarios en los diferentes destinos.

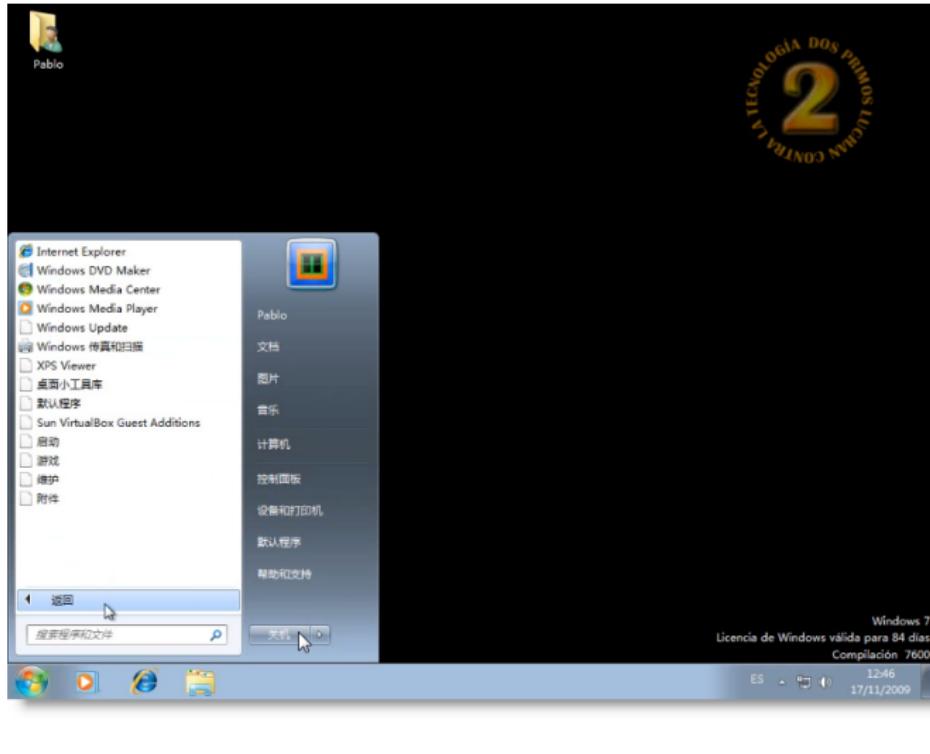


19. Mencione tres ventajas de la internacionalización en un software

- El mismo software funciona para varios tipos de usuarios identificados por su cultura, nacionalidad u otras características generales.
- El mercado al que accede es mayor.
- El mantenimiento del software y la inclusión de nuevas regiones o localizaciones es menos costosa.

20. Mencione 5 elementos a considerar en el proceso de internacionalización de un software tomando en cuenta aspectos culturales de los usuarios

- El idioma
- El audio (voz)
- Formatos de monedas, fechas y números
- Calendarios
- Medidas



21. Describa tres objetivos del estudio de la accesibilidad para el desarrollo de sistemas interactivos

- Promover la concienciación de los diseñadores y programadores de interfaces de usuario acerca de la necesidad del diseño universal.
- Motivar a la utilización de técnicas de usabilidad teniendo también en cuenta a usuarios con discapacidades.
- Conocer los diversos tipos de discapacidades y algunas de las soluciones disponibles más extendidas.