



Bigbounze

www.wuolah.com/student/Bigbounze

27552

2016 EJERCICIOS Y PROBLEMAS.pdf

Preguntas exámenes años anteriores



3º Diseño de Interfaces de Usuario



Grado en Ingeniería Informática



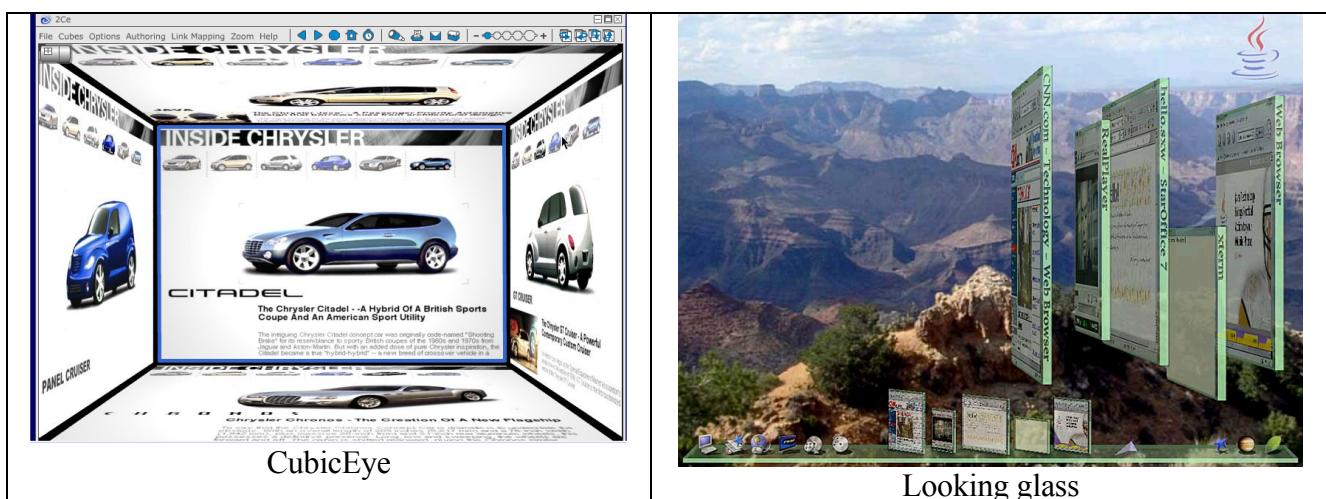
**Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de
Telecomunicación
UGR - Universidad de Granada**

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos. E.T.S.I Informática y de Telecomunicaciones
Universidad de Granada - Curso 2015/16. Relación de ejercicios /problemas

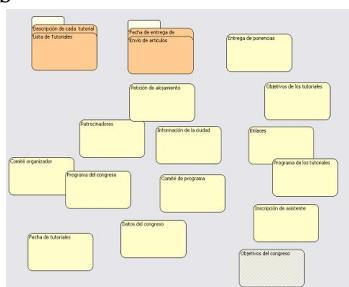
EJERCICIOS/PROBLEMAS

[1] La empresa CubicEye (<https://www.youtube.com/watch?v=Pmu9hVHV7LU>) realizó un prototipo de interfaz de usuario para la navegación en Internet mediante el uso de un cubo tridimensional. Las páginas se pueden visionar en cualquiera de las 5 paredes del cubo, y permite pasar de una a otra mediante rotación del mismo. Por su parte, Oracle está desarrollando un sistema de ventanas que permite su manipulación con diferentes orientaciones y posición (<https://www.youtube.com/watch?v=EjQ4Nza34ak>)



- a) ¿Qué ventajas aporta el uso de un espacio tridimensional al Interfaz de Usuario?
- b) ¿Qué repercusiones tiene en el proceso de almacenamiento y recuperación de la información a corto plazo (STM) y a largo plazo (LTM) del usuario?
- c) ¿Qué controles adicionales son necesarios para poder manejar estos interfaces?
- d) ¿Conoces casos similares de gestión alternativa de ventanas?

[2] La técnica de Card Sorting es un método de clustering consistente en dar a diferentes usuarios una serie de tarjetas en las que se indican conceptos relacionados con un tema, y se les propone su ordenación/agrupación por afinidades



- a) En qué grupo de métodos de evaluación se enmarca esta técnica?
- b) Por qué se considera interesante para la evaluación de un Interfaz de Usuario?
- c) ¿Qué se pretende medir?
- d) ¿En qué momento del ciclo del desarrollo de la aplicación puede ser interesante aplicarlo?
- e) ¿Para qué se puede usar las agrupaciones?

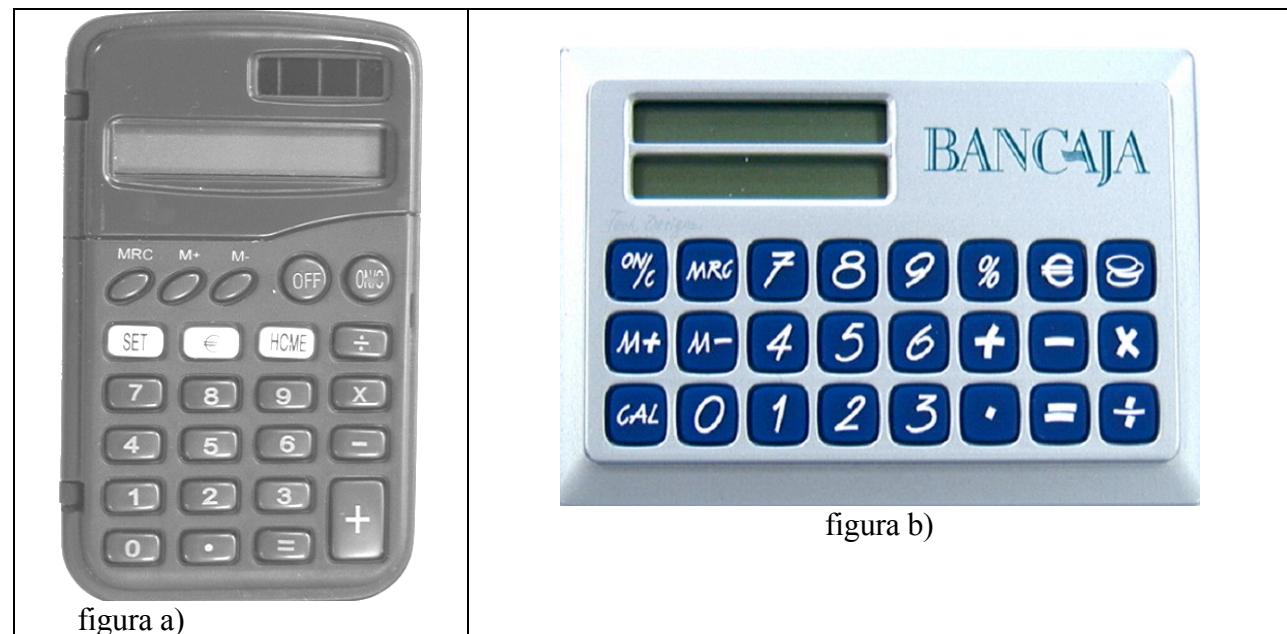
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos. E.T.S.I Informática y de Telecomunicaciones
Universidad de Granada - Curso 2015/16. Relación de ejercicios /problemas

- [3] Analizar la capa de presentación de la siguiente aplicación sus propiedades atendiendo a los principios de claridad visual y formato de pantalla.

The image contains two side-by-side screenshots of software interfaces. On the left, labeled 'a)', is a window titled 'Gestión VideoClub' showing a form for adding loans ('Añadiendo Prestamos...'). It includes a list of existing members ('Socios existentes') with item 3 selected, and a main form for loan details like 'Nº de Prestamo' (11), 'Nombre' (Maria Vazquez Rey), and 'Id Socio' (3). On the right, labeled 'b)', is a window titled 'Gestion de Alumnos' showing a form for personal data ('Datos Personales') and contact information ('Datos de contacto'). The personal data section includes fields for Name, Surname, and DNI. The contact information section includes fields for address, town, province, phone, email, and photo file. Both interfaces use a standard Windows-style look with toolbars and status bars.

- [4] En el diseño de calculadoras se ha puesto de moda el uso de conversión de moneda con motivo de la entrada en funcionamiento del Euro, con dos tendencias: simple y doble display.

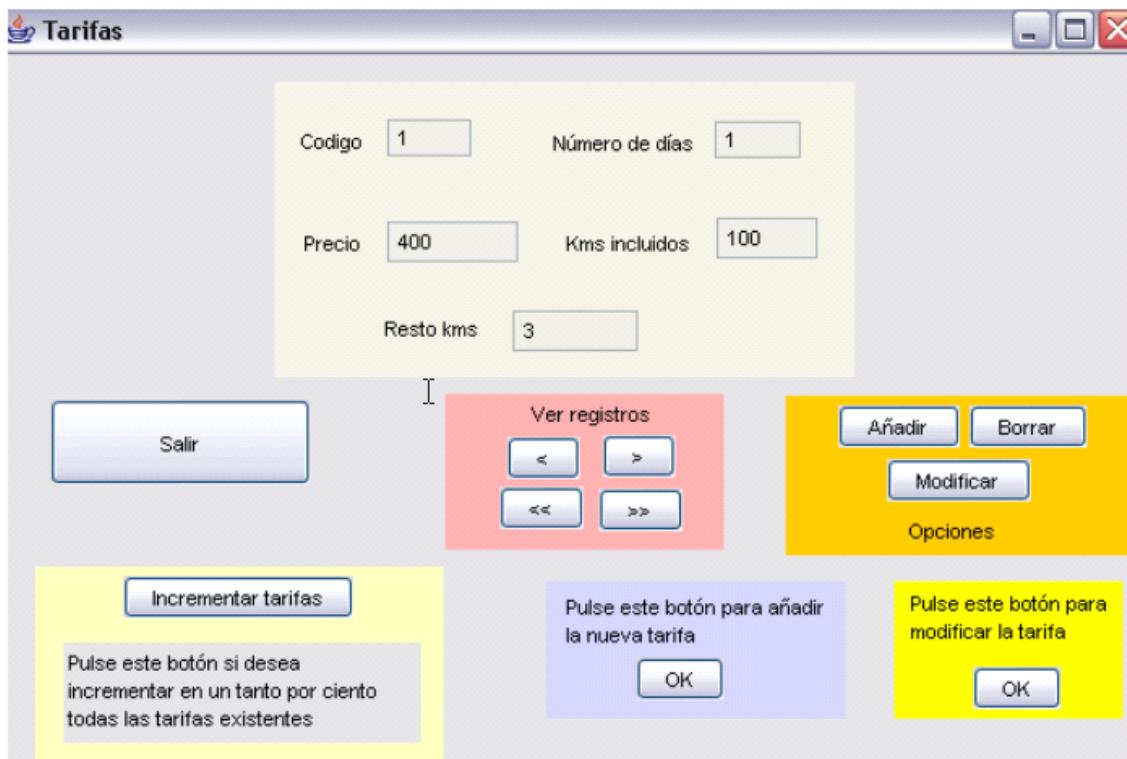


- Indicar ventajas e inconvenientes del diseño del interfaz de cada una de ellas para la tarea de conversión
- Comparar y analizar el número de controles y elementos de interacción, estado y realimentación que son necesarios en cada caso para esa tarea.
- Determina el resto de funciones del dispositivo y analiza cómo se ven afectadas en cada diseño.

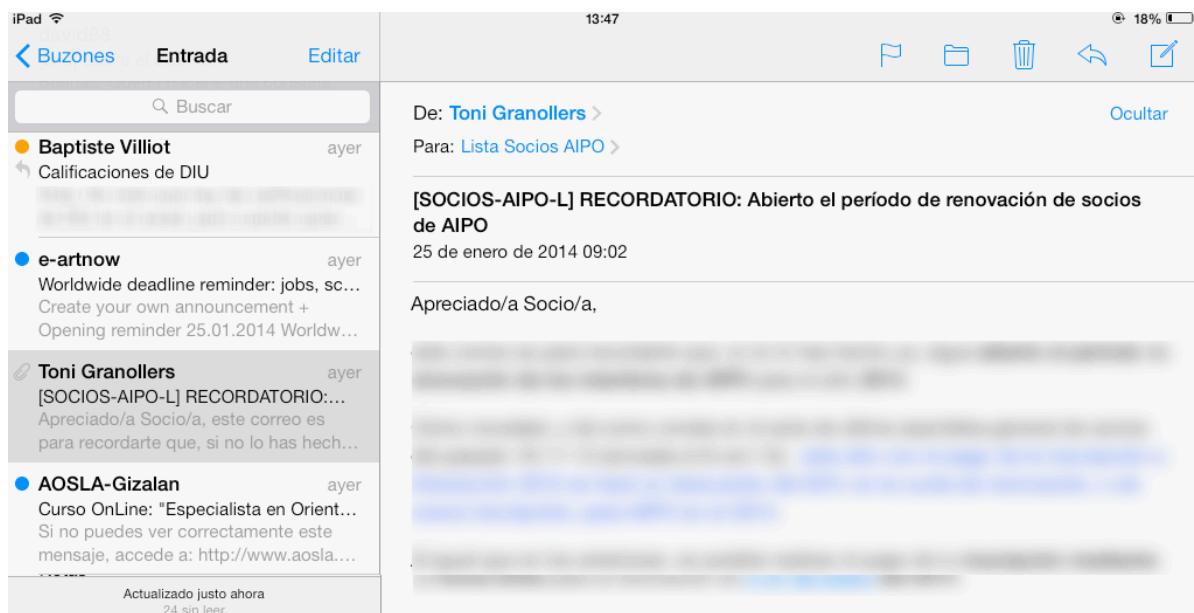
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos. E.T.S.I Informática y de Telecomunicaciones
Universidad de Granada - Curso 2015/16. Relación de ejercicios /problemas

- [5] Indicar y razonar al menos tres problemas importantes que presenta la siguiente pantalla desde el punto de vista del Interfaz de usuario.



- [6] Sobre el siguiente interfaz de una aplicación de correo, contesta:



- ¿Qué tipo de patrón de interacción se está usando? ¿Qué características posee?
- Explica cómo se aplican los criterios de claridad visual sobre los elementos del interfaz (proximidad, similitud) así como reglas de regulalidad y acentuación en el diseño?
- Analiza las metáforas que se usan en este diseño y su adecuacion.

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos. E.T.S.I Informática y de Telecomunicaciones
Universidad de Granada - Curso 2015/16. Relación de ejercicios /problemas

[7] ¿Cuales son las propiedades que se deben satisfacer en el diseño de los iconos? ¿Por qué son importantes? Indica sobre estos iconos posibles errores (E) o buenas prácticas (BP) de diseño [1,5pt]

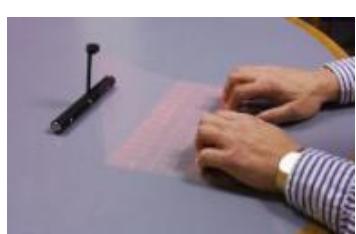
			
E:	E:	E:	E:
BP:	BP:	BP:	BP:

[8] Se pueden optar por diferentes técnicas a la hora de obtener datos para la evaluación. Crear una tabla en la que se analicen la adecuación de los siguientes métodos en los siguientes aspectos: tipo de datos (cuantitativo/cualitativo), ventajas, inconvenientes y adecuación

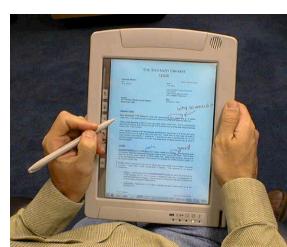
	Adecuado para	Tipo datos	Ventajas	Inconvenientes
Entrevistas				
Focus Group				
Cuestionarios				
Observación directa en campo				
Observación directa en un laboratorio				
Observación indirecta				

[9] Se están diseñando diferentes artefactos con novedosos mecanismos para la interacción con el interfaz. Analizar:

- los problemas ergonómicos de las siguientes propuestas
- su adecuación para las diferentes tareas de interacción



1) Teclado proyectado

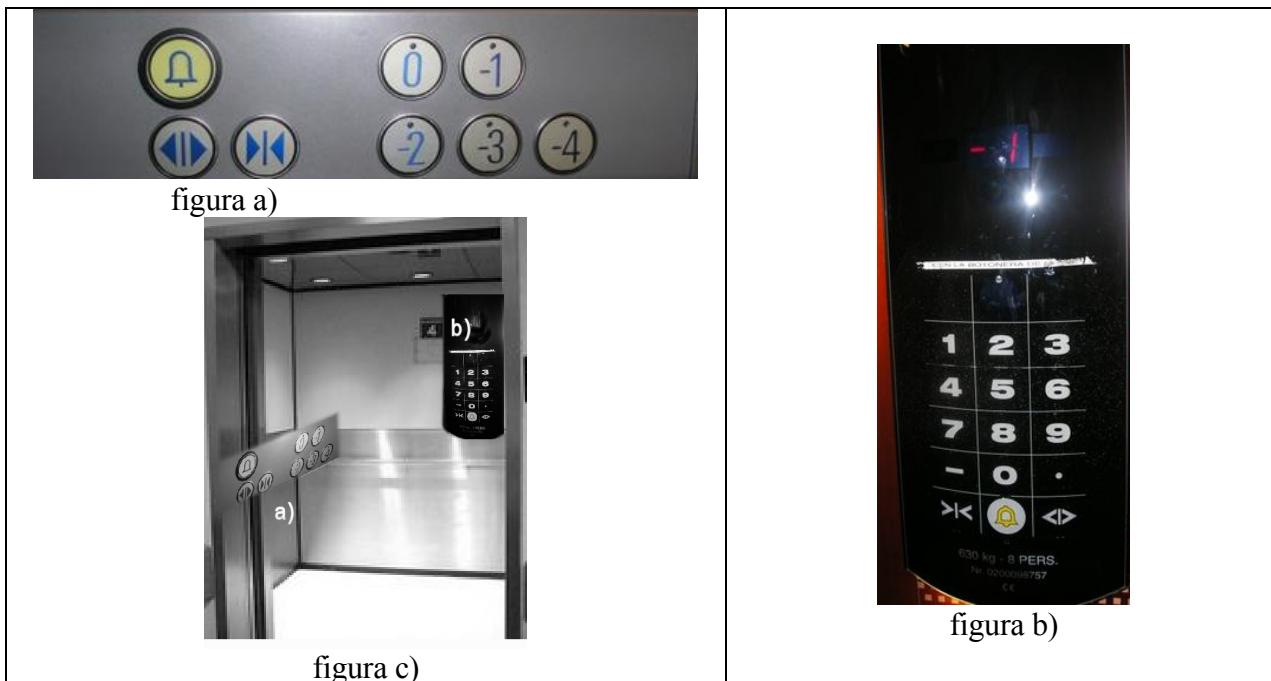


2) Tablet PC

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos. E.T.S.I Informática y de Telecomunicaciones
Universidad de Granada - Curso 2015/16. Relación de ejercicios /problemas

[10] En la actualidad se están integrando en el diseño civil muchos elementos para mejorar la accesibilidad de los usuarios dentro del marco del diseño para todos. En un conocido parking de granada se han instalado los siguientes mandos para el acceso a las 4 plantas de aparcamiento subterráneo. Ambos mandos de control están ubicados tal como aparece en la fig. c)



- Comentar desde el punto de vista del diseño para todos esta solución de accesibilidad, así como los potenciales usuarios que se beneficiarán de este doble panel.
- Indicar asimismo los problemas de diseño que tienen cada una de ellas por separado y al actuar conjuntamente
- Cómo se podría mejorar este diseño?

[11] ¿Qué es lo que mide la ley de Fitts?. ¿Por qué es importante? ¿En qué estilos de interacción se puede aplicar?

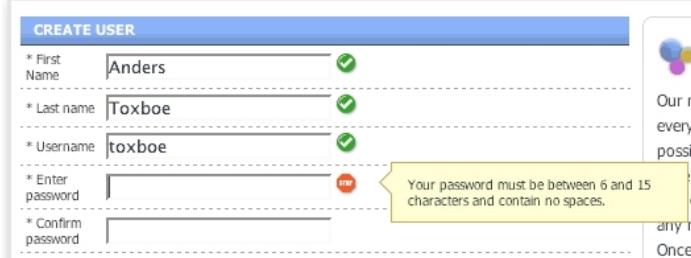
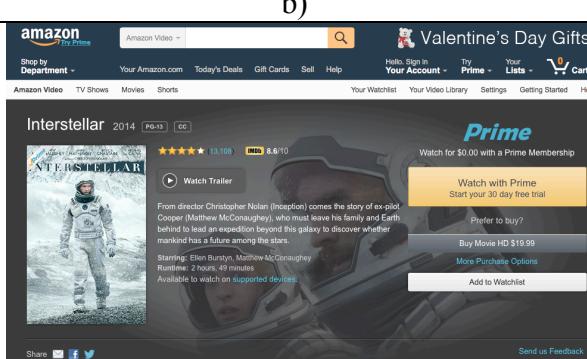
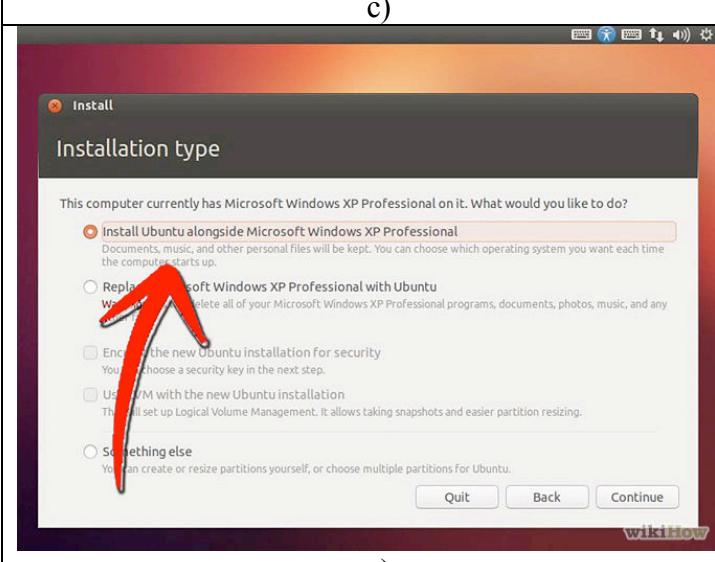
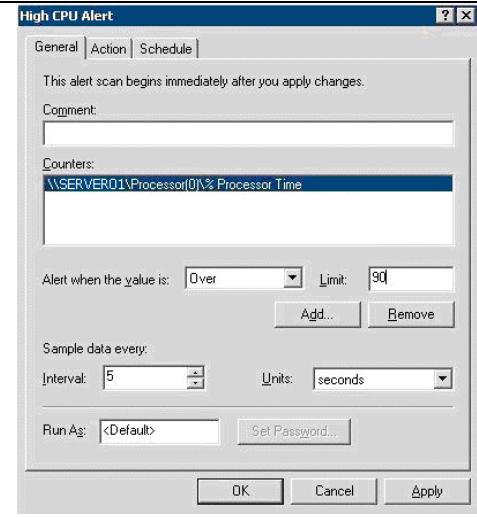
[12] En el diseño de los siguientes elementos de control se han aplicado diferentes principios de diseño visual (reglas de Gestalt). Indicad en cada caso: que criterios (principios) se han aplicado y cual es el mejor diseño final, razonándolo.

a)	Consumo:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anual	Mensual	Semanal	Diario
b)	Consumo:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anual	Mensual	Semanal	Diario
c)	Consumo:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anual	Mensual	Semanal	Diario
d)	Consumo:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anual	Diario	Mensual	Semanal

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Dpt. Lenguajes y Sistemas Informáticos. E.T.S.I Informática y de Telecomunicaciones
Universidad de Granada - Curso 2015/16. Relación de ejercicios /problemas

[13] Indica cual es la tarea de usuario que se realiza en estas ventanas, patrón de interacción y la asistencia al usuario que se ha incluido

 <p>a)</p>	 <p>b)</p>
 <p>c)</p>	 <p>d)</p>
 <p>e)</p>	 <p>f)</p>