

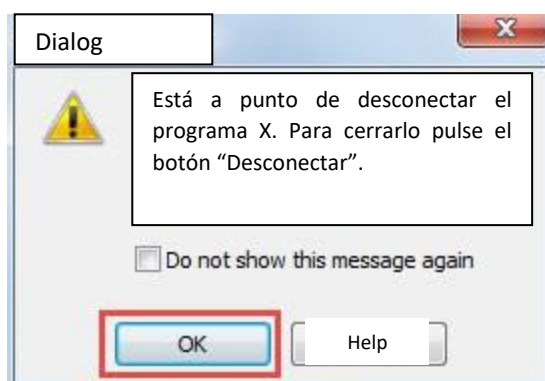
INTERACCIÓN PERSONA ORDENADOR

1. Define: interacción persona-ordenador, prototipo, usabilidad e interfaz de usuario.
2. Describe el modelo mental y el conceptual. Di en qué se relacionan.
3. Comenta:
 - a. Hay que entrenar más a los usuarios antes que mejorar las interfaces.
 - b. La usabilidad es subjetiva y no se puede medir.
4. Tipos de memoria en las personas. Di características de cada una de ellas.
5. Diferencia entre realidad aumentada y realidad virtual. Situaciones en las que se pueden dar.
6. Qué es una evaluación heurística. Describe tres de los diez principios.
7. Define: principio de diseño, directriz de diseño y guía de estilo.
8. Accesibilidad web. Describe por qué es necesaria.
9. Usabilidad en los siguientes casos



a.

Te pone una imagen de una ventana de Windows 3.1 parecida a esta. En 4 de las pestañas marcadas en rojo hay iconos que representan algo, y las otras 3 hay texto.



b.

El segundo diagrama era tal y como aparece en la foto.

10. Principios de percepción según la Gestalt.
11. En qué momento debe un usuario participar en la evaluación.
12. Describe cómo crees que evolucionará la interacción persona-ordenador en los próximos años.