

Para cada pregunta, marque la(s) respuesta(s) correcta(s) para cada una de las preguntas según lo aprendido en clase. (0.5 pts por cada pregunta contestada correctamente).

1. ¿Qué estudia la HCI?

- ☒ a. El diseño
- ☐ b. La evaluación
- ☐ c. La implementación
- ☐ d. Los sistemas interactivos
- ☐ e. Los fenómenos adyacentes

2. HCI es un área interdisciplinaria pues involucra a:

- ☐ a. La Computación
- ☐ b. La Medicina
- ☒ c. La Sociología
- ☐ d. La Telemática
- ☐ e. La Psicología

3. La evolución de las TICs en los años 70 ha logrado que las empresas como Xerox dirijan su atención a:

- ☐ a. Accesibilidad
- ☐ b. Rendimiento
- ☒ c. Funcionalidad
- ☐ d. Mantenibilidad
- ☐ e. Factores Humanos

4. La definición de usabilidad comprende el(los) aspecto(s) de:

- ☐ a. Fiabilidad
- ☒ b. Efectividad
- ☐ c. Portabilidad
- ☐ d. Eficiencia
- ☐ e. Satisfacción

5. De acuerdo con Jakob Nielsen, la usabilidad está definida por el(los) componente(s) de:

- ☐ a. Aprendizaje
- ☒ b. Errores
- ☐ c. Visibilidad
- ☐ d. Consistencia
- ☐ e. Memorabilidad

6. La ISO 9126 está conformada por:

- ☐ a. Lineamientos de diseño
- ☐ b. Principios de usabilidad
- ☐ c. Heurísticas
- ☒ d. Métricas de calidad
- ☐ e. Métodos de verificación

7. Según la Psicología, la persona realiza procesos cognitivos básicos tales como (o tal como):

- ☐ a. El Pensamiento
- ☒ b. La Percepción
- ☐ c. La Atención
- ☐ d. La Resolución de Problemas
- ☐ e. El Lenguaje

8. Está referido(a) a la captación del estímulo físico y su transformación en impulso nervioso:

- ☐ a. El Procesamiento
- ☐ b. La Atención
- ☒ c. La Sensación
- ☐ d. La Percepción
- ☐ e. La Elaboración

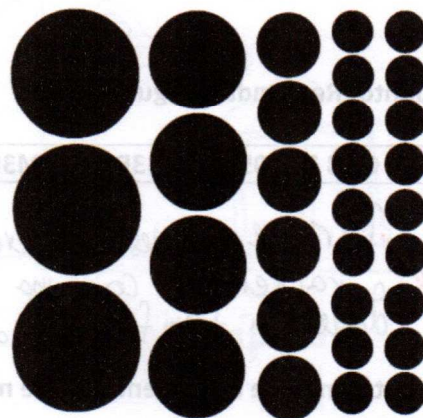
9. Está referido(a) a la asignación de significado al estímulo que ha entrado en nuestro sistema cognitivo:

- ☐ a. El Procesamiento
- ☐ b. La Atención
- ☐ c. La Sensación
- ☒ d. La Percepción
- ☐ e. La Elaboración

10. Factor(es) que pueden afectar la habilidad de distinguir los colores en una interfaz:

- ☐ a. Las Imágenes Secundarias
- ☐ b. La Profundidad
- ☒ c. La Palidez
- ☐ d. El Tamaño
- ☐ e. La Estructura

11. Observe el siguiente gráfico e indique el(los) principio(s) de agrupación que se está(n) aplicando:



- ☐ a. Proximidad
- ☒ b. Similitud
- ☐ c. Conexión entre elementos
- ☐ d. Buena continuación
- ☐ e. Región común

12. Características o propiedades de un objeto que definen lo que es posible, es decir, que indican cómo el objeto debe ser usado:

- ☐ a. Perceptions
- ☐ b. Constraints
- ☐ c. Metaphors
- ☒ d. Affordances
- ☐ e. Visibilities

13. La información que recibe nuestra atención es recibida por:

- ☐ a. Memoria Sensorial
- ☒ b. Memoria de Trabajo
- ☐ c. Memoria de Largo Plazo
- ☐ d. Memoria Ecoica
- ☐ e. Memoria Semántica

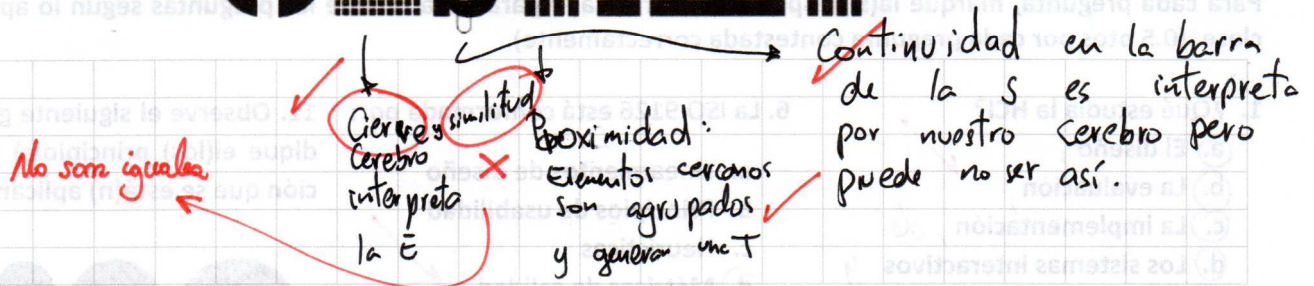
5.5 / 6.5



(2 puntos) Observe detenidamente el siguiente gráfico e identifique y detalle cuatro ejemplos: uno para cada principio de Gestalt (Similitud, Proximidad, Continuidad y Cierre).

1.5/2.0

# GESTALT



(1 punto) Responda lo siguiente:

1.0/1.0

¿90R QU3 35 9051BL3 L33R 35T3 M3N54J3?

✓ Porque nuestro cerebro consigue asociar cada conjunto de caracteres con una palabra que nos resulte familiar. Siempre intentamos darle un significado a las cosas.

(1 punto) Indique la diferencia entre memoria procedimental y memoria declarativa?

1.0/1.0

✓ La memoria procedimental está relacionada con actividades, rutinas, tales como el ajedrez. La declarativa con el entendimiento y la "teoría" de lo que se ha aprendido.

(1 punto) Del caso ejecutado en clase de "La Fábrica de Chocolate" ¿Cuál fue el ejercicio relacionado al concepto de "mapping" (mapeo de los controles a sus resultados)? ¿Por qué?

0.0/1.0

✗ Se intercambiaron los íconos creados para evaluar si eran entendibles por todos. Se pudo contrastar la diferencia en los diseños creados, lo cual refleja también diferencias en nuestros modelos mentales.

(1.5 puntos) Ejemplifique un escenario en donde exista diferencia de modelo mental.

1.5/1.5

✓ Dependiendo de las experiencias por las que ha pasado una persona, el término "familia" o "padre" pueden ~~generar~~ <sup>generar</sup> un modelo mental diferente. Tal vez en uno esté relacionado con ideas positivas y sentimiento agradables y el otro no y sea visto como algo meramente biológico, por ejemplo.

(2.0 puntos) Discuta brevemente dos aspectos por los cuales es importante el uso de las metáforas en el diseño de interfaces gráficas de usuario.

2.0/2.0

- ✓ Invita al usuario a tomar acción: Con diseños intuitivos (correctas metáforas en este caso) el usuario se siente con libertad y llamado a navegar por el sistema. Se genera curiosidad.
- ✓ Genera sentimientos en el usuario: Que un sistema provoque sentimientos en el usuario es un lazo muy fuerte y un indicador de buen UX.



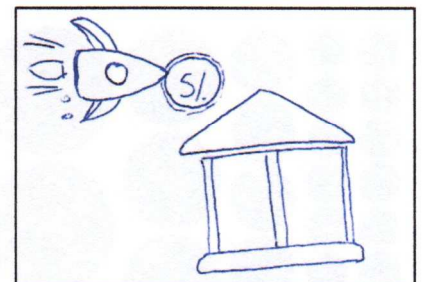
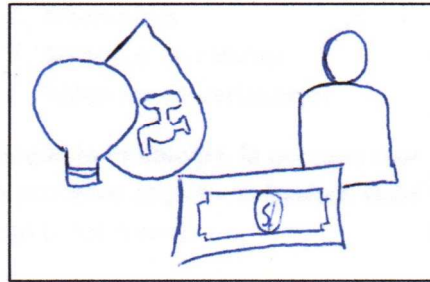
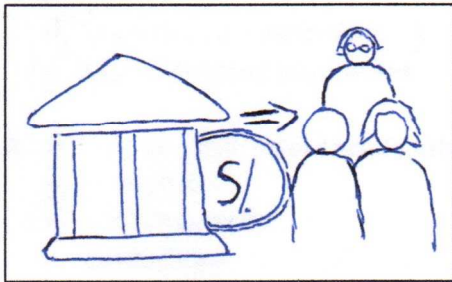
(1.0 punto) Indique la diferencia entre Experiencia de Usuario y Usabilidad, y la relación que existe entre ambas.

1.0/1.0

La UX incluye la usabilidad, además del look (relacionado con la marca) y el feel (sentimientos, lo más difícil de medir).  
Usabilidad es una cualidad medida en base a la efectividad, eficiencia y satisfacción de un sistema interactivo con respecto a un usuario.

(3.0 puntos) Discuta dos aspectos positivos y dos aspectos negativos de las siguientes metáforas elaboradas por sus compañeros para representar transacciones de un cajero ATM. ¿Qué transacciones representan para Ud.? Indique por qué el aspecto mencionado lo ha considerado como positivo/negativo.

3.0/3.0



Pago a terceros

Pago de servicios

Pago rápido

Aspectos positivos:

- Elemento entendible (independientemente)
- Imágenes claras

- Imágenes claras
- Elementos minimalistas

- Metáfora innovadora de velocidad
- Capta la atención

Aspectos negativos:

- Si las metáforas están relacionadas con pagos, la metáfora del dinero debió mantenerse igual: Todas las metáforas con monedas o todas con billetes.
- No es claro de dónde sale el dinero: Cliente, banco pagando intereses, etc.
- Se cambia el banco por una persona y puede generar confusión
- Tal vez el hecho de que no haya una flecha del cohete al banco no da seguridad de que este se dirige ahí.

(1.0 puntos) Enlace correctamente las ideas con los principales conceptos de HCI:

1.0/1.0

1) Constraints

a) Un banco en el parque puede representar para un anciano "algo para sentarse", mientras que para un niño "algo que escalar".

2) Conceptual Models

b) Son usados para evitar que el usuario cometa errores y para minimizar la cantidad de información a recordar.

3) Metaphors

c) Visuales, verbales y globales.

4) Affordances

d) Se forman a través de la experiencia, instrucción y la construcción basada en percepciones.