



## Examen final de IPO - A

Enero 2019

Universidad de Jaén

Nombre \_\_\_\_\_

*Departamento de Informática*

- 1 (3 puntos) Elementos morfológicos de la imagen.
- 2 (3 puntos) Principios generales de la usabilidad.
- 3 (2 puntos) Tipos de discapacidades y soluciones: discapacidades auditivas y de movimiento.
- 4 (2 puntos) Analiza mediante GOMS y mediante análisis Jerárquico el proceso de hacer fotocopias en color o blanco y negro pudiendo usar diferentes tamaños de papel (A3 y A4).



Universidad de Jaén

Departamento de Informática

Nombre \_\_\_\_\_

**1.-**

Para representar algo utilizamos unos elementos que constituyen un alfabeto gráfico. Estos elementos son:

- El punto...
- La línea...
- La forma...
- La luz...
- El color...
- El tiempo...
- El tamaño...
- El formato...
- La composición...

**2.-**

- Facilidad de aprendizaje...
- Flexibilidad...
- Consistencia...
- Robustez...
- Recuperabilidad...
- Tiempo de respuesta...
- Adecuación de las tareas...
- Disminución de la carga cognitiva...

**3.-**

**Auditivas**

Las personas con dificultades auditivas deberían encontrarse con menos problemas ante las interfaces actuales, debido a que la mayoría de ellas están basadas en claves visuales

En ocasiones hay cierta información que es necesario convertir en texto para que estos usuarios sean capaces de seguirla

Ciertos mensajes de alerta son codificados como sonidos debido al interés en utilizar un canal de comunicación que los usuarios tienen desocupado

Es necesario tener cuidado en este último caso, puesto que los usuarios con discapacidades auditivas pueden no advertir el riesgo asociado a una situación dada

Hay personas que utilizan el lenguaje de signos desde su nacimiento

Estas personas a menudo tienen una reducción importante en el número de palabras que conocen y utilizan

En este caso, es necesario prestar atención especial al vocabulario utilizado

**Movimiento**

Problemas para realizar ciertas tareas físicas tal y como mover un puntero, pulsar dos teclas a la vez o mantener apretada una tecla

En el caso más extremo estas personas pueden no ser capaces de utilizar un teclado o un ratón y simplemente pueden preferir utilizar un sistema alternativo de introducción de datos tal y como uno basado en voz o en movimientos de otras partes del cuerpo (como la cabeza, la boca, etc.)

Es conveniente proporcionar a las aplicaciones una interfaz basada en teclado lo más completa posible. El teclado proporciona a menudo un método más sencillo de introducción de la información que los mecanismos apuntadores como el ratón

Además, si se utiliza un sistema de introducción vocal de la información, estos programas pueden utilizar las etiquetas asociadas a cada elemento de la interfaz (botones, cuadros de diálogo, etc.) para este propósito

Por ejemplo, una persona puede encontrar mucho más fácil pronunciar la palabra OK para seleccionar un botón de aceptación que desplazar el cursor hasta él

**4.-**



GOAL: Fotocopiar

Introducir clave

Colocar documentos

GOAL: Actualizar configuración

Elegir tamaño

Seleccionar número de copias

Elegir color o blanco y negro

Pulsar copiar

Recoger documentos

GOAL: Elegir tamaño

[Select GOAL:A4

Pulsar A4

GOAL: A3

Pulsar A3]

Rule 1: IF (ES\_A4) A4

ELSE A3

GOAL: Elegir color

[Select GOAL: Color

Pulsar color

GOAL: B&N

Pulsar B&N]

Rule 1: IF (ES\_Color) Color

ELSE B&N

