

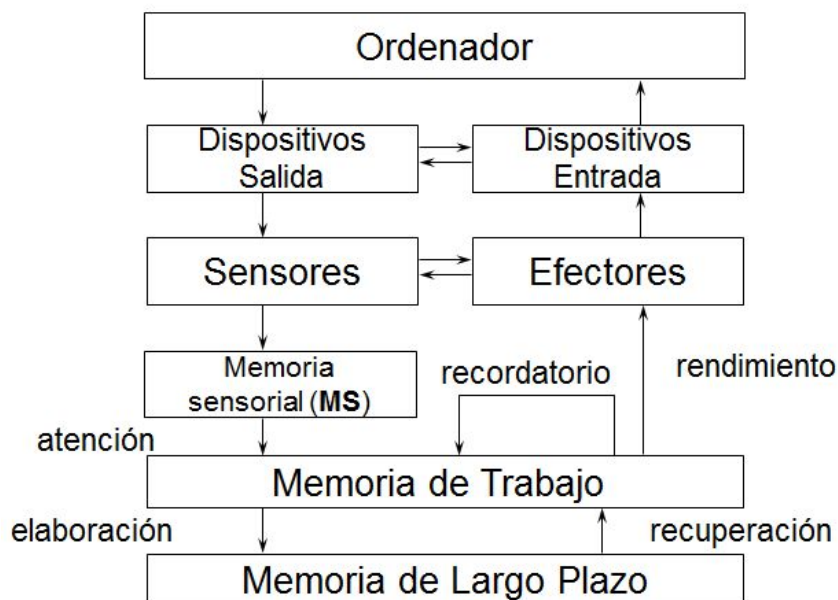


1 (3 puntos) Contestar verdadero o falso a las siguientes afirmaciones (1 mal quita 1 bien). En caso de error tachar con una X y contestar a la izquierda.

- [V] Una guía de estilo se centra en la interfaz y en los principios de diseño gráfico subyacentes al diseño de un sitio web
- [F] Un estándar es un requisito, regla o recomendación basada exclusivamente en principios y normas de iure
- [V] Los métodos de indagación pueden ser de observación de campo, grupos de discusión dirigidos (focus groups), entrevistas, cuestionarios y grabación del uso (logging)
- [F] Una vez que el producto está en el mercado ya no hace falta preguntar a los usuarios acerca de sus necesidades y actitud respecto del mismo
- [V] Para toda aplicación se debe comprobar que todo se puede usar desde el teclado y que además está documentado
- [F] Diseñar un conjunto coordinado de iconos es peor que hacerlo uno a uno porque, entre otras cosas, incrementa el esfuerzo en el diseño y el dibujo
- [V] Según Marcus, hay que evitar el uso de colores adyacentes que difieran solamente en la cantidad de azul
- [F] El diseño de la interfaz de una aplicación se debe tener en cuenta a partir de la fase de diseño preliminar
- [V] Una metáfora visual es una imagen que nos permite representar alguna cosa de tal manera que el usuario puede reconocer lo que representa y, por extensión, comprender su propósito
- [F] Realizar una operación aritmética es un claro ejemplo del uso de la memoria a largo plazo

2 (1,5 puntos) El modelo de procesamiento Persona Ordenador: canales de entrada-salida y tipos de memorias

Explicar someramente este diagrama



Sensores/efectores

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Percepción a través de los sentidos• Vista• Oído• Tacto• Gusto• Olfato | <ul style="list-style-type: none">• Acciones a través de los actuadores (efectores)• Extremidades• Dedos• Ojos• Cabeza• Sistema vocal |
|---|--|

Explicar grosso modo cómo funciona la sensorial (persistencia como ejemplo), de trabajo y a largo plazo

3 (1,5 puntos) Storyboard: definición y usos. Usa un ejemplo en tu explicación.



Universidad de Jaén

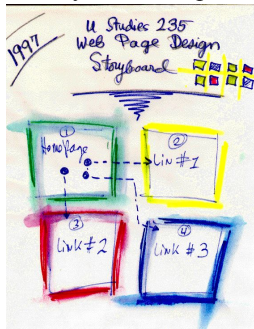
Nombre _____

Departamento de Informática

Es una narración gráfica de una historia en cuadros consecutivos.

Podemos utilizar este concepto que se utiliza en el cine o el teatro para la realización de un escenario de interacción que puede ser evaluado con diferentes técnicas

El storyboard nos permite indicar los enlaces a diferentes páginas a partir de los resultados de las interacciones del usuario



Se usa para describir escenarios (una historia de ficción con representación de personajes, sucesos, productos y entornos)

4 (4 puntos) Resuelve mediante GOMS el análisis de la tarea “subir volumen”

GOAL: SUBIR-VOLUMEN

[select

GOAL: USAR-MÉTODO-RATÓN

MOVER-RATÓN-AL-ICONO-DEL-VOLUMEN

CLICK-SOBRE-ICONO

MOVER-RATÓN-AL-ICONO-DE-NIVEL-DE-VOLUMEN

GOAL: USAR-MÉTODO-TECLADO

GIRAR LA RUEDA DEL VOLUMEN

Rule 1:

IF (USUARIO-EXPERTO)

USAR-MÉTODO-TECLADO

ELSE

USAR-MÉTODO-RATÓN