



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Departamento de Informática

Examen final de Interacción Persona Ordenador

Enero 2015

Nombre _____

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] Para evitar que nuestra aplicación ocasiona problemas a usuarios daltónicos basta con seguir unas reglas básicas y elegir una paleta adecuada
- [V] El storyboard nos permite indicar los enlaces a diferentes páginas a partir de los resultados de las interacciones del usuario
- [F] En el diseño de un icono, cuantos más detalles se hagan de mejor calidad es.
- [V] Un ejemplo claro de memoria sensorial es la persistencia ocular
- [V] El uso de escenarios ayuda al diseñador a explorar ideas y las ramificaciones de decisiones de diseño en situaciones concretas
- [F] Los tipos de iconos son: similares, directos, simbólicos y abstractos
- [V] El diseño ha de minimizar posibles incidentes por azar y las consecuencias adversas de acciones no previstas
- [F] Hay 5 zonas de internacionalización
- [V] En todo caso, el teclado tiene que dar acceso a cualquier elemento de la interfaz
- [V] Un valor alto en el gradiente de la textura nos hace ver el objeto más alejado

2 (1,5 puntos) Explica brevemente lo que significa la frase “El ordenador invisible”.

"El ordenador invisible" de Donald Norman. El objetivo principal de una interfaz es hacer el ordenador invisible para el usuario, que sólo piense en el problema que tiene y en cómo solucionarlo no en los pasos que hay que dar en el ordenador para poder conseguirlo. Si la tarea fuera escribir un libro que no piense en los formatos, errores tipográficos, maquetación... sino en el propio libro. Por tanto las interfaces han de ser sencillas de usar, universal, totalmente intuitivas, de uso evidente. Para ello, debe seguir los principios de la usabilidad: Facilidad de aprendizaje, Flexibilidad, Consistencia, Robustez, Recuperabilidad, Tiempo de respuesta, Adecuación de las tareas y Disminución de la carga cognitiva

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92410214>

3 (1,5 puntos) Explica los Principios de Mandel.

Desarrolla estos apartados brevemente...

- Colocar a los usuarios en el control de la interfaz
 - Permitir el uso del teclado y el ratón
 - Permitir a los usuarios cambiar la atención
 - Mostrar mensajes y textos descriptivos
 - Proporcionar acciones inmediatas, reversibles y realimentación
 - Permitir personalizar la interfaz
 - Permitir manipular los objetos de la interfaz
 - Acomodar a los usuarios con diferentes niveles de habilidad
- Reducir la carga de memoria de los usuarios
 - Proporcionar pistas visuales
 - Proporcionar opciones por defecto
 - Proporcionar atajos
 - Emplear metáforas del mundo real
 - Emplear la revelación progresiva para evitar abrumar al usuario
 - Promover la claridad visual
- Hacer la interfaz consistente

4 (4 puntos) Realiza un prototipo en papel para una máquina expendedora de Menús del día. Ofrece 4 primeros, 4 segundo, 4 postres y 8 bebidas, de los que tiene que elegir 1 de cada. La máquina es bilingüe español/inglés, cobra en euros y devuelve un tique para entregar en el despacho de comidas a cambio del pedido.



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Departamento de Informática

Nombre _____

No pongo fotos de los platos, pero por cada producto se debe acompañar una foto.

MENÚ DEL DÍA: 7,5 €



DAILY MENU: 7.5 €



MENÚ DEL DÍA: 7,50€

PRIMEROS A ELEGIR:

1 Sopa

2 Ensalada

3 Tortilla

4 Macarrones

Cancelar

DAILY MENU: 7.50€

DISH TO CHOOSE:

1 Soup

2 Salad

3 Omelette

4 Macaroni

Cancel

MENÚ DEL DÍA: 7,50€

SEGUNDOS A ELEGIR:

Tortilla +

1 Hamburguesa

4 Lenguado

3 Pollo

2 Ternera

Cancelar

DAILY MENU: 7.50€

DISH TO CHOOSE:

Omelette +

1 Burguer

4 Sole

3 Checken

2 Beef

Cancel

Empezar de nuevo



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Departamento de Informática

Nombre _____

MENÚ DEL DÍA: 7,50€**POSTRES:**

Tortilla + Lenguado +

1 Natillas

4 Manzana

3 Pera

2 Melocotón

Cancelar

DAILY MENU: 7.50€**DESSERT TO CHOOSE:**

Omelette + Sole +

1 Custard

2 Apple

3 Pear

4 Peach

Cancel

MENÚ DEL DÍA: 7,50€**BEBIDAS:**

Tortilla + Lenguado + Natillas +

1 Coca cola

5 Batido

2 Fanta

6 Te

3 Cerveza

7 Café

4 Vino

8 Agua

Cancelar

DAILY MENU: 7.50€**4 DRINK TO CHOOSE:**

Omelette + Sole + Custard +

1 Coke

5 Smotthie

2 Fanta

6 Tea

3 Beer

7 Coffe

4 Wine

8 Water

Cancel

MENÚ DEL DÍA: 7,50€

Inserte: XX,XX €

Su menú:

1º Tortilla
2º Lenguado
3º Natillas
CervezaConforme insertas
decrece. Al llegar a
0 imprime el tique y
devuelve el cambio
si hubiera

Cancelar

DAILY MENU: 7.50€

Insert: XX.XX €

Your menu:

1º Omelette
2º Sole
3º Custard
Beer

Cancel



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Departamento de Informática

Examen final de Interacción Persona Ordenador

Enero 2015

Nombre _____

MENÚ DEL DÍA: 7,50€

Recoja su tique (y su cambio)

Buen provecho

DAILY MENU: 7.50€

Get your ticket (and your change)

Enjoy your meal