



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Departamento de Informática

Examen final de Interacción Persona Ordenador

Julio 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.**

- [ F ] Prácticamente, el 30% del esfuerzo de desarrollo de las aplicaciones interactivas está dedicado a la interfaz
- [ V ] Organizar los controles y pantallas para permitir una rápida interacción con el usuario es la tarea básica de la ergonomía
- [ V ] El uso conjunto de colores oponentes como rojo y verde o amarillo y azul hay que evitarlo por la aparición de imágenes secundarias debidas a la persistencia ocular
- [ F ] El tacto es útil solamente para diseño de sistemas de realidad virtual
- [ V ] La memoria icónica está ligada al canal visual
- [ V ] Un sistema con capacidad de ojos libres necesita un sistema de síntesis de voz
- [ V ] Una forma de hacer participar al usuario en la fase de diseño es usar prototipos
- [ F ] En algunas ocasiones se puede usar un diseño estéticamente perfecto a costa de disminuir la funcionalidad
- [ V ] Es necesario mantener la carga de memoria del usuario en una aplicación lo más pequeña posible
- [ V ] La ISO 9241 es un claro ejemplo de estándar de iure

**2 (1,5 puntos) ¿Pueden ser utilizadas las ayudas para usuarios con necesidades especiales por personas sin estas? Justifica tu respuesta y pon ejemplos**

Muchas de las ayudas diseñadas para usuarios con necesidades especiales pueden ser útiles para personas sin estas necesidades, pero que se encuentran en situaciones especiales. Por ejemplo:

<b>Sin visión</b>	Ciegos	- personas con ojos ocupados (por ej. conduciendo o en navegación telefónica) - en la oscuridad
<b>Poca visión</b>	Personas con limitaciones visuales	- personas con un visualizador pequeño - en un entorno de humos
<b>Operable sin poder oír</b>	Personas sordas	- entornos ruidosos - oídos ocupados - silencio forzado (bibliotecas, etc.)
<b>Oído limitado</b>	Personas duras de oído	- personas en entorno ruidoso
<b>Operable con manualidad limitada</b>	Personas con limitaciones	- personas con vestidos especiales - o que van en un vehículo que se balancea
<b>Operable con cognitivdad limitada</b>	Personas con cognitivdad limitada	- personas distraídas - con pánico - o bajo la influencia del alcohol
<b>Operable sin lectura</b>	Personas con problemas cognitivos	- personas que no conocen ese lenguaje - visitantes - personas que se han dejado las gafas de lectura

**3 (1,5 puntos) Metáforas verbales. Definición, ventajas y limitaciones**

Metáfora: Figura retórica que consiste en usar una palabra o frase en un sentido distinto del que tiene pero manteniendo con éste una relación de analogía o semejanza. Ejemplo: “cabellos de oro” por “cabellos rubios”

Las metáforas son una parte integrante del lenguaje y aparecen en las conversaciones cotidianas

- Tiempo (abstracto): ahorrar, gastar, desaprovechar (dinero)
- Ideas (abstracto): defender, atacar, retirar (conceptos bélicos)
- Navegar, explorar, visitar, inmersión, web, red, mapa, página, home, ancla, bookmark, etc.

Cuando nos encontramos con una nueva herramienta tecnológica tendemos a compararla con alguna cosa conocida

Los conocimientos sobre los elementos y relaciones en un dominio familiar se traspasan a los elementos y relaciones en otro no familiar





UNIVERSIDAD DE JAÉN

Departamento de Informática

Examen final de Interacción Persona Ordenador

Julio 2015

Nombre \_\_\_\_\_

Ventajas:

- Basándonos en el conocimiento previo podemos desarrollar más rápidamente el conocimiento del nuevo dominio
- Presionar una tecla significa ver un carácter visualizado en la pantalla

Limitaciones: existen diferencias

- La tecla de retorno mueve el carro físicamente mientras que en el ordenador mueve el puntero al comienzo de la siguiente línea
- No obstante, una vez asimiladas estas diferencias el usuario construye un nuevo modelo mental

Conclusión: las metáforas verbales pueden ser muy útiles para ayudar a los usuarios a iniciarse en el uso de un nuevo sistema

**4 (4 puntos) Resuelve mediante GOMS el análisis de la tarea “borrar una palabra de una frase en Word”**

GOAL: Borrar una palabra de una frase en Word

[select

GOAL: USAR-MÉTODO-TECLADO

COLOCAR CURSOR-EN-LA-PALABRA

PULSAR CONTROL-SUPR. O CONTROL-BACKSPACE

GOAL: USAR-MÉTODO-RATON

PULSAR DOBLECLIC SOBRE-LA-PALABRA

PULSAR BACKSPACE O PULSAR SUPR.]

Rule 1:

IF (USUARIO-EXPERTO) USAR-MÉTODO-TECLADO

ELSE USAR-MÉTODO-RATÓN