



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Departamento de Informática

Examen final de Interacción Persona Ordenador
Prueba de incidencias

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] En un recorrido cognitivo de una tarea concreta, hacemos un seguimiento paso a paso en la aplicación, obteniendo de ella realimentación de lo que hacemos, siendo conscientes de que nos vamos acercando al objetivo.
- [V] Si un diseño es bueno, el usuario es capaz de usar la aplicación, independientemente de las condiciones ambientales y de sus habilidades sensoriales
- [F] En la fase de implementación de un software interactivo ya no interviene el usuario
- [F] La percepción háptica no es primordial en IPO
- [F] En un sistema interactivo, los tiempos de espera deben ser prácticamente nulos
- [V] Para que un sistema sea fácil de aprender debe ser familiar y sintetizable
- [V] Con carácter general, debe evitarse la combinación de colores oponentes en pantalla: rojo-verde, amarillo-azul
- [V] El ángulo de visión está afectado por el tamaño y la distancia de un objeto
- [F] Las características de diseño especiales, van orientadas siempre a usuarios con discapacidades físicas o psíquicas de cualquier índole
- [F] Los nocirreceptores son los receptores sensoriales de presión

2 (1,5 puntos) Explica brevemente lo que significa la frase “El mundo es la interfaz”.

En el paradigma de realidad Aumentada, se inserta el mundo real a la computadora, usando los objetos cotidianos como parte de la interfaz, haciéndolos parte activa de la interacción. Por ello se dice que en realidad aumentada el mundo es la interfaz.

Con el uso de esto se consigue mejorar la interacción con el mundo real, integrar fácilmente el uso del ordenador en actividades cotidianas, posibilitar el acceso a usuarios diversos y no especializados, trasladando el foco de atención del ordenador al mundo real

Un ejemplo sería usar el extremo de un collado para hacer un zoom en la cámara hacia la parte que nos interesa o para marcar el perfil de la montaña.

3 (1,5 puntos) Explica las reglas de Murch para el uso efectivo del color.

Desarrolla estos apartados brevemente.

Uso efectivo del color: Las reglas de Murch

- Evita el despliegue simultáneo de colores espectralmente extremos que estén altamente saturados
- Descarta el color azul puro para texto, líneas delgadas y figuras pequeñas
- Evita colores adyacentes que se diferencien sólo por la cantidad de azul que contienen
- Los operadores de edad avanzada necesitan niveles más altos de brillo para distinguir los colores
- Los colores cambian de apariencia a medida que el nivel de luz ambiental cambia
- La magnitud de un cambio detectable en el color varía a través del espectro
- Es difícil enfocar hacia las orillas creadas solamente por el color
- Evita utilizar el rojo y el verde en la periferia de presentaciones a gran escala
- Los colores opuestos se ven bien juntos
- Para los observadores con deficiencias del color (ciegos al color), evita hacer distinciones de un sólo color

4 (4 puntos) Realiza un prototipo en papel para una impresora bilingüe de libros. A partir de una colección de archivos pdf, seleccionando uno, se pueden imprimir de 100 a 999 copias, con o sin índices y escogiendo entre 4 calidades: pastas duras, pastas blandas, edición de bolsillo y edición especial. La máquina devuelve un tique con el resumen del trabajo para recoger más tarde las copias y lanza la impresión. El pago no lo lleva el prototipo.



UNIVERSIDAD DE JAÉN



Departamento de Informática

Examen final de Interacción Persona Ordenador
Prueba de incidencias

Enero 2015

Nombre _____

1



 

Impresora de libros

Pulsa para enviar una tarea

Comenzar 2

2

Selecciona el archivo...

Pastas blandas ☐

Pastas duras ☐

Edición de bolsillo ☐

Edición especial ☐

Selecciona a una



Incluir índices ☒

Nº de copias

Introduce un número entre 100 y 999

3 **Imprimir**

3



 

Mensaje de error....

Si error en 2

Volver 2

4

Recoja su tique y preséntelo en ventanilla para recoger el trabajo a partir del jueves a las 12:15

Empezar otro trabajo... 2

Hay imágenes que explican los tipos de pastas y cómo son los índices.

Las banderas cambian el idioma. No pongo las pantallas en inglés, pero sólo cambia el texto, las imágenes son idénticas

Desde cualquier pantalla, por inacción vuelve solo al 1 al minuto