



Universidad de Jaén

Nombre _____

Departamento de Informática

- 1 (3 puntos) Guía técnica de internacionalización: problemas en la planificación de la localización**
- 2 (2 puntos) Diseño de metáforas.**
- 3 (2 puntos) Notaciones para el diálogo: User Action Notation.**
- 4 (3 puntos) En excel, existe la posibilidad de expandir una fórmula o bien arrastrando el controlador de relleno (esquina inferior derecha de la celda activa) o bien copiando la celda y pegando en la celda destino. Analiza esta tarea usando GOMS**



1.-

Puntos a revisar:

- Elementos específicos de la localización
- Convenciones en el procesamiento de texto:
 - ordenación, clasificación de caracteres, pronunciación, guionado, funciones de gestión de cadenas e intercambio de ficheros (importación y exportación de ficheros)
- Gestión de las entradas
 - soporte para drivers de teclado y otros métodos de entrada
- Gestión de las salidas
- Traducción del texto
 - Todas las lenguas tienen gramática y sintaxis diferentes
 - El texto traducido cambia de tamaño, hay que prever que pueda crecer
 - Ejemplos:
 - Mover se traduce como verschieben en alemán (5 contra 11)
 - Aspectos a tener en cuenta
 - ...
- Organización de diálogos...
- Barra de estado...
- menús...
- elementos culturales...

2.-

Diseño de metáforas

- Las metáforas pueden conseguir su efectividad a través de asociaciones:
 - Podemos asociar clases y atributos a objetos familiares
 - Podemos asociar procesos y algoritmos a verbos de acción
- Tipos de metáforas:
 - De objetos: libro, álbum, agenda, escritorio, biblioteca
 - De actividades: visita, exploración, viaje
 - De lugares: casa, plaza, museo, ciudad, isla

Objetos familiares

- Escritorio
 - Dibujos, ficheros, carpetas, papeles, clips, notas de papel
- Fotografía
 - Álbumes, fotos, portafotos
- Juegos
 - Reglas del juego, piezas del juego, tablero de juego
- Contenedores
 - Estantes, cajas, compartimentos
- Ciudades
 - Hitos, perfiles, casas

Ejercicio

- Objetivo:
 - Diseño de un conjunto de metáforas para la gestión de una biblioteca de imágenes digitales
- Pasos:
 - Escoger los objetos que están implicados
 - Asociar un elemento visual a cada objeto
 - Escoger los verbos asociados a las acciones que se pueden ejecutar
 - Construir un elemento visual para cada acción

3.-

Notaciones para el diálogo: User Action Notation

- Las técnicas basadas en gramáticas o diagramas son adecuadas para sistemas basados en menús, pero no para manipulación directa
- UAN es una especificación mediante un lenguaje para la descripción de las tareas del usuario
- Una especificación en UAN se realiza en una tabla dividida en 3 columnas:
 - acciones del usuario
 - realimentación de la interfaz
 - estado de la interfaz

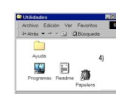
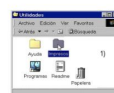
Notaciones para el diálogo: UAN

- icon!
- Respuesta del sistema: iluminar el icono
- icon-!
- Dejar de iluminar el objeto icono
- icon >~
- Movimiento de arrastre del objeto icono
- Ejemplo: Tarea "borrar un fichero enviándolo a la papelera de reciclaje"

	UAN	Realimentación	Estado de la Interfaz
1	"File" Ratón !	File!, foral(file): file-!	Selected = File
2	"(x,y)" (Arrastrar)	Outline(file) > ~	
3	"(Trash)" (Llegar arrastrando a la papelera)	Outline(file) > ~, File-!	trash!
4	Ratón <	DeleteFile!, trash-!	Selected = null

Notaciones para el diálogo: UAN

- Ejemplo: Tarea "borrar un fichero enviándolo a la papelera de reciclaje"





Universidad de Jaén

Nombre _____

Departamento de Informática

4.-

GOAL: COPIAR-CELDA

[select

GOAL: USAR-MÉTODO-RATÓN

APUNTAR-CELDA

CLIC DER

MOVER-RATÓN OPCIÓN-COPIAR

CLIC IZQ

GOAL: USAR-MÉTODO-TECLADO

APUNTAR-CELDA

PULSAR CTRL-C]

Rule 1: IF (USUARIO-EXPERTO) USAR-MÉTODO-TECLADO
ELSE USAR-MÉTODO-RATÓN

GOAL: PEGAR-CELDA

[select

GOAL: USAR-MÉTODO-RATÓN-MENU

APUNTAR-CELDA

CLIC DER

MOVER-RATÓN OPCIÓN-PEGAR

CLIC IZQ

GOAL: USAR-MÉTODO-TECLADO

APUNTAR-CELDA

PULSAR CTRL-V]

Rule 1: IF (USUARIO-EXPERTO) USAR-MÉTODO-TECLADO
ELSE USAR-MÉTODO-RATÓN

la solución pedida es:

GOAL: EXPANDIR-CELDA

[select

GOAL: EXPANDIR-CONTROLADOR-RELLENO

APUNTAR-CELDA

PULSAR IZQ SOBRE-CONTROLADOR

DRAG HASTA-LA-CELDA-DESTINO

SOLTAR

GOAL: COPIAR-PEGAR

COPIAR-CELDA

PEGAR-CELDA]

Rule 1: IF (EXPANDIR-MUCHAS-CELDA-CONTIGUAS) EXPANDIR-CONTROLADOR-RELLENO
ELSE COPIAR-PEGAR