

1. **F** Una técnica hace uso de los conocimientos de una tecnología.
2. **V** En los sistemas vestibles la posible comunicación entre los dispositivos, debería hacerse mediante redes de área local.
3. **F** Los sistemas vestibles se caracterizan por ser privados, cómodos y portables.
4. **F** Los computadores vestibles no usan Bluetooth.
5. **F** Uno de los mayores retos de los sistemas vestibles es lograr grandes capacidades de cálculo.
6. **V** Un Sistema vestible debe permitir una interacción cómoda y natural.
7. **F** (Ciclo de vida de la tecnología). La fase de "evolución" y de "generación sucesiva" son semánticamente equivalentes.
8. **V** Una fuente de información acerca de nuevas tecnologías son los sitios de crowdfunding.
9. **F** Los sistemas de computación ubicua deben ser reconocibles por los usuarios.
10. **F** La computación ubicua casi nunca tiene en cuenta el contexto
11. **F** Las TICs son Tecnologías de Infraestructura de Comunicaciones.
12. **V** Un sistema vestible debe estar siempre funcionando mientras el usuario lo lleve puesto.
13. **F** Cyborg es sinónimo de Robot
14. **F** El "Hype cycle" no puede ser utilizado en el ámbito de las TICs.
15. **V** Algunos sistemas vestibles pueden alimentarse con el calor corporal.
16. **F** Un smartphone se puede considerar un sistema vestible
17. **F** Un sistema vestible requiere de total atención por parte del usuario para su funcionamiento.
18. **F** Una tecnología pasa por 3 fases a lo largo de su vida: "alpha", "beta" y "obsoleto".
19. **V** Un SmartPhone por si solo no se considera un sistema vestible.
20. **V** En el caso de los sistemas vestibles de aumentación humana, es en general deseable que el sistema pase desapercibido
21. **V** Arduino es el único hardware que existe para sistemas vestibles.
22. **F** Para estar al tanto de tecnologías emergentes únicamente existen dos fuentes de información, los medios científicos y los sitios de crowdfunding.
23. **F** La tarea principal de un sistema vestible es computar
24. **V** Algunos tipos de Head-Mounted Display (HMD) te permiten ver a través de la pantalla
25. **V** Un sistema vestible debe estar siempre disponible para su uso.
26. **V** Algunas de las ventajas de los sistemas vestibles son: portabilidad, comodidad, disponibilidad y acceso rápido.
27. **F** La fase de preconcepcion de una tecnologia, incluye un prototipo.
28. **F** La principal diferencia entre un Smartphone (por ejemplo) y un sistema vestible es que este último ha de ser adaptable al entorno/situación y proporcionar la funcionalidad al centrar el usuario su atención en él.
29. **V** Los portales de crowdfunding permiten mostrar un prototipo de un producto, cuyo desarrollo puede ser apoyado mediante donaciones.
30. **F** Las nuevas tecnologías son equivalentes a las tecnologías emergentes.
31. **F** Es ideal cuando un computador vestible no es controlable por el usuario. De esta manera no monopoliza su atención.
32. **F** Un sistema vestible no tiene por que estar siempre disponible
33. **V** Una fuente de información acerca de nuevas tecnologías son los sitios de crowdfunding.
34. **F** En los sistemas vestibles la posible comunicación entre los dispositivos, debería hacerse mediante redes de área local.
35. **V** El usuario puede manejar un sistema vestible o interactuar mientras realiza su actividad normal

36. ☒ En la computación ubicua es importante poder realizar un registro automático de las experiencias para un uso posterior.
37. ☐ La computación ubicua se caracteriza por su presencia oculta para el usuario y por no ser sensible al contexto.
38. ☒ El sitio más estable para colocar una cámara vestible es el hombro
39. ☐ Smart Dust (polvo inteligente) es una tecnología que está desfasada
40. ☐ La cuesta de la iluminación es el primer tramo del "Hype Cycle" de Gartner
41. ☒ El hype-cycle representa la posibilidad de éxito/fracaso de una tecnología en el caso de que esta salga al mercado.
42. ☐ Uno de los mayores retos de los sistemas vestibles es lograr grandes capacidades de cálculo.
43. ☐ Un smartphone es un computador vestible, ya que es un dispositivo que llevamos encima siempre.
44. ☒ OpenCV es una librería para procesar imágenes que es apropiada para el uso con computadores vestibles.
45. ☒ Existe un periodo en el que una tecnología empieza a ser olvidada al no cumplir las expectativas esperadas.
46. ☐ Las comunicaciones inalámbricas carecen de importancia cuando hablamos de computación vestible.
47. ☐ Solo los computadores que pueden ser llevados en manos y cabeza reciben el nombre de sistemas vestibles.
48. ☒ Las fases por las que pasa una tecnología a lo largo de su vida son la preconcepción, el prototipado, desarrollo experimental, explotación (restringida y en madurez), evolución, generación sucesiva y muerte.
49. ☐ En los sistemas vestibles la posible comunicación entre los dispositivos, debería hacerse mediante redes de área local
50. ☐ (Ciclo de sobreexpectación). La fase "cuesta de iluminación" antecede a la fase "pico de sobreexpectativas".
51. ☐ Un computador vestible no se puede reconfigurar.
52. ☐ La fase de prototipado ocurre antes que la de desarrollo experimental.
53. ☐ La computación ubicua casi nunca tiene en cuenta el contexto
54. ☐ Las expectativas de una tecnología emergente no evolucionan
55. ☐ Una técnica hace uso de los conocimientos de una tecnología.
56. ☒ Un sistema vestible debe estar disponible siempre, formar parte de nuestra vestimenta.
57. ☒ Los sistemas vestibles nos permiten interactuar con el entorno libremente.
58. ☒ La memoria aumentada facilita la identificación de personas
59. ☐ La única información que podemos obtener de un HMD es información acústica.
60. ☒ Android se puede usar como sistema operativo de un sistema vestible
61. ☐ Un computador vestible debe captar toda la atención del usuario.
62. ☐ Los computadores vestibles no usan Bluetooth.
63. ☐ Una tecnología vestible siempre debe pasar desapercibida para el resto de personas.
64. ☐ Cuando una tecnología se encuentra en la parte más alta del Hype cycle, es seguro que saldrá adelante.
65. ☐ Un usuario con un Filtro Visual utiliza un HMD y por tanto no ve su entorno
66. ☐ Los sistemas vestibles son poco adecuados si al usuario le interesa tener las manos libres.
67. ☐ Los computadores vestibles no usan Bluetooth.
68. ☐ La principal diferencia entre un Smartphone (por ejemplo) y un sistema vestible es que este último ha de ser adaptable al entorno/situación y proporcionar la funcionalidad al centrar el usuario su atención en él.

- 69. **F** Solo los computadores que puede ser llevados en manos y cabeza reciben el nombre de sistemas vestibles.
- 70. **F** Un computador vestible debe ser llevado o puesto sobre el cuerpo pero hay que manipularlo para usarlo
- 71. **V** En el caso de los sistemas vestibles de aumentación humana, es en general deseable que el sistema pase desapercibido.
- 72. **F** No crear restricciones u obstáculos para el usuario se considera uno de los atributos ideales para un computador vestible.
- 73. **F** (Ciclo de vida de la tecnología). La fase de "evolución" y de "generación sucesiva" son semánticamente equivalentes.
- 74. **F** Los sistemas vestibles se caracterizan por ser privados, cómodos y portables.
- 75. **F** En la gráfica del HypeCycle, cuando una tecnología se encuentra en lo más alto, siempre es rentable.