1. Que es la realidad virtual? Y que es la realidad aumentada? Cuáles son los motivos de que uno abarque actualmente la mayor parte del mercado.

**La realidad virtual:** es una nueva realidad reinventada a través de dispositivos donde se sustituye la realidad actual del individuo.

**La realidad aumentada:** es una realidad que se basa en la realidad del individuo, busca completarla agregando objetos nuevos con ayuda de dispositivos.

A diferencia de la realidad virtual que busca una nueva realidad, la realidad aumentada busca completar la realidad del individuo.

**La realidad aumentada abarca la mayor parte del mercado porque:** busca completar la realidad actual tal como la conocemos, no pretende destruir o construir una realidad de cero, es utilizada en museos, áreas de arquitectura e ingeniería.

1. Que se entiende por “ceguera de banner”?

Es un evento de usabilidad donde el visitante de un sitio web ignora la información del banner o similar, esto se da por el fenómeno de que al ingresar a un sitio web, lo más probable es que el banner que se encuentre en la cabecera sea publicidad, por lo que debido a su experiencia, el usuario directamente lo ignora de manera inconsciente.

1. Para los siguientes tipos de discapacidades: auditiva visual y cognitiva. Como aportan soluciones a personas sin esta discapacidad pero con alguna dificultad en su entorno? Diga el problema, a que discapacidad está relacionada y cuál es la solución existente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problema | Discapacidad relacionada | Solución |
| Ambiente ruidoso dificulta la comunicación | Auditiva | Utilizar auriculares y micrófono para la comunicación |
| Teclado con letras gastadas(despintados) | Visual | Adquirir un nuevo teclado, sustituir las teclas despintadas por otras nuevas o pintar las teclas |
| Ambiente con muchas personas genera distracción | Cognitiva | Agrupar los grupos de trabajo de acuerdo al rol desempeñado. Ejemplo: para los programadores, un lugar silencioso donde puedan concentrarse |

1. En informática que se entiende por el lenguaje natural, que dispositivos están involucrados en la interacción, cual es el desafío actual del lenguaje natural?

**Lenguaje natural:** es el lenguaje que utilizamos los seres humanos para comunicarnos.

Los dispositivos que están involucrados en su mayoría son el micrófono y los altavoces.

El desafío del lenguaje natural es que las computadoras puedan entender dicho lenguaje y expresarse de la misma manera, crear sistemas que sean capaces de construir esta relación.

1. Defina evaluación. Cuáles son los tipos de evaluación (explique cada uno brevemente)? Quienes son los actores que intervienen cada uno de ellas?

Técnicas o metodologías utilizadas para evaluar la usabilidad de un producto en diferentes etapas del ciclo de vida cuyo fin es que dicho producto es que dicho producto cumpla con los requerimientos del usuario con eficacia, eficiencia y satisfacción.

**Tipos de evaluación:**

-Inspección: es el proceso de inspeccionar la usabilidad del producto a través de inspectores que trabajan con usuarios reales. Intervienen inspector, consultor de desarrollo, usuario.

-Indagación: es el proceso de indagar, hablar con los usuarios, observarlos en su ambiente real de trabajo. Intervienen indagador, usuario.

-Test: es el proceso en el que el evaluador realiza pruebas en el ambiente de trabajo con el sistema o prototipo que se va a usar, generando situaciones reales y evaluando los resultados. Intervienen usuarios reales.

1. Que es una metáfora? Que es una metáfora compuesta? Que es una metáfora global?

Es una 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.

Metáfora compuesta: es la utilización de diferentes metáforas para que el usuario pueda realizar tareas más complejas. Ejemplo: copy – paste

Metáfora global: es la que da el marco general para la utilización de las demás metáforas. Ejemplo: la metáfora del escritorio

1. Quien es el usuario? Por qué decimos que el diseño de interfaces debe estar centrado en él?

El usuario es la persona que interactúa con el sistema. Decimos que el diseño de interfaces debe estar centrado en el usuario porque primeramente debe satisfacer los requerimientos del mismo, por ello algunas veces él forma parte del equipo de trabajo, de las evaluaciones y correcciones, en todas las etapas del ciclo de vida. También por que el usuario buscará la satisfacción y flexibilidad a la hora de usar la interfaz.

1. Que es la psicología cognitiva y como contribuye al desarrollo de interfaces?

La psicología cognitiva se encarga de los procesos de percepción, atención y aprendizaje del individuo.

Contribuye al desarrollo de interfaces porque ésta posee los conocimientos teóricos de cómo el ser humano se relaciona con su entorno, con los objetos, la máquina, y fundamenta las bases para el desarrollo de la interfaz.