1. Que es la usabilidad? Cuáles son las 3 características buscadas en el momento de cumplir los objetivos? Que se entiende por crear una interfaz transparente?

Medida en la que un producto se puede usar por determinados usuarios para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado (ISO)

1. Que es una discapacidad? Que es una discapacidad cognitiva? Que tenemos que tener en cuenta en el momento de diseñar interfaces para personas con dicha discapacidad?
2. Que es un software internacionalizado? Cuáles son las ventajas de internacionalizar un software?
3. Defina evaluación. Cuáles son los tipos de evaluación (explique cada uno brevemente)? Quienes son los actores que intervienen cada uno de ellos?

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 la evaluación heurística? Cite y defina 6 reglas.
2. Que son las metáforas? Cuál es su objetivo primordial? Como contribuyen a la elaboración de nuevas interfaces?

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.

1. Explique que es una metáfora global y de un ejemplo.

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 d interfaces debe estar centrado en el usuario?

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.