# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN

# Facultad de Ciencias y Tecnología

# *Departamento de Informática*

**Interfaz Hombre Maquina**

**- Examen FINAL -**

**Profesor/a: Lic. Pedro Coronel**

**Lic. Juan Jose Acosta Fecha:**

**Curso: Total Puntos: 65 + 25 + 10 = 100**

**TP Final: 25 Pts**

**TP en Clases: 10 Pts.**

**Examen: 25 Pts**

**Alumno/a: Sin Consulta**

**C.I.Nº: F1**

**Selección Múltiple.**

**Tema 1.** La interfaz es una parte muy importante ***( 5 pts)***

1. del éxito de una aplicación
2. del fracaso de una aplicación
3. de la cantidad de tiempo invertido en código
4. de la cantidad de recursos hombre/máquina del proyecto
5. las respuestas a y c son correctas
6. ninguna de las anteriores

**Tema 2.** Cuáles de todos los listados más abajo no forman parte de los Principios del Diseño Universal ***(5 pts)***

1. Uso equitativo
2. Uso flexible
3. Uso simple e intuitivo
4. Información perceptible
5. Tolerancia para el error
6. Esfuerzo físico mínimo
7. Tamaño y espacio para poder aproximarse y usar el diseño
8. las respuestas c y d son correctas
9. ninguna de las anteriores

**Falso / Verdadero. Justifique su respuesta.**

**Tema 3.** (10P) IHM es la disciplina relacionada con el diseño, implementación y evaluación de sistemas informáticos interactivos para el uso exclusivo entre máquinas.

Si bien, IHM es la disciplina relacionada con el diseño, implementación y evaluación de sistemas informáticos interactivos, éstos no son para uso exclusivo entre maquinas, sino para uso de los seres humanos y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que están relacionados

**(Falso | Verdadero)**

**Tema 4** (10P) Guías de estilo comerciales: Contienen directrices que se concretan a muy alto nivel( )

Las directrices que contienen se concretan a muy bajo nivel

**(Falso | Verdadero)**

**Tema 5: Cita**

1. (5P) Cite 3 Guias de Estilos Comerciales

\* Sistema de ventanas

\* Java look and feel

\* Common user access

b) (5P) Al menos 6 Estándares *de iure* (no hace falta citar el numero de standart ISO)

\* Interacción de diálogos

\* Símbolos y funciones de los iconos

\* Diseño ergonómico de centros de control

\* Procesos de diseño centrados en la persona para sistemas interactivos

\* Requisitos ergonómicos para trabajar con terminales de presentación visual (VDT)

\* Requisitos ergonómicos para trabajar con terminales de presentación visual basada en paneles planos

**Desarrollo**

1. (12P) ¿Que son las metáforas y para qué sirven?

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. Sirven para comunicar conceptos abstractos de forma familiar y accesible.

Su uso ayuda a los desarrolladores a construir programas que puedan ser usados por diversas comunidades de usuarios. EJ: Copy - Paste, basados en el diseño de páginas de imprenta.

1. (13P) ¿En qué momento se ha de considerar la accesibilidad?

Durante el proceso completo de diseño de la interfaz debemos tener en cuenta el público al que queremos llevar nuestra aplicación, y con eso, pensar en la accesibilidad necesaria que debe tener la misma para que nuestro público no tenga problemas