# 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: F2

**Selección Múltiple.**

**Tema 1** (5P) Son Principio de un buen diseño universal:

a. Uso Equitativo, Esfuerzo Físico Mínimo, Buena combinación de colores

b. Uso Equitativo, Tamaño y espacio para poder aproximarse y usar el diseño, Información perceptible

c. Tamaño y espacio para poder aproximarse y usar el diseño, Información perceptible, Internacionalización.

d. Uso simple e intuitivo, Buena combinación de colores, Internacionalización

e. Son correctas a y d

f. Son correctas b y c

g. Ninguna es correcta

h. Todas son correctas

**Tema 2.** (5P) Son beneficios de los Estándares

1. Una terminología común
2. El mantenimiento y la evolución
3. Una identidad común
4. Uso eficiente de herramientas
5. Una comunicación sin errores
6. Mejor costo de desarrollo
7. Todas las anteriores

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

**Tema 3.** (10P) Estándares de facto: Son estándares que nacen a partir de productos de la industria que tienen un gran éxito en el mercado o desarrollos hechos por grupos de investigación en la Universidad que tienen una gran difusión (Verdadero)

Ejemplos:

* Sistema X-Windows
* Lenguaje C
* Normas CUA

b) **Tema 4.** (10P) La organización de controles y elementos en una ventana ha de considerar la expansión de las etiquetas de texto (Verdadero)

Esto atendiendo al principio de organización de diálogos de la guía técnica para la internacionalización, ya que al ver la página en otro idioma o invertir la presentación de acuerdo al idioma o manera en que se vea la información en ciertos países, los elementos se moverán (En hebreo y árabe la información se escribe de derecha a izquierda, palabras cortas en un idioma pueden ser más extensas en otros, etc.)

**Tema 5: Cita**

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

\* Sistema de ventanas

\* Java look and feel

\* Common user access

1. (5P) Al menos 6 Estándares *de iure* (no hace falta citar el número de estándar 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. (13P) Diferencias entre Estándares De Facto y Estándares de Iure

IURE: Son generados por comités con estatus legal y gozan del apoyo de un gobierno o institución para producir estándares. Para hacer un estándar de iure se ha de seguir un proceso complejo.

FACTO: nacen a partir de productos de la industria que tienen un gran éxito en el mercado o desarrollos hechos por grupos de investigación en la Universidad que tienen una gran difusión. Son aceptados por su uso generalizado. Su definición se encuentra en manuales, libros o artículos.

1. (12P) Comprobación de la accesibilidad

Utilizar técnicas de teclado para manejar la interfaz.

Comprobar si la herramienta de ampliación de pantalla del SO funciona correctamente con la aplicación.

Cambiar los tipos de letras estándar y comprobar si se ve correctamente en la aplicación.

Listas de recomendaciones