# 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**

**Desarrollo**

1. ¿Que son las metáforas y para qué sirven? (5P)

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. Diferencias entre modelo mental y modelo conceptual (10P)

MENTAL: La información de la memoria no está almacenada de forma caótica, sino que está organizada en estructuras semánticas que facilitan su adquisición y su recuperación posterior. Los modelos mentales se forman a través de la experiencia, el entrenamiento y el aprendizaje. Son parciales, inestables y sujetos a cambios, acientíficos y pueden ser inconsistentes.

CONCEPTUAL: Representa la información que cualquier usuario debería tener o adquirir sobre el sistema. Está formado por un conjunto de elementos (conceptos) y relaciones entre ellos observables desde el exterior.

Modelo mental: La información de la memoria no está almacenada de forma caótica, sino que está organizada en estructuras semánticas que facilitan su adquisición y su recuperación posterior

Modelo conceptual: modelo conceptual de la interfaz

Uso de metáforas

Metáfora de la sobremesa: los usuarios ven carpetas y documentos, no programas y archivos. El sistema establece la asociación datos-programas

1. Explique la interacción Multimodal (10P)

Consiste en un proceso en el cual diversos dispositivos y personas son capaces de llevar a cabo una interacción (auditiva, visual, táctil y gestual) conjunta desde cualquier sitio, en cualquier momento, utilizando cualquier dispositivo y de forma accesible, incrementando así la interacción entre personas, y entre dispositivos y personas, es decir, se usan múltiples canales de comunicación simultáneamente.

**Cita**

1. Los tres niveles del modelo gráfico (5P)
2. Cite los 3 Metodos de Evaluacion (5P)

* Inspección
* Indagación
* Test

**Defina:**

1. Modelo Caja Negra (10P)

La caja negra es una metáfora para designar aquel elemento estructural de un modelo abstracto sobre el funcionamiento de un sistema que se halla entre la entrada (input) y la salida (output). Se utiliza en psicología para señalar aquel componente que se encuentra entre el estímulo y la respuesta (conducta).

1. Modelo Funcional jerárquico(10P)

Un modelo de datos jerárquico es un modelo de datos en el cual los datos son organizados en una estructura parecida a un árbol. La estructura permite a la información que se repite y usa relación padre/Hijo: cada padre puede tener muchos hijos pero cada hijo sólo tiene un padre. Todos los atributos de un registro específico son catalogados bajo un tipo de entidad.