# 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: 55 + 45 = 100**

**TP Final: 45 Pts**

**Examen: 55 Pts**

**Alumno/a: Sin Consulta**

**C.I.Nº:**

**Tema 1.** Cuáles de todos los listados más abajo no forman parte de los Principios del Diseño Universal (5P)

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 o verdadero**

1. (10P) La organización de controles y elementos en una ventana ha de considerar la expansión de las etiquetas de texto (Verdadero ) (5P)

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.)

1. (3P) Los diseñadores son expertos en estos temas por lo que no necesitan de principios generales de diseño ( Falso )(5P)

Aún los expertos deben seguir las guías y estándares de diseño para asegurarse de que la interfaz diseñada logre el éxito deseado

**Desarrollo**

1. Explique el Diseño Orientado a Objetos (10P)

El diseño orientado a objetos es la disciplina que define los objetos y sus interacciones para resolver un problema de negocio que fue identificado y documentado durante el análisis orientado a objetos (AOO).

1. Defina Usabilidad. (10P)

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. ¿En qué momento se ha de considerar la usabilidad? (10P)

La usabilidad debe ser considerada en todo momento, desde el comienzo del desarrollo: antes de iniciar el proyecto para tener una idea acerca de las características de los usuarios y de los aspectos del producto de mayor interés y necesidad. Durante todo el desarrollo se han de realizar pruebas para comprobar que se está considerando la usabilidad del producto. Una vez que el producto está en el mercado se debería preguntar a los usuarios acerca de sus necesidades y actitud respecto del mismo.

1. Diferencia entre metáforas visuales y Metáforas verbales (10P)

METAFORA VERBAL: Palabra o frase utilizada en un sentido distinto del que tiene pero manteniendo con éste una relación de analogía o semejanza. EJ: **Cabellos de oro** en vez de **Cabello rubio**

METAFORA VISUAL: Imagen que representa alguna cosa de tal manera que el usuario puede reconocer lo que representa y por extensión comprender su propósito. EJ: Un **icono de casa** en lugar de la palabra **inicio o home**.