PREGUNTAS DE REPASO

1. Defina HCI.

2. Explique cómo el ajuste entre los elementos de HCI del humano, la computadora y las tareas a

desempeñar conducen a un buen desempeño y bienestar.

3. ¿Cuáles son los componentes del término desempeño en el contexto de la HCI?

4. ¿Qué significa la palabra bienestar cuando se utiliza en una metodología de la HCI?

5. ¿Cuáles son las dos variables del Modelo de aceptación de la tecnología (TAM)?

6. Haga una lista de cinco de las once heurísticas de usabilidad para juzgar la usabilidad de los sistemas computacionales y los sitios Web de comercio electrónico proporcionados por Nielsen y otros.

7. Describa algunas de las formas en que una tabla dinámica permite a un usuario ordenar datos.

8. Mencione tres consideraciones físicas de las que el diseño de HCI se ocupa.

9. Mencione tres formas en que los analistas pueden mejorar el diseño de tareas o de interfaces para

ayudar, en forma respectiva, a una persona con discapacidad visual, auditiva o móvil.

10. ¿Cuáles son los cinco objetivos para diseñar interfaces de usuario?

11. Defina las interfaces de lenguaje natural. ¿Cuál es su mayor desventaja?

12. Explique lo que significa interfaces de pregunta y respuesta. ¿A qué tipo de usuarios están mejor acostumbrados?

13. Describa cómo utilizan los usuarios los menús en pantalla.

14. ¿Qué es un menú anidado? ¿Cuáles son sus ventajas?

15. Defina los formularios de entrada/salida en pantalla. ¿Cuál es su principal ventaja?

16. ¿Cuáles son las ventajas de los formularios de llenado basados en Web?

17. ¿Cuáles son las desventajas de las interfaces de formularios de llenado basados en Web?

18. Explique lo que son las interfaces de lenguaje de comandos. ¿A qué tipo de usuarios se adaptan mejor?

19. Defina las interfaces gráficas de usuario. ¿Cuál es la dificultad clave que presentan para los programadores?

20. ¿Para qué tipo de usuario es una GUI especialmente efectiva?

21. ¿Cuáles son los tres lineamientos para diseñar un buen diálogo en pantalla?

22. ¿Cuáles son las funciones de los iconos, gráficos y color para proporcionar retroalimentación?

23. Mencione ocho formas para lograr el objetivo de la acción mínima del operador al diseñar una interfaz de usuario.

24. Mencione cinco estándares que puedan ayudar a evaluar interfaces de usuario.

25. ¿Cuáles son las siete situaciones que requieren retroalimentación para los usuarios?

26. ¿Cuál es una manera aceptable de decir al usuario que se aceptó la entrada?

27. Cuando se informa a un usuario que su entrada no está en el formato correcto, ¿qué retroalimentación adicional hay que proporcionar al mismo tiempo?

28. Mencione tres formas de notificar a un usuario Web que la entrada no está en el formato correcto.

29. ¿Por qué es inaceptable notificar al usuario que la entrada no es correcta sólo mediante el uso de

sonidos o zumbidos audibles?

30. Cuando no se completa una solicitud, ¿qué retroalimentación hay que proveer al usuario?

31. Describa dos tipos de diseños de sitios Web para obtener retroalimentación de los clientes.

32. Mencione cuatro formas prácticas en las que un analista puede mejorar la facilidad de navegación del usuario y la pegajosidad de un sitio Web de comercio electrónico.

33. ¿Qué son vínculos de hipertexto? ¿Dónde se deben usar?

34. Describa qué es una aplicación web híbrida (mashup).

35. Haga una lista con notación abreviada de los seis tipos de consultas básicas.