

Interfaces Persona Computador
Tema2. Usabilidad

Nombres:		Grupo
		2

- La norma ISO 9241 nos indica algunas medidas de usabilidad en general, indica la afirmación **correcta**:
 - La precisión en la medida de las tareas completadas es una medida de satisfacción.
 - El coste económico de completar una tarea es una medida de efectividad.
 - El porcentaje de usuarios que completan una tarea con éxito es una medida de efectividad.
 - La frecuencia de uso discrecional es una medida de eficiencia.
- Indica la sentencia **correcta**:
 - Los mock-ups en papel son prototipos de baja fidelidad que no sirven para validar una interfaz con el usuario.
 - Los prototipos interactivos de alta fidelidad son los únicos prototipos que pueden emplearse para probar una interfaz
 - La usabilidad de un sistema solo puede medirse una vez esté implementado.
 - Los usuarios y diseñadores pueden probar una interfaz mediante prototipos de esta, ya sean de alta o de baja fidelidad.
- Para medir si un sistema es usable, podemos fijarnos en tiempo de aprendizaje de este, la rapidez de ejecución, la tasa de errores de los usuarios, la retención a lo largo del tiempo y la satisfacción subjetiva. Con respecto a estas medidas, podemos afirmar que:
 - Dependiendo del ámbito o dominio al que esté dirigida una aplicación informática, deberemos centrarnos más en una dimensión u otra, por ejemplo, en un sistema crítico es importante que el tiempo de respuesta sea alto, pero no en que el tiempo de aprendizaje por parte de los usuarios sea corto.
 - Un sistema informático es usable únicamente si alcanza un alto grado de satisfacción en cada una de estas dimensiones de medida, independientemente del dominio al que pertenezcan.
 - La medida de retención a lo largo del tiempo se refiere al tiempo que necesitan los usuarios para aprender las acciones relevantes para una tarea.
 - En una aplicación de entretenimiento, mientras que el tiempo de aprendizaje de tener mucha importancia haciendo que sea corto, la satisfacción subjetiva del usuario no es importante.
- Con respecto a obtener un producto que sea usable, indica la afirmación **correcta**:
 - Los diseñadores de interfaces no deben tener en cuenta la diversidad en los usuarios, puesto que los requisitos del sistema no dependen de éstos. Así, es lo mismo diseñar una aplicación para la tercera edad que una aplicación destinada a la infancia.
 - No es necesario considerar los rangos de movimiento o alcance que tendrá el usuario, puesto que el producto debe diseñarse para que pueda utilizarse bajo cualquier circunstancia.
 - Los diseñadores deben ser capaces de adaptar sus interfaces a diferencias culturales, étnicas, raciales o lingüísticas.
 - La necesidad de adaptar las aplicaciones a distintas lenguas hace que las arquitecturas software deban ser inflexibles.
- Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **correcta**:
 - La usabilidad de una interfaz es una característica subjetiva y por tanto no se puede evaluar de manera objetiva.
 - La satisfacción subjetiva frente a una interfaz es una propiedad de la usabilidad que se puede evaluar de manera objetiva.
 - La eficiencia en la realización de una tarea es una propiedad de usabilidad que se debe maximizar independientemente del tipo de usuario de la aplicación.
 - La minimización de errores es la propiedad más importante de la interfaz de cualquier aplicación.

Interfaces Persona Computador

Tema2. Usabilidad

6. Dado un estudio de usabilidad cuyo objetivo es evaluar la *tolerancia a errores de la aplicación*, relaciona cada elemento de la columna de la izquierda con la medida de usabilidad de la columna de la derecha.

A. Porcentaje de errores registrados o corregidos por el sistema	1. Eficacia
B. Escala de evaluación del tratamiento de errores	2. Eficiencia
C. Tiempo empleado en corregir los errores	3. Satisfacción

- A-1; B-2; C-3
- A-1; B-3; C-2
- A-2; B-3; C-1
- A-3; B-2; C-1

7. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **falsa**:

- Las medidas de usabilidad tomadas para evaluar la usabilidad de un sistema dependen del objetivo de la propia evaluación.
- La usabilidad de un sistema es más fácil de evaluar si el sistema ya se ha implementado.
- Si en un sistema se desea aumentar la eficiencia es necesario reducir la tasa de errores.
- Si se desea incrementar la velocidad de ejecución de un sistema podría ser necesario aumentar el tiempo de aprendizaje.

8. La Usabilidad Universal es un proceso que implica crear productos que:

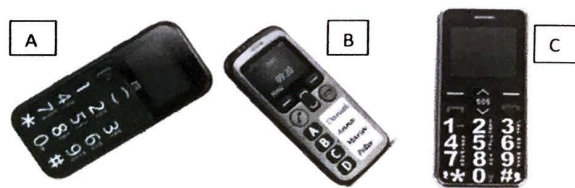
- Sean comercialmente prácticos.
- Puedan usarse en una amplia variedad de situaciones.
- Sean usables por personas con el mayor rango posible de capacidades.
- Todas las respuestas son correctas.

9. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **correcta**:

- La antropometría estática es la ciencia que trata de describir las dimensiones del cuerpo humano.

- La antropometría dinámica describe rangos de movimientos, alcances y trayectorias del cuerpo humano.
- La antropometría dinámica describe cómo deben ser los elementos que van a ser utilizados por el ser humano para accionar un sistema (por ejemplo, manillares o pedales).
- La antropometría estática describe cómo adaptar la interfaz a las diferentes características del cuerpo humano.

10. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **falsa**:



- Las imágenes muestran tres modelos de teléfonos móviles adaptados a usuarios con discapacidad visual leve o problemas de psicomotricidad fina.
- Usuarios expertos se sentirían frustrados al emplear la interfaz B como teléfono móvil habitual.
- La interfaz B está especialmente diseñada para personas mayores, puesto que se ha simplificado al máximo la interfaz para la realización de llamadas telefónicas.
- Las interfaces de teléfono móvil A, B y C están especialmente diseñadas para la utilización por parte de personas mayores, permitiendo realizar de forma sencilla todas las funcionalidades disponibles en un teléfono inteligente actual: llamadas, mensajes de texto, acceso a contenido multimedia, etc.

Interfaces Persona Computador
Tema2. Usabilidad

Nombres:

	Grupo
	2

- La norma ISO 9241 nos indica algunas medidas de usabilidad en general, indica la afirmación **correcta**:
 - La precisión en la medida de las tareas completadas es una medida de satisfacción.
 - El coste económico de completar una tarea es una medida de efectividad.
 - El porcentaje de usuarios que completan una tarea con éxito es una medida de efectividad.
 - La frecuencia de uso discrecional es una medida de *satisfacción* eficiencia.
- Indica la sentencia **correcta**:
 - Los mock-ups en papel son prototipos de baja fidelidad que no sirven para validar una interfaz con el usuario.
 - Los prototipos interactivos de alta fidelidad son los únicos prototipos que pueden emplearse para probar una interfaz
 - La usabilidad de un sistema solo puede medirse una vez esté implementado.
 - Los usuarios y diseñadores pueden probar una interfaz mediante prototipos de esta, ya sean de alta o de baja fidelidad.
- Para medir si un sistema es usable, podemos fijarnos en tiempo de aprendizaje de este, la rapidez de ejecución, la tasa de errores de los usuarios, la retención a lo largo del tiempo y la satisfacción subjetiva. Con respecto a estas medidas, podemos afirmar que:
 - Dependiendo del ámbito o dominio al que esté dirigida una aplicación informática, deberemos centrarnos más en una dimensión u otra, por ejemplo, en un sistema crítico es importante que el tiempo de respuesta sea alto, pero no en que el tiempo de aprendizaje por parte de los usuarios sea corto.
 - Un sistema informático es usable únicamente si alcanza un alto grado de satisfacción en cada una de estas dimensiones de medida, independientemente del dominio al que pertenezcan.
 - La medida de retención a lo largo del tiempo se refiere al tiempo que necesitan los usuarios para aprender las acciones relevantes para una tarea.
 - En una aplicación de entretenimiento, mientras que el tiempo de aprendizaje de tener mucha importancia haciendo que sea corto, la satisfacción subjetiva del usuario no es importante.
- Con respecto a obtener un producto que sea usable, indica la afirmación **correcta**:
 - Los diseñadores de interfaces no deben tener en cuenta la diversidad en los usuarios, puesto que los requisitos del sistema no dependen de éstos. Así, es lo mismo diseñar una aplicación para la tercera edad que una aplicación destinada a la infancia.
 - No es necesario considerar los rangos de movimiento o alcance que tendrá el usuario, puesto que el producto debe diseñarse para que pueda utilizarse bajo cualquier circunstancia.
 - Los diseñadores deben ser capaces de adaptar sus interfaces a diferencias culturales, étnicas, raciales o lingüísticas.
 - La necesidad de adaptar las aplicaciones a distintas lenguas hace que las arquitecturas software deban ser inflexibles.
- Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **correcta**:
 - La usabilidad de una interfaz es una característica subjetiva y por tanto no se puede evaluar de manera objetiva.
 - La satisfacción subjetiva frente a una interfaz es una propiedad de la usabilidad que se puede evaluar de manera objetiva.
 - La eficiencia en la realización de una tarea es una propiedad de usabilidad que se debe maximizar independientemente del tipo de usuario de la aplicación.
 - La minimización de errores es la propiedad más importante de la interfaz de cualquier aplicación.

Interfaces Persona Computador

Tema2. Usabilidad

6. Dado un estudio de usabilidad cuyo objetivo es evaluar la *tolerancia a errores de la aplicación*, relaciona cada elemento de la columna de la izquierda con la medida de usabilidad de la columna de la derecha.

A. Porcentaje de errores registrados o corregidos por el sistema	1. Eficacia
B. Escala de evaluación del tratamiento de errores	2. Eficiencia
C. Tiempo empleado en corregir los errores	3. Satisfacción

- a. A-1; B-2; C-3
b. A-1; B-3; C-2
c. A-2; B-3; C-1
d. A-3; B-2; C-1

7. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **falsa**:

- a. Las medidas de usabilidad tomadas para evaluar la usabilidad de un sistema dependen del objetivo de la propia evaluación.
b. La usabilidad de un sistema es más fácil de evaluar si el sistema ya se ha implementado.
c. Si en un sistema se desea aumentar la eficiencia es necesario reducir la tasa de errores.
d. Si se desea incrementar la velocidad de ejecución de un sistema podría ser necesario aumentar el tiempo de aprendizaje.

8. La Usabilidad Universal es un proceso que implica crear productos que:

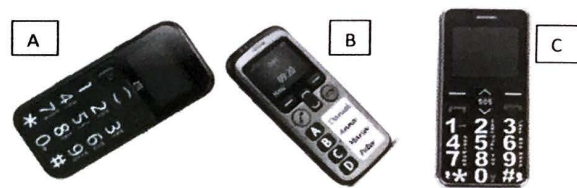
- a. Sean comercialmente prácticos.
b. Puedan usarse en una amplia variedad de situaciones.
c. Sean usables por personas con el mayor rango posible de capacidades.
d. Todas las respuestas son correctas.

9. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **correcta**:

- a. La antropometría estática es la ciencia que trata de describir las dimensiones del cuerpo humano.

- b. La antropometría dinámica describe rangos de movimientos, alcances y trayectorias del cuerpo humano.
c. La antropometría dinámica describe cómo deben ser los elementos que van a ser utilizados por el ser humano para accionar un sistema (por ejemplo, manillares o pedales).
d. La antropometría estática describe cómo adaptar la interfaz a las diferentes características del cuerpo humano.

10. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es **falsa**:



- a. Las imágenes muestran tres modelos de teléfonos móviles adaptados a usuarios con discapacidad visual leve o problemas de psicomotricidad fina.
b. Usuarios expertos se sentirían frustrados al emplear la interfaz B como teléfono móvil habitual.
c. La interfaz B está especialmente diseñada para personas mayores, puesto que se ha simplificado al máximo la interfaz para la realización de llamadas telefónicas.
d. Las interfaces de teléfono móvil A, B y C están especialmente diseñadas para la utilización por parte de personas mayores, permitiendo realizar de forma sencilla todas las funcionalidades disponibles en un teléfono inteligente actual: llamadas, mensajes de texto, acceso a contenido multimedia, etc.