

Interfaces de Usuario
Grado en Ingeniería Informática
13/1/2016

Nombre:

NIA:

Grupo:

Tiempo: 1h 30m

1. Se pide explicar en qué consiste el modelo de interacción GOMS y dar un ejemplo de su aplicación. (1,5 puntos)

2. Los siguientes comentarios son problemas de usabilidad que se han encontrado durante la evaluación heurística de una página web. Se pide relacionar cada uno de ellos con una de las heurísticas de Nielsen. (1,5 puntos)

A. El botón "Borrar campos" es demasiado llamativo respecto al resto de los elementos del formulario ("The form's Clear button is too prominent.")

HEURÍSTICA:

B. Los enlaces no están subrayados ("Hyperlinks are not underlined.")

HEURÍSTICA:

C. El listado de los documentos en la biblioteca está compuesto por códigos de difícil interpretación en vez de por títulos ("Documents in the library are listed by an obscure product code, instead of by title.")

HEURÍSTICA:

D. El formulario pide al usuario sus datos personales cada vez que entra en la página web ("The form asks for the user's personal information every time the user visits the site.")

HEURÍSTICA:

3. Indique que es un *Principio de Diseño* y ponga dos ejemplos de los principales tipos vistos en clase. (1 punto)

4. De vuelta a casa de la universidad, Alberto coge el tren y decide revisar su correo personal. Entre las numerosas ofertas que ha recibido durante el día, encuentra unos descuentos muy ventajosos de la compañía aérea AirEuropa. Decide aprovechar la oferta para ir a visitar su hermana que se ha mudado recientemente a Roma. No teniendo la posibilidad de usar un ordenador, Alberto accede a la web de AirEuropa desde su móvil (<https://mobile.aireuropa.com/>). Tras abrir la web, empieza a explorar las opciones disponibles para buscar y eventualmente reservar el vuelo.

a. Teniendo en cuenta la web de AirEuropa, se pide identificar las distintas fases por las que pasa la interacción para que se pueda conseguir la meta “buscar el vuelo más barato de Madrid a Roma”, de acuerdo con el modelo de Norman. (1,5 puntos)

b. ¿Puede existir algún abismo de ejecución o de evaluación en la realización de la tarea propuesta por el usuario dado? (1,5 puntos)

5. Realiza un estudio de usabilidad de la página de inicio de la Universidad de Bucknell (<https://www.bucknell.edu/>). Debes indicar los aspectos positivos y negativos encontrados utilizando heurísticas y patrones de diseño. (3 puntos)