

**Interfaces de Usuario**  
**Grado en Ingeniería Informática**  
**18/01/2017**

Nombre:

NIA:

Grupo:

Tiempo: 1h 30m

**1. Marca entre las siguientes opciones, las técnicas de recolección y análisis de datos (1 punto)**

- a) Grabaciones de vídeo
- b) Key-loggers
- c) Heurísticas de Nielsen
- d) Notas
- e) Todas son correctas.

**SOLUCIÓN:** a, b, d

**2. Señala la opción correcta respecto a la definición del modelo KLM (1 punto)**

- f) Medir los errores.
- g) Comprobar el aprendizaje mediante reconocimiento antes que recuerdo.
- h) Predecir los tiempos que se tardará en ejecutar una tarea sin error.
- i) Comprobar la funcionalidad correcta.
- j) Medir la tasa de fatiga.

**SOLUCIÓN:** c

**3. Indica a que heurística de Nielsen está asociada cada una de las siguientes afirmaciones (1 punto)**

- Hay feedback visual en menús y cajas de diálogo sobre qué opciones están actualmente seleccionadas

**HEURÍSTICA:**

- Las etiquetas utilizadas en los formularios, se utiliza una terminología familiar al usuario

**HEURÍSTICA:**

- Las diferentes áreas se agrupan lógicamente y se distinguen mediante cabeceras

**HEURÍSTICA:**

- El experto puede definir macros, atajos o posibilidades de facilitar la información de una forma más rápidamente

**HEURÍSTICA:**

- Es fácil moverse entre las ventanas asociadas con el producto software cuando éste las ofrece solapadas

**HEURÍSTICA:**

**SOLUCIÓN:**

- Hay feedback visual en menús y cajas de diálogo sobre qué opciones están actualmente seleccionadas

**HEURÍSTICA:** La visibilidad del estado en que se encuentra el sistema

- Las etiquetas utilizadas en los formularios, se utiliza una terminología familiar al usuario

**HEURÍSTICA:** La correspondencia entre el producto software y el mundo real

- Las diferentes áreas se agrupan lógicamente y se distinguen mediante cabeceras

**HEURÍSTICA:** Una interacción basada más en el reconocimiento que en el recuerdo

- El experto puede definir macros, atajos o posibilidades de facilitar la información de una forma más rápidamente

**HEURÍSTICA:** La flexibilidad y la eficiencia de uso

- Es fácil moverse entre las ventanas asociadas con el producto software cuando éste las ofrece solapadas

**HEURÍSTICA:** El control y la libertad del usuario

4. Las dos siguientes pantallas reflejan el listado resultante de una búsqueda de productos en dos tiendas online. Mientras una utiliza el diseño basado en cartas, la otra muestra los productos en una lista.

- Realiza una evaluación heurística de las dos opciones (A o B) utilizando la tabla proporcionada. (3 puntos)
- Basándote en la evaluación heurística, ¿cuál opción crees que proporciona una mejor usabilidad para elegir y comprar el producto? Justifica tu respuesta. (1 puntos)

A

B

Heurística	Opción A	Opción B






**Solución:**

Mientras que la primera opción tiene una mejor estética y diseño minimalista, la segunda proporciona una mayor visibilidad del estado del sistema, a golpe de vista puede el usuario saber en qué estado está el sistema y qué acciones pueden llevarse a cabo. Además, la segunda opción muestra una interacción basada más en el reconocimiento que en el recuerdo. Hace visibles objetos, acciones y opciones. El usuario no debería verse obligado a recordar información de un diálogo a otro cuando utiliza el producto software.

En resumen, en la primera opción prima el diseño sobre la usabilidad, que es mejor en la segunda. El diseño basado en tarjetas es muy útil para explorar elementos, pero no tanto para mostrar los resultados de una búsqueda.

5. Dada la página web del diario The Guardian, en su sección de tecnología (<https://www.theguardian.com/uk/technology>), identificar 10 patrones de diseño (de van Duyne) que se cumplen o incumplen y por qué. (3 puntos)

Patrón de Diseño	Justificación (cumple / no cumple)


--	--

**Solución:**

Error B3-Hierarchical organization	¿Por qué la sección Lifestyle debería ser más relevante de las otras?
C1 - Homepage Portal	Dedicar el 95% del espacio y de los enlaces de la parte superior a grupos de visitantes que supongan el 95% de los usuarios y el 5% restante para los demás usuarios.
D7 - Inverted-pyramid writing style	Comenzar con una cabecera concisa pero descriptiva y luego los detalles
D10 - Internationalized and localized content	Hay una opción que indica que el sitio web se está visualizando en su versión internacional.
Error E1 - Site Branding	El logo de marca no aparece arriba a la izquierda.
I3 - Clear First Reads	Usar un área de primera lectura para centrar la atención en el mensaje de iniciar sesión.
J1 - Search Action Module	Existe un buscador.
Error K3 - Tab Rows	No se indica la pestaña activa, en este caso la subcategoría tech, si no la categoría principal News. Además el título de la sección es tech aun si en el cuerpo central aparece Technology.
K6 - Location Bread Crumbs	No se usa la miga de pan, con lo cual se desconoce exactamente donde nos encontramos.

K11 - Familiar language	Se utiliza un lenguaje familiar y términos fáciles de entender para el usuario.
-------------------------	---