

**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:**

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

- a) Medir los errores
- b) Comprobar el aprendizaje mediante reconocimiento antes que recuerdo
- c) Predecir los tiempos que se tardará en ejecutar una tarea sin error
- d) Comprobar la funcionalidad correcta
- e) Medir la tasa de fatiga

**SOLUCIÓN:**

**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 utilizan 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

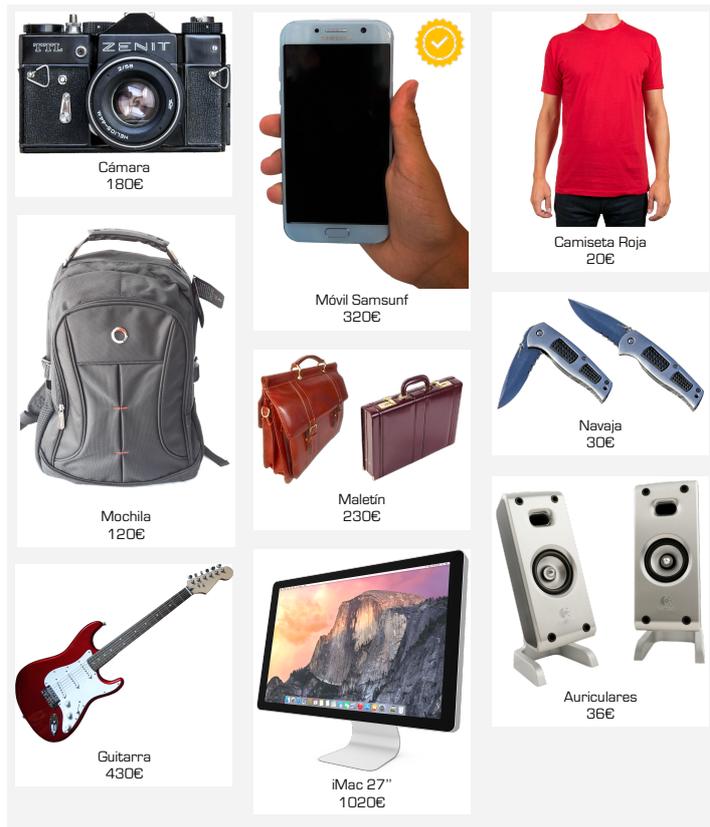
**HEURÍSTICA:**

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

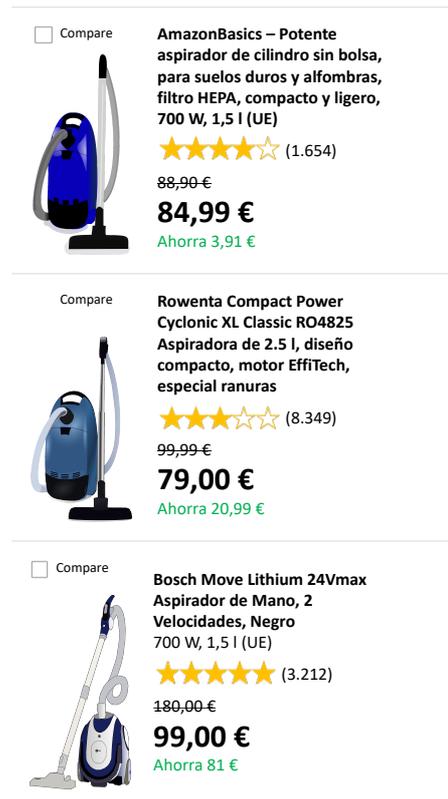
**HEURÍSTICA:**

4. Las 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, ¿qué opción crees que proporciona una mejor usabilidad para elegir y comprar el producto? Justifica tu respuesta. (1 punto)



A



B

Heurística	Opción A	Opción B




**SOLUCIÓN:**

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)

**SOLUCIÓN:**

Patrón de Diseño	Justificación (cumple / no cumple)


--	--