**INTERACCION HOMBRE MAQUINA**

**EXAMEN FINAL**

**Profesor: Guido Caicedo**

**2012 Término II**

1) Considere que ha sido contratado para diseñar una aplicación que el gobierno quiere distribuir a dueños de tiendas populares para que lleven el control de su inventario, ventas y facturación y para que además les sirva eventualmente para declarar impuestos sobre esas transacciones por internet. En una entrevista las personas que manejan las tiendas le responden esto:

"La verdad es que nosotros no hemos usado mucho una computadora y nos da un poco de miedo... Llevamos trabajando en desde hace bastantes años y somos rápidos en atender nuestros clientes y manejar nuestros proveedores con tiempo. Sin embargo hay épocas en que se vende mucho y hay gran carga de trabajo pero cuando llegan las vacaciones de invierno el movimiento se reduce considerablemente...."

1. Brevemente señale si sus usuarios serían novatos, expertos o algún tipo de mezcla de los dos. Argumente el porqué. (15 ptos.)
2. Muestre un ejemplo de diseño de alguna pantalla de la aplicación (Ud. escoja) donde muestre la técnica minimista de “training wheels” para manejar niveles y justifique por qué sería útil. (25 ptos.)

2) Se adjunta una hoja con la impresión de la pantalla de inicio de una persona que es profesor y a la vez alumno en el Sidweb. La parte superior de la pantalla está el menú principal y un menú secundario. En la primera columna se muestran notificaciones de anuncios, comentarios o mensajes (ícono de altavoz), cambios en fechas de tareas o eventos (ícono de calendario), respuestas a tareas (ícono de visto), etc. En la parte derecha aparecen cuatro menús: el superior que muestra el listado de cursos que la persona está dictando o recibiendo actualmente (también puede ver los anteriores). El segundo muestra tareas pendientes cuya fecha de cierre ya está pasada (calificar, responder tareas, etc., todas con un signo de visto como ícono). El de la parte inferior muestra aquellas tareas próximas a fenecer con su fecha de expiración. Y el último, mensajes de retroalimentación que recibe como alumno le evalúan alguna tarea. Realizar lo siguiente:

1. Indique qué problemas del manejo de la atención y la memoria existen. (10 ptos.)
2. Restructure el diseño de pantalla para resolver esos problemas aplicando las leyes de Gelstat, y el uso de comandos e íconos significativos si fuera necesario. Indique en su diseño los motivos/comportamientos de botones o controles que Ud. incluye (30 ptos.)

3) Responda las siguientes preguntas en relación a la plataforma Android

1. El SDK de Android se puede usar sin un IDE en particular. Sin embargo hay un IDE que es ampliamente soportado. Cuál es y que se necesita hacer para poder usarlo? (10 pts.)
2. EL SDK Starter package solo incluye la última versión del SDK Tools. Qué otra cosa necesita bajar (aparte del IDE de desarrollo) para poder probar las aplicaciones Android? (10 pts.)

**ENCUESTA**

¿Considera que el haber aprendido a desarrollar para Android contribuye a su desarrollo profesional?

\_\_\_ No contribuye

\_\_\_Contribuye en algo

\_\_\_Contribuye medianamente

\_\_\_Contribuye significativamente