

EXAMEN DE INTERACCION HOMBRE MAQUINA
1er Término 2011
Guido Caicedo

- 1) ¿Qué principio de interacción no se siguió en el diseño del conector USB tradicional?



- 2) Cuando uno deja el auto en el centro comercial San Marino y se va por mucho tiempo a realizar una actividad, frecuentemente se olvida donde dejó el auto. Esto a pesar de que se usan números, colores y hasta dibujos de referencia.



Describe lo siguiente:

- a) ¿Por qué las personas tienen problemas en recordar el puesto?
- b) Para resolver este problema diseña y describe una solución de bajo costo que requiera menos esfuerzo por parte del usuario y no cause molestias a los demás.
- c) Argumente por qué será más fácil que el usuario logre ubicar su auto en términos de los conceptos aprendidos en el curso.

- 3) En la foto el usuario puso sus monedas y está tocando su bebida preferida. ¿Qué principios de usabilidad no se han seguido en este dispensador de bebidas?



NOTA: Choose Here significa escoger aquí.

- 4) Señale por lo menos dos cosas que los diseñadores no han tomado en cuenta del usuario en relación a esta vieja pantalla de cajero (los botones físicos están a la derecha aunque no se muestran en la foto)



5) El interfaz del iPhone permite que diferentes programas envíen notificaciones al usuario (por ejemplo twitter, facebook, calendario, etc.). Estas aparecen en una ventanita superpuesta a lo que el usuario está haciendo con las opciones cerrar o ver. CERRAR cierra la ventanita y el usuario continúa donde estaba mientras que VER lleva al usuario a la aplicación relacionada al mensaje.

- 1) Explique cuáles son los problemas de interacción en relación al modelo mental y las tareas del usuario
- 2) Proponga una solución y muestre los layouts y storyboards que la expliquen

