

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [INTERACCIÓN HOMBRE-MAQUINA](#) / [\\_](#) / [Examen segundo parcial](#)

---

**Comenzado el** Friday, 18 de August de 2023, 07:26

---

**Estado** Finalizado

---

**Finalizado en** Friday, 18 de August de 2023, 08:20

---

**Tiempo  
empleado** 53 minutos 35 segundos

---

**Puntos** 21,00/28,00

---

**Calificación** **7,50** de 10,00 (**75%**)

---



Pregunta **1**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Acorde a este diseño, que podría pensar el usuario?, cuál es la señalética de hombre, cuál es de mujer?



- ☒ a. No se aplicó el principio RECONOCIMIENTO ✓
- ☐ b. El diseño es creativo



- ☐ c. El diseño se ha centrado en el usuario
- ☐ d. Todas son correctas

Pregunta **2**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

La usabilidad se basa en

- ☐ a. En el diseño de un producto digital o no
- ☐ b. La experiencia del usuario
- ☐ c. En el uso del software
- ☒ d. Todas son correctas ❌

Pregunta **3**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

El design Thinking es una metodología o proceso que permite o facilita la solución de problemas, en el cual , el diseño y desarrollo de productos y servicios de todo tipo y sectores económicos, permite el uso de equipos altamente motivados a través de la innovación y creatividad como motores en busca de las mejoras.

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✔️
- ☐ Falso



Pregunta **4**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

## Visibilidad del estado del sistema, hace referencia a?

- ☐ a. A la usabilidad a partir del comportamiento del usuario sobre el producto
- ☐ b. A un principio de usabilidad donde el usuario debe comprender que ocurre en el sistema
- ☒ c. Un principio de usabilidad de Jakob Nielsen ✖
- ☐ d. Solo: A un principio de usabilidad donde el usuario debe comprender que ocurre en el sistema y un principio de usabilidad de Jakob Nielsen son correctas.

Pregunta **5**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Seleccione la respuesta NO correcta acorde a la definición de:

Para desarrollar un SW mayormente accesible que podría considerar usted:

- ☐ a. Dificultad para manejo de SW
- ☒ b. Recolección de requisitos que apunten a las necesidades del owner y desarrolladores del sistema. ✔
- ☐ c. Poseer alguna discapacidad



Pregunta **6**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

**Seleccione la respuesta correcta:**

**La usabilidad en la IHM pretende?**

- ☐ a. Trasladar información adicional al mundo real, en lugar de trasladarla al ordenador.
- ☐ b. Reducir las interacciones con el ordenador, utilizando la información del entorno como una entrada implícita.
- ☐ c. Todas son correctas
- ☐ d. Extender la capacidad de computación al entorno del usuario mediante pequeños dispositivos que permiten interactuar conectados a una red o sistema de información.
- ☒ e. La usabilidad indica la facilidad de uso de una herramienta ✓



Pregunta **7**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

**Seleccione la respuesta afirmativa:**

**Qué es el desing thinking**

- ☒ a. Es una metodología o proceso que permite o facilita la solución de problemas, el diseño y desarrollo de productos y servicios.
- ☐ b. Ninguna es correcta
- ☐ c. Es el human-centered



Pregunta **8**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

Qué principio identifica?

The screenshot shows the top navigation bar of the IKEA website. It includes the IKEA logo, a search bar with the text "¿Qué es lo que buscas?", and links for "Productos", "Estancias", "Mejores precios", and "Véndenos tus muebles". There are also links for "Introduce el C.P." and "Seleccionar tienda".

The main banner features a photograph of a man and a woman carrying a large white KALLAX shelving unit. Overlaid on the image is a green text box that reads: "Del 1 al 10 de julio si eres del club IKEA Family recibe un 50% más por la venta de tus muebles IKEA".

Below the image, there is a button that says "Vende tus muebles" with a right-pointing arrow. To the right of the image, there is a product information box for the KALLAX shelving unit, stating "KALLAX Estantería blanca" and "Recibe hasta\* 21,70€".

At the bottom of the banner, there is a link that says "Descubre nuestros precios más bajos".

- ☐ a. Todas las anteriores **✗**



- ☐ b. Reconocimiento
- ☐ c. Flexibilidad
- ☐ d. Acceso a la información

Pregunta **9**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

**Seleccione la respuesta que NO corresponde a la definición de Ubicuidad.**

- ☒ a. La Ubicuidad hace referencia a tener acceso a dispositivos smart ✓
- ☐ b. La Ubicuidad hace referencia a la posibilidad de tener presencia tecnológica en todo momento.
- ☐ c. la Ubicuidad nos permite tener conectividad a través de diferentes dispositivos y conexión 24/7





Pregunta **10**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Los principios de usabilidad de Jakob Nilsen son:

- ☒ a. Todas no son correctas ✓
- ☐ b. Prevención de errores
- ☐ c. Reconocimiento
- ☐ d. Comprender problemas y resolverlos.
- ☐ e. Similitud del sistema con el mundo real
- ☐ f. Todas son correctas
- ☐ g. Materiales de referencia y documentación
- ☐ h. Estándares
- ☐ i. Utilidad
- ☐ j. Visibilidad del estado del sistema



- ☐ k. Libertad de acción
- ☐ l. Flexibilidad

Pregunta **11**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

**Seleccione la respuesta correcta: Cuándo hacemos referencia a INNOVAR decimos que el prototipo debe incluir?**

- ☐ a. Retroalimentación
- ☐ b. Ideas nuevas no exploradas que diferencien de otros productos similares
- ☒ c. Todas son correctas ✖
- ☐ d. Cambios de características de los Software

Pregunta **12**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

**Seleccione la respuesta que considere afirmativa.**

**Para la aplicación del Design Thinking debemos considerar**

- ☒ a. Emapatizar ✔
- ☐ b. Determinar situaciones problemáticas de los usuarios desde mi punto de vista como diseñador
- ☐ c. La dos anteriores son correctas



Pregunta **13**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

**Seleccionar la respuesta correcta: Empatizar en el Design Thinking hace referencia a?**

- ☐ a. Evaluar
- ☐ b. Innovación
- ☐ c. Ofrecer un prototipo ágil
- ☒ d. Ponerse en el lugar del usuario ✓

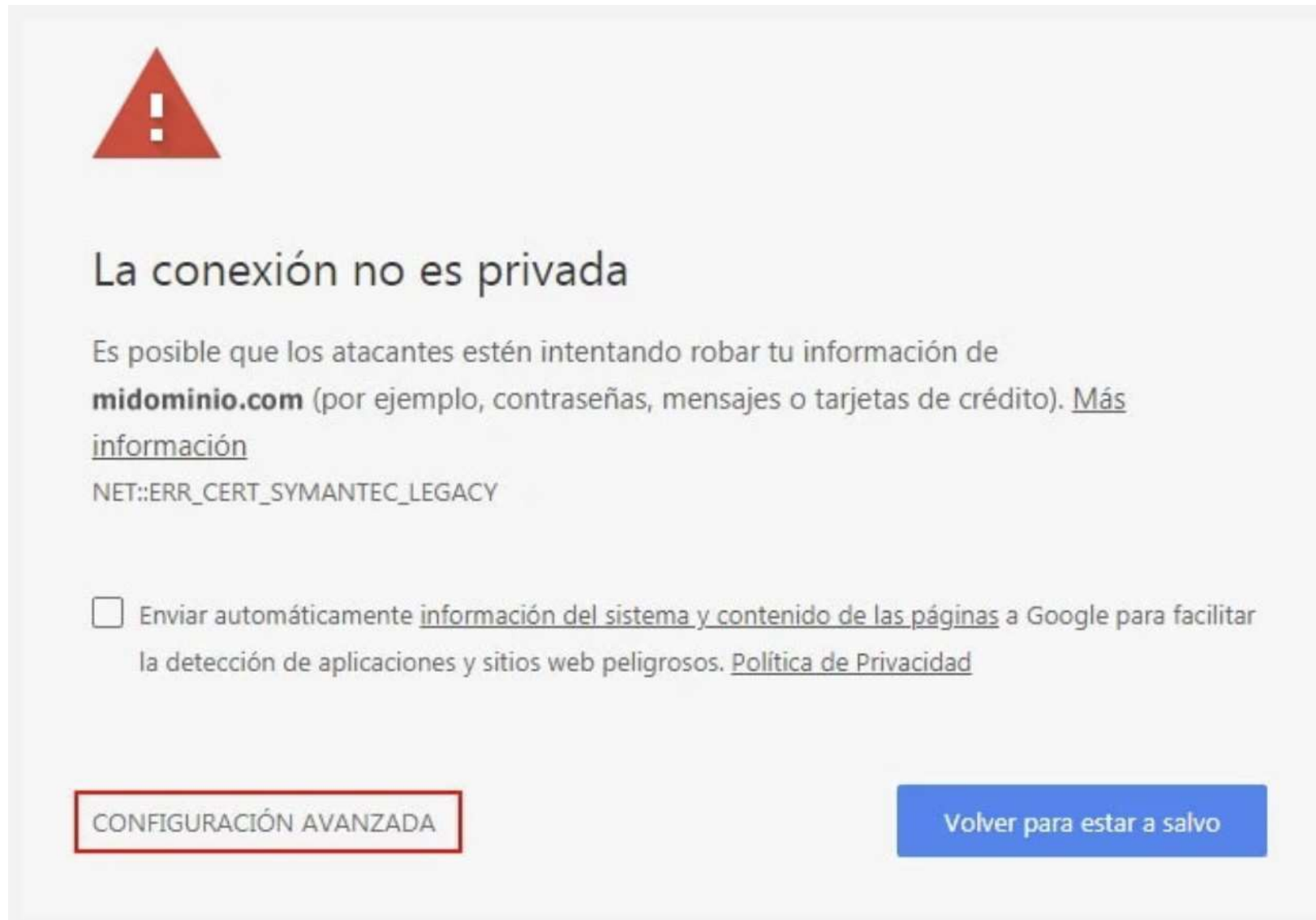


Pregunta **14**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

el siguiente caso identifica a que principio de Nilsen



☐ a. Usabilidad



Pregunta **15**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

- ☒ b. Prevención de errores ✓
- ☐ c. Ninguna es correcta
- ☐ d. Acceso a la información

**Seleccione la respuesta correcta:**

**La usabilidad consiste en poseer características cómo?**

- ☐ a. Gran porcentaje de usabilidad del SW
- ☒ b. Robustez ✓
- ☐ c. Coherencia entre el análisis y el diseño



Pregunta **16**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

La fama de Disney es suficiente para convertir en oro todo lo que toca?. Pero no es ese el caso de directores famosos se han enfrentado a grandes perdidas en la taquilla, y su reconocimiento mundial no ha servido para nada. Por ejemplo las últimas entregas de Piratas del Caribe, la Momia o Transformers, cuyas primeras partes cosecharon un gran éxito en taquilla, en 2018 fueron un fracaso. Cuál es la diferencia de Disney con otros estudios?

- ☐ a. Design Thinking y agile
- ☐ b. Design Thinking
- ☐ c. Design Thinking con metodologías clásicas
- ☒ d. Todas son correctas ❌

Pregunta **17**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Seleccione la respuesta correcta: Empatizar en Design Thinking hace referencia a?

- ☐ a. Constante evaluación
- ☒ b. Ponerse en el papel del usuario y cliente ✔️
- ☐ c. Idear y crear
- ☐ d. Mejorar [el prototipo](#)



Pregunta **18**

Correcta

Se puntúa 5,00  
sobre 5,00

### **Seleccione las repuestas correctas**

**Identificar los objetivos que deben plantearse las IES para considerar existe usabilidad en los sistemas de las instituciones de educación Superior.**

Las IES, planteando su objetivo de “trabajar por la creación, el desarrollo y la transmisión del conocimiento en todas sus formas y expresiones” en beneficio de la sociedad, buscan potenciar el aprovechamiento de las TIC en los procesos formativos para convertirse en universidades con altos niveles de ubicuidad, y liderazgo logrando un ambiente adecuado para que el aprendizaje se desarrolle sin importar las barreras espacio-temporales. En este sentido, se hace necesario definir para un contexto universitario, ciertas métricas e indicadores que permitan valorar en qué grado de ubicuidad se encuentra desde la dimensión tecnológica, brindando así una herramienta que ayude a marcar el camino que se debe recorrer para cumplir dicho objetivo.

- ☒ a. Definir métricas ✓
- ☒ b. Definir Indicadores ✓
- ☒ c. Identificar ✓
- ☐ d. Ninguna es correcta

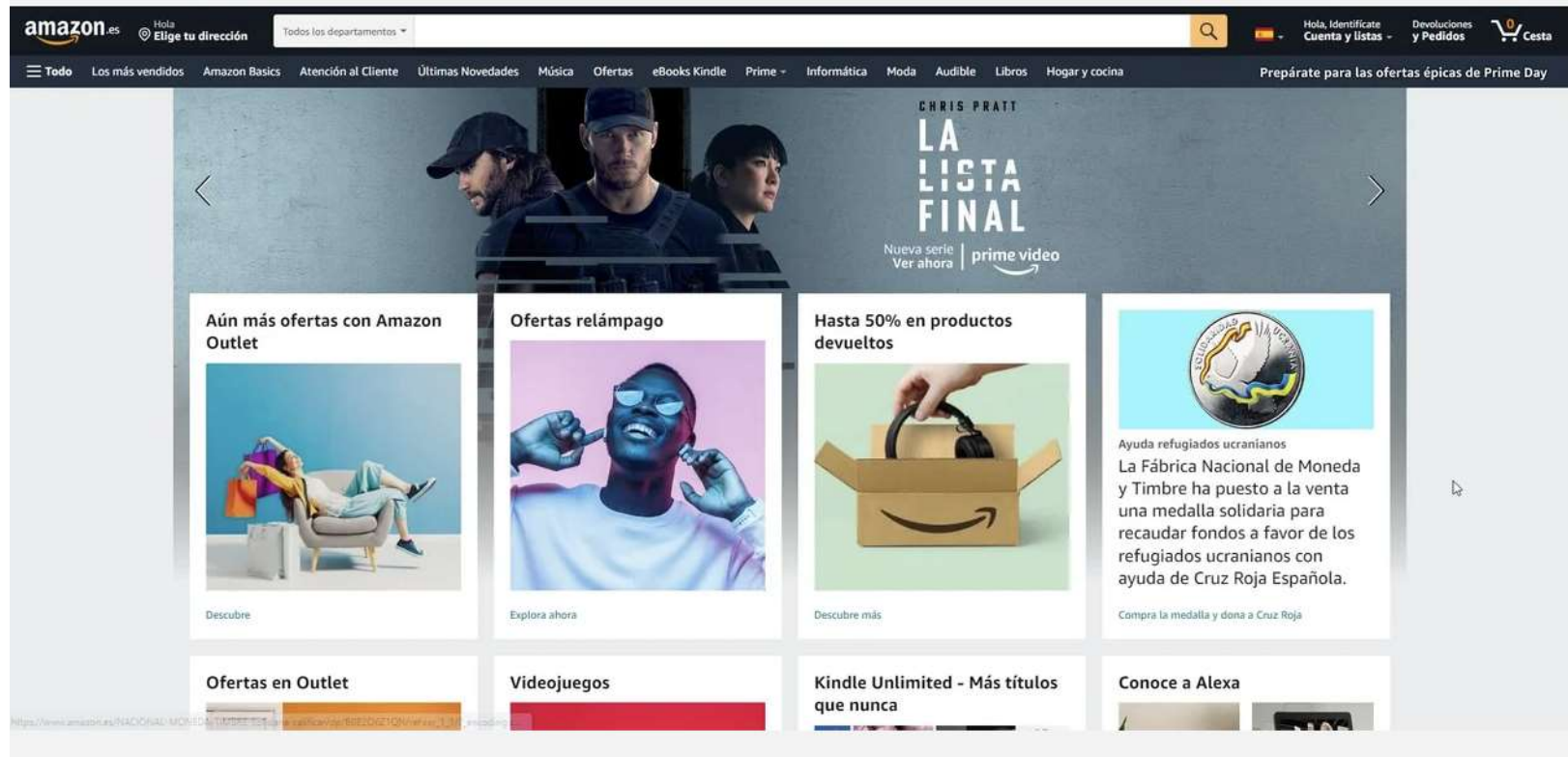


Pregunta **19**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

En el siguiente caso identifique el principio acorde a los manifiestos de Jakob Nilsen



- ☐ a. Modelos de referencia para el usuario
- ☐ b. Modelos a plantear por el diseñador
- ☒ c. Modelos y esquemas mentales ya definidos por el usuario. ✓





Pregunta **20**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

Jerarquiza la información; el usuario ordena los elementos en la web de tal manera que lo más importante esté en el centro y se vea grande y claro.

- ☐ a. Usabilidad web
- ☒ b. Experiencia de usuario ✖
- ☐ c. Acceso a la información

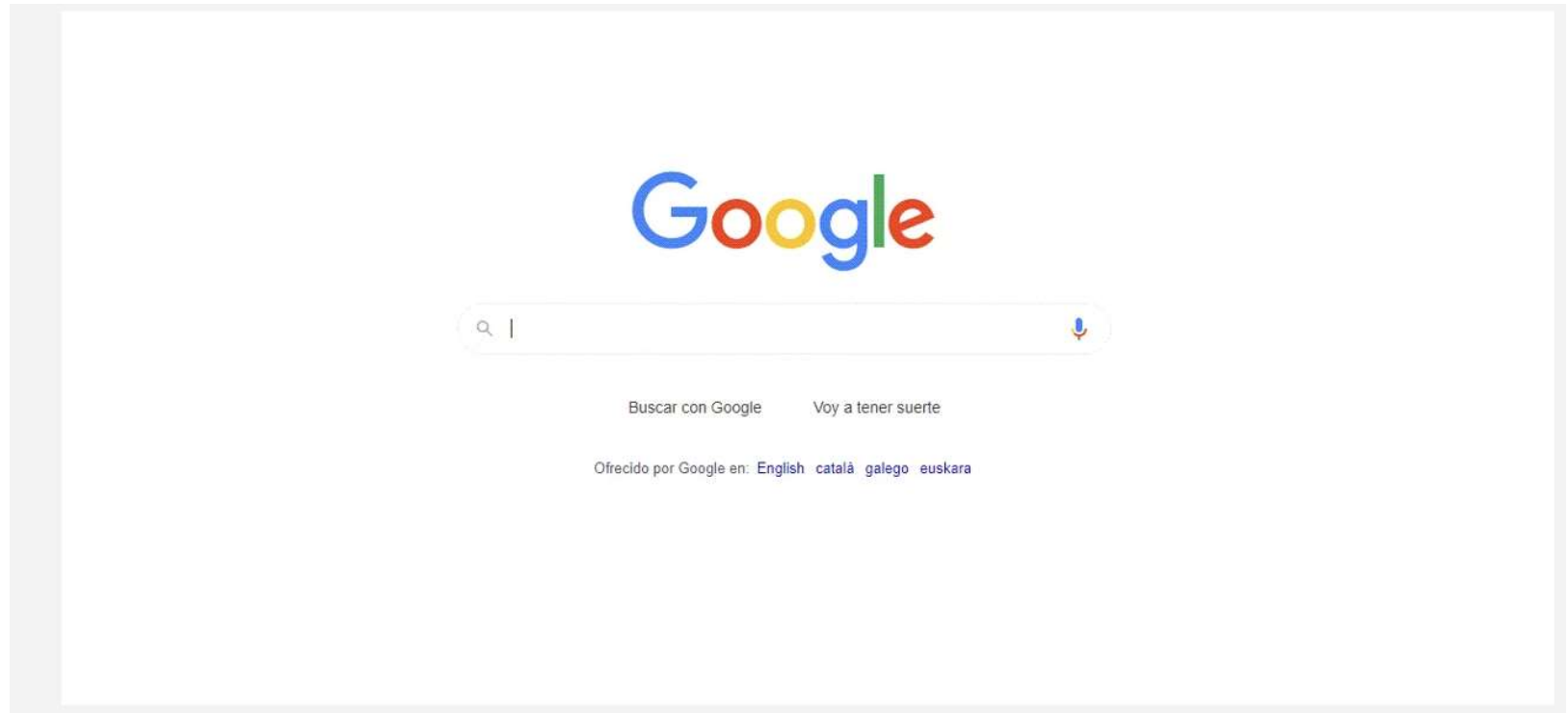


Pregunta **21**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

La imagen representa a qué principio?



- ☒ a. Simplicidad ✓
- ☐ b. Flexibilidad
- ☐ c. Prevención de errores



Pregunta **22**

Incorrecta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

**Seleccione la respuesta correcta:**

**La computación ubicua pretende?**

- ☒ a. Extender la capacidad de computación al entorno del usuario mediante pequeños dispositivos que permiten interactuar conectados a una red o sistema de información. ✗
- ☐ b. Trasladar información adicional al mundo real, en lugar de trasladarla al ordenador.
- ☐ c. Reducir las interacciones con el ordenador, utilizando la información del entorno como una entrada implícita.

Pregunta **23**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Acorde a los principios de JaKob Nielsen el principio "Control y libertad del usuario" hace referencia a:

- ☐ a. Hablar el lenguaje del usuario
- ☐ b. La información tiene que mostrarse con un orden lógico
- ☒ c. La posibilidad de que el usuario pueda subsanar el error ✓



Pregunta **24**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Seleccione la respuesta correcta: Cuándo nos referimos a flexibilidad , es posible que hablemos de?

- ☒ a. Es el intercambio de información del sistema y el usuario ✓
- ☐ b. Cuantificar, decidir, ejecutar
- ☐ c. Recolectar, analizar y cuantificar

◀ Deber 28 julio

Ir a...

