

## Test Tema 5.3. Diseño Físico

Volver a la Lista de Exámenes

Parte 1 de 1 -

8.0/ 10.0 Puntos

Preguntas 1 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

¿Cuál de las siguientes técnicas sigue el principio de diseño de Nielsen de "Reconocer en vez de recordar"?

- ☐ A. Los tooltips
- ☐ B. Los asistentes (wizards), por ejemplo, de instalación de programas.
- ☒ C. Las barras de herramientas
- ☐ D. Los menús jerárquicos.

Preguntas 2 de 10

0.0/ 1.0 Puntos

Selecciona con qué se corresponde la siguiente frase: "Si hay más de 8 opciones, usa una lista desplegable, una lista de selección simple o una lista en lugar de controles de selección (radio-buttons) ":

- ☐ A. Un estándar internacional
- ☒ B. Un principio de diseño
- ☒ C. Una guía de estilo
- ☐ D. Una limitación de los computadores

Preguntas 3 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

¿Cuál de las siguientes afirmaciones se engloba en el principio de diseño Estructura?

- ☐ A. Se desataca la importancia de la uniformidad en la colocación, comportamiento y apariencia de los controles.
- ☐ B. Deberá de ser obvio como se utiliza la interfaz.
- ☐ C. La interfaz de usuario tiene que ser tan sencilla como sea posible.
- ☒ D. La organización de la interfaz de usuario de manera que sea útil y tenga significado para el usuario.

Preguntas 4 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

La directriz "Inhabilitar las opciones o botones que no estén disponibles" está relacionada con el siguiente principio de diseño:

- ☐ A. Estructura
- ☐ B. Visibilidad
- ☐ C. Simplicidad
- ☒ D. Tolerancia

Preguntas 5 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Indica cuál de las siguientes afirmaciones es falsa:

- ☒ A. El principio de Organización nos ayuda a enfatizar la importancia de la colocación de los controles.
- ☐ B. El principio de Consistencia nos ayuda a construir interfaces que sean fáciles de aprender y de recordar.
- ☐ C. El principio de Tolerancia ayuda a prevenir que el usuario cometa errores y a facilitar la recuperación del sistema.
- ☐ D. Una buena estructura de la interfaz nos ayuda a dar significado a la interfaz y a que sea útil.

Preguntas 6 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Las cajas de diálogos son:

- ☐ A. El típico método usado para que los usuarios elijan las acciones a realizar por el sistema.
- ☐ B. El típico método para mostrar un mensaje de error.
- ☐ C. El típico método empleado para que los usuarios introduzcan información en el sistema.
- ☒ D. El típico método en el que una tarea es interrumpida para requerir al usuario que seleccione una opción y/o introduzca una cantidad limitada de información.

Preguntas 7 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

La tolerancia es un principio de diseño que...

- ☐ A. enfatiza la importancia de la colocación y comportamiento de los componentes.
- ☐ B. enfatiza la importancia de organizar la IU.
- ☐ C. enfatiza la importancia de utilizar el mismo lenguaje que los usuarios.
- ☒ D. enfatiza la importancia de prevenir los errores del usuario.

Preguntas 8 de 10

0.0/ 1.0 Puntos

Indica cuál de las siguientes afirmaciones NO es un principio para obtener una buena composición de una interfaz.

- ☐ A. Resaltar los componentes importantes.
- ☒ B. Reducir al mínimo los espacios en blanco para conseguir una interfaz más efectiva.
- ☐ C. Crear grupos naturales teniendo en cuenta la estructura de la información.
- ☒ D. Equilibrar la estética y la usabilidad.

Preguntas 9 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Las guías de estilo comerciales ...

- ☐ A. son comunes a todas las plataformas.
- ☐ B. son generales, aplicables y duraderas y requieren aclaración.
- ☒ C. están compuestas por reglas de diseño muy específicas.
- ☐ D. describen a alto nivel como hacer una interfaz atractiva.

Preguntas 10 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto a las guías de estilo es falsa.

- ☐ A. Las guías de estilo suelen incluir información sobre los estilos de interacción necesarios y de los controles a utilizar en la interfaz de usuario.
- ☐ B. Las guías de estilo proporcionan las convenciones básicas de las interfaces para productos específicos o para una familia de productos.
- ☒ C. Las guías de estilo comerciales se pueden hacer a medida dependiendo de las circunstancias del cliente.
- ☐ D. Las guías de estilo personalizadas se definen al principio del proceso de desarrollo y pueden servir de ayuda durante la captura de requisitos.