

Exámenes

Test Tema 5.3. Diseño Físico

[Volver a la Lista de Exámenes](#)

Parte 1 de 1 -

9.0/ 10.0 Puntos

Preguntas 1 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Con respecto a los principios de diseño, indica la respuesta falsa:

- ☐ El sistema debe informar al usuario adecuadamente de lo que realiza, ofreciendo realimentación en todo momento.
- ☐ Las interfaces deben ser consistentes en apariencia, colocación y comportamiento.
- ☐ En el diseño de una interfaz es necesario mantener una estructura adecuada, de forma que tenga significado y sea útil.
- ☐ Es necesario minimizar el número de pantallas de la interfaz, sin importar el número de controles que aparezcan por pantalla.

Preguntas 2 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Indica con qué principio de una buena composición se relaciona la siguiente frase: “Resaltar la pestaña con la que el usuario está interaccionando utilizando un color más brillante y situándola por encima de las demás”.

- ☐ Crear grupos naturales.
- ☐ Hacer que los controles sean visibles.
- ☐ Resaltar los componentes importantes.
- ☐ Separar los componentes de la actividad activa actual.

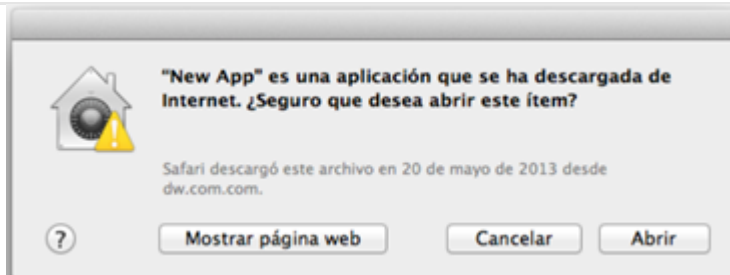
Los cuadros de dialogo son...

- ☐ la manera habitual mediante la cual una tarea se interrumpe para pedir al usuario que seleccione una opción y/o introduzca datos (limitados).
- ☐ la manera habitual mediante la cual el usuario selecciona las acciones del sistema.
- ☐ la manera habitual mediante la cual el usuario introduce datos al sistema.
- ☐ la manera habitual mediante la cual una tarea se interrumpe para pedir al usuario que seleccione una opción.

¿Cuál de los siguientes es un principio de diseño de interfaces de usuario?

- ☐ Balance de blancos.
- ☒ Estructura.
- ☐ Armonía de la paleta de colores.
- ☐ Robustez

Con respecto al cuadro de diálogo que muestra la siguiente figura, indica la opción cierta.



- ☐ Muestra un ejemplo de como aplicar el principio de eficiencia de uso de Nielsen, al permitir personalizar las acciones frecuentes.
- ☐ Es un ejemplo de la aplicación del principio de diseño de relimentación.
- ☐ No respeta el principio de diseño de tolerancia, puesto que ayuda a prevenir que el usuario cometa errores.
- ☒ Pide al usuario una confirmación antes de realizar la acción, por lo que sigue el principio de prevención de errores de Nielsen.

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

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

Preguntas 7 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Las guías de estilo comerciales ...

- ☐ Son generales, aplicables y duraderas y requieren aclaración.
- ☐ Son comunes a todas las plataformas.
- ☐ Describen a alto nivel como hacer una interfaz atractiva.
- ☒ Están compuestas por reglas de diseño muy específicas.

Preguntas 8 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

Dadas las siguientes afirmaciones, elige la falsa.

- ☒ Los principios de diseño son más específicos que los estándares de interfaces de usuario.
- ☐ Los estándares de diseño son aplicables a distintas plataformas
- ☐ Las reglas de diseño comerciales son específicas de una plataforma.
- ☐ Microsoft, Apple y otros fabricantes publican guías de estilo para sus plataformas.

Preguntas 9 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

¿Qué pautas son aconsejables para las cajas de texto?

- ☐ No son adecuadas para introducir información con formato.
- ☐ El tamaño de las cajas debería de indicar la cantidad de información esperada.
- ☐ A ser posible impedir que el usuario introduzca caracteres inadecuados frente a su posterior validación.
- ☒ Todas son aconsejables

Indica la respuesta cierta.

- ☐ La visibilidad en una interfaz se refiere a la utilización de un tamaño adecuado para todos los componentes de ésta.
- ☐ La consistencia de una interfaz solo se obtiene a través de la utilización de la misma composición y colores.
- ☐ La simplicidad de una interfaz se obtiene principalmente colocando próximos los datos y componentes que están relacionados.
- ☒ Decimos que una interfaz tiene un buen nivel de tolerancia si previene al usuario de cometer errores y facilitar la recuperación del sistema.

- [PoliformaT](#)
- [UPV](#)
- [Powered by Sakai](#)
- Copyright 2003-2020 The Sakai Foundation. All rights reserved. Portions of Sakai are copyrighted by other parties as described in the Acknowledgments screen.