

Exámenes

Test Tema 5.3. Diseño Físico

[Volver a la Lista de Exámenes](#)

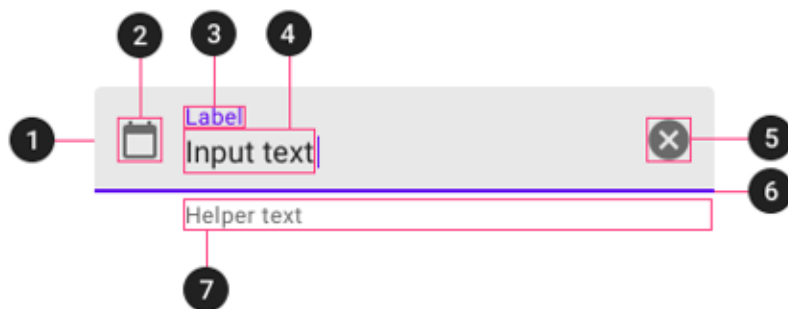
Parte 1 de 1 -

3.0/ 10.0 Puntos

Preguntas 1 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

¿Con qué se relaciona la imagen que se adjunta?



1. Container
2. Leading icon (optional)
3. Label text
4. Input text
5. Trailing icon (optional)
6. Activation indicator
7. Helper text (optional)

- ☐ Un estándar de diseño de interfaces
- ☐ Un principio de diseño
- ☒ Una guía de estilo
- ☐ Una regla de accesibilidad

Preguntas 2 de 10

0.0/ 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.

Preguntas 3 de 10

0.0/ 1.0 Puntos

¿Cuál de las siguientes sentencias es cierta?

- ☐ La tolerancia es el principio de diseño que consiste en aceptar que los errores del usuario son algo natural, por lo que no hace falta realizar ninguna acción correctora.
- ☐ Una buena estructura en una interfaz se puede obtener a través de usar acciones, iconos, palabras y controles que sean naturales para los usuarios.
- ☐ El principio de simplicidad consiste en diseñar interfaces con el menor número de pantallas posible.
- ☒ La consistencia en una interfaz de usuario se consigue a través de la uniformidad en la apariencia, en la colocación de sus elementos y en su comportamiento.

¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta?

- ☒ La tolerancia es el principio de diseño que consiste en aceptar los errores de usuario como algo natural y no mostrar mensajes de error si los errores no son importantes.
- ☐ El principio de simplicidad consiste en diseñar interfaces con el menor número de pantallas posible.
- ☐ La consistencia de una interfaz se puede conseguir mediante la uniformidad en la apariencia, colocación de sus elementos y comportamiento.
- ☐ Una buena estructura de una interfaz se consigue utilizando acciones, iconos, palabras y controles que sean naturales para los usuarios.

Selecciona la secuencia correcta ordenada de mayor a menor concreción.

- ☐ Principios de diseño, estándares de interfaz, guías de estilo, reglas de diseño.
- ☐ Reglas de diseño, guías de estilo, estándares de interfaz, principios de diseño.
- ☐ Guías de estilo, reglas de diseño, estándares de interfaz, principios de diseño.
- ☒ Principios de diseño, estándares de interfaz, reglas de diseño, guías de estilo.

Indica con qué principios de diseño de Nielsen (heurísticas de usabilidad) relacionas la siguiente afirmación: “A menudo los usuarios seleccionan funciones del sistema por error y necesitan una ‘salida de emergencia’ claramente indicada para abandonar el estado actual sin tener que realizar muchos pasos”.

-
- ☐ Relacionar el sistema y el mundo real
 - ☒ Control y libertad del usuario
 - ☐ Prevención de errores
 - ☒ Control y libertad del usuario

El orden correcto, de más abstracto a más concreto es:

-
- ☐ Principios de diseño, Reglas de diseño, Guías de estilo.
 - ☐ Reglas de diseño, Guías de estilo, Principios de diseño.
 - ☐ Guías de estilo, Reglas de diseño, Principios de diseño.
 - ☒ Principios de diseño, Guías de estilo, Reglas de diseño.

Indica qué principio de diseño de Nielsen cumple la interfaz de la imagen adjunta.



- ☐ Visibilidad del estado del sistema
- ☒ Cumple todos los principios indicados en las otras respuestas
- ☐ Relacionar el sistema y el mundo real
- ☐ Estética y diseño minimalista

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.

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

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

- [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.