

Preguntas 1 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

- Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta.
- ☐ A. Es importante tener todos los controles posibles a la vista, aunque se incremente la complejidad de la interfaz.
 - ☒ B. Una forma de hacer que el sistema sea más fácil de usar es incrementando su visibilidad.
 - ☐ C. La visibilidad de un sistema está relacionada con el tamaño del dispositivo que se vaya a utilizar.
 - ☐ D. Cuanto más complejo sea un sistema más sencilla debe ser la interfaz.

Preguntas 2 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

- Respecto a los Principios de una Buena Composición, indica cuál de las siguientes afirmaciones es falsa.
- ☒ A. El uso efectivo del blanco indica que el fondo de las pantallas debe ser preferentemente de color blanco.
 - ☐ B. Utilizar mayor contraste para marcar las opciones seleccionables de un menú puede ayudar a separar los componentes de la actividad activa actual.
 - ☐ C. Aprovechar el conocimiento que tienen los usuarios de otras IU y del mundo real a la hora de seleccionar los controles de la interfaz, puede ayudar a hacer que éstos sean más visibles.
 - ☐ D. El subrayado puede ayudar a resaltar los componentes de la interfaz más importantes.

Preguntas 3 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

- ¿Cuál de las siguientes sentencias es cierta?
- ☐ A. Una buena estructura en una interfaz se puede obtener a través de usar acciones, iconos, palabras y controles que sean naturales para los usuarios.
 - ☐ B. 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.
 - ☒ C. 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.
 - ☐ D. El principio de simplicidad consiste en diseñar interfaces con el menor número de pantallas posible.

Preguntas 4 de 10

0.0/ 1.0 Puntos

- Dada la siguiente situación: Un usuario está editando un texto. Desea copiar una porción del texto que está editando para posteriormente agregarlo a un segundo documento. Por error selecciona la opción Cortar. Afortunadamente, el editor dispone de la opción Deshacer lo que permite al usuario corregir el error de forma rápida. ¿Con cuál de los siguientes principios de diseño de Nielsen relacionarías este hecho?
- ☒ A. Prevención de errores
 - ☐ B. Flexibilidad y eficiencia de uso
 - ☒ C. Control y libertad de usuario
 - ☐ D. Ayuda y documentación

Preguntas 5 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

En el diseño físico de interfaces, y dada la tabla de la imagen adjunta, relaciona cada control mostrado en la columna de la izquierda con una utilidad de las mostradas en la columna de la derecha.

1. Cuadro de mensaje	a. Controlar la interacción
2. Barra de herramientas	b. Estructurar la información
3. Botón de radio	c. Introducir información

- ☐ A. 1-b; 2-c; 3-a
- ☐ B. 1-c; 2-b; 3-a;
- ☒ C. 1-b; 2-a; 3-c
- ☐ D. 1-a; 2-c; 3-b

Preguntas 6 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

- De los siguientes elementos, ¿cuáles se utilizan para estructurar la interacción en una interfaz de usuario?
- ☐ A. Botones de radio y cajas de texto.
 - ☐ B. Tablas objeto-atributo-acción.
 - ☐ C. Menús y barras de herramientas.
 - ☒ D. Ventana principal, ventanas secundarias y pestañas.

Preguntas 7 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".
- ☐ A. Crear grupos naturales.
 - ☒ B. Separar los componentes de la actividad activa actual.
 - ☐ C. Hacer que los controles sean visibles.
 - ☐ D. Resaltar los componentes importantes.

Preguntas 8 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

- Dadas las siguientes afirmaciones, elige la falsa.
- ☐ A. Las reglas de diseño comerciales son específicas de una plataforma.
 - ☒ B. Los principios de diseño son más específicos que los estándares de interfaces de usuario.
 - ☐ C. Los estándares de diseño son aplicables a distintas plataformas.
 - ☐ D. 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?
- ☐ A. El tamaño de las cajas debería de indicar la cantidad de información esperada.
 - ☐ B. No son adecuadas para introducir información con formato.
 - ☐ C. A ser posible impedir que el usuario introduzca caracteres inadecuados frente a su posterior validación.
 - ☒ D. Todas son aconsejables.

Preguntas 10 de 10

1.0/ 1.0 Puntos

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



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