

Ejercicios de diseño interfaces web

1.
 - a) Falso
 - b) Falso
 - c) Falso
 - d) Verdadero
 - e) Verdadero
 - f) Falso
 - g) Verdadero
2. Los Principios de Nielsen son normas de diseño aplicables a cualquier tipo de interfaz. Los mismos pueden ser utilizados también, como heurísticas de usabilidad, en un marco de evaluación de sistemas de software, ya desarrollados y en pleno uso.
3. Los requerimientos iniciales de una interfaz de usuario son en general incompletos. A partir de ellos, y de los requerimientos funcionales se realiza un diseño inicial, que luego se irá refinando hasta llegar a la versión completa y definitiva. Cada bosquejo podrá ser evaluado por el usuario y así obtener más información de él.

Durante la etapa de diseño de una interfaz de usuario deben decidirse numerosas cuestiones, como tipo de interfaz a proveer, cuestiones de visualización y comportamiento, entre otras. Involucran diferentes actores, como expertos en factores humanos, diseñadores visuales, comunicadores sociales, etc. Es por esto que las interfaces son proclives a sufrir numerosos cambios hasta obtener la versión definitiva.

La expresión y visualización de los conceptos de una aplicación están expuestas a cambios, que surgirán a medida que el usuario interactúe con el sistema.

La comunicación entre los futuros usuarios y el equipo de desarrollo de software es fundamental, y la prototipación aporta una mejora importante en este sentido al contar con “versiones prematuras” del software.

Permite solapar las etapas de evaluación y testeo, de manera que errores y problemas encontrados puedan ser solucionados antes de colocar el sistema en producción.

4. Análisis funcional, modelado de usuarios e investigación del ambiente.

5. a) Falso

b) Falso

c) Verdadero

d) Falso

e) Falso

6. a) Falso

b) Falso

c) Verdadero

d) Verdadero

e) Falso

f) Falso

g) Verdadero

h) Verdadero

7.

PARADIGMAS DE INTERACCIÓN VISUAL				
Menús				X
Manipulación directa	X			
Feedback	X			
Dependencias		X		
Animaciones				X
Explorador de objetos				X
Cajas de diálogo		X		

8. Comunidad destino, objetos de interacción, regla de 3 clicks, alto grado de actualización y posibles rediseños, tener en cuenta cuestiones sobre la red.

9. a) Falso

b) Falso

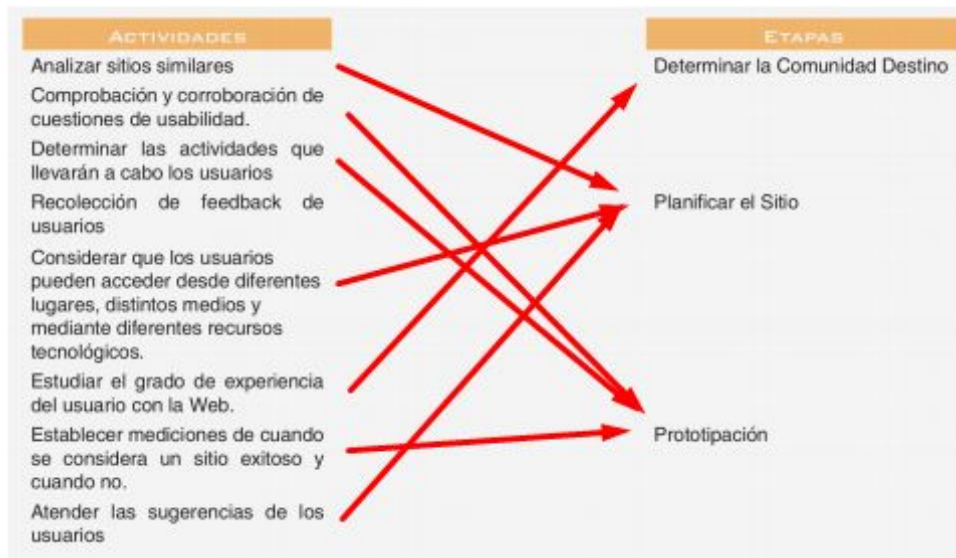
c) Falso

d) Verdadero

e) Verdadero

f) Falso

10.



11. a) Falso

b) Verdadero

c) Verdadero

d) Falso

e) Falso

12. Problemas de incompatibilidad, generación de versiones más avanzadas de un sitio, manejo heterogéneo de los periféricos, falta de ayudas, problemas de portabilidad, etc.

13. Revisar el sitio con herramientas de evaluación de accesibilidad automáticas como el TAW, solucionar los problemas detectados por el revisor hasta alcanzar un nivel de conformidad de accesibilidad, validar el sitio con diferentes resoluciones de monitores, probar el sitio desde diferentes navegadores y tipos de conexión, utilizar el sitio totalmente con el teclado, comprobar la operabilidad del sitio con alguna herramienta de adaptación, como el JAWS, magnificador de pantalla, lector de documentos, entre otros.

14. <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/>

<http://www.government.se/>

<https://www.oercommons.org/>

22. Es legal y moralmente ético siempre que se le dé crédito al autor y no se modifique la imagen.

23. No es moral utilizarlas, y en caso de generar ingresos con nuestra página, el creador de dicho contenido podría denunciarnos.

24. Sólo he encontrado páginas que generan CSS normal:

<https://griddy.io>

<https://waitanimate.wstone.io/#!>

<http://ds-overdesign.com>

<https://cssarrowplease.com>