# **Interface Conventions**

1. **An interface can be best described as a bridge between:**

a screen and a system

a website and an app

a user and content\*

two users

1. **Why is it helpful to rely on real world models within interface design? Choose the best answer.**

Real world models are already familiar to a user, and therefore can help make the user’s experience much more seamless. \*

It’s easier for a designer to borrow an idea or concept that’s already been created.

Real world models are much more believable and users are more likely to consume or buy a product that uses them.

1. **Which of the following examples are considered real world models?**

A screen-based button.

The “trash bin” on your computer.

Camera shutter sound when using a smartphone’s built-in camera.

All of the above.\*

**Correct**! A model doesn’t necessarily have to be visual—an interface can relay other types of cues as well.

1. **What is the rule of thumb for organizing content within an interface?**

Along a grid

Systematically\*

Randomly

Alphabetically

1. **True or false: An interface should be immediate and intuitive.**

true\*

false

**Correct**! It is frustrating for a user to spend time to learn how to use an interface when all they want to do is complete the designated task.

1. **Which physical relationship is NOT a factor for designing an interface?**

the placement of an on-screen button in relationship to a user’s thumb.

the distance of a user’s eye from a screen.

the scale of a smartphone within a user’s hand.

the relative position of one user to another.\*

**Correct**. The position of another user should have no direct impact on interface design.

1. **Why is it important for the interface to react immediately when a user carries out an action? Choose the best answer.**

The user needs confirmation from the interface that the system is working. \*

Users are inherently impatient.

The system behind the interface needs to process tasks very quickly in order to keep pace with competing systems.

**Correct**. System messages or cues that confirm the user’s input has been received is helpful, and reduces frustration.

1. **Context-specific design is best defined as:**

When the designer uses different software programs to make an interface.

Shaping a design to reflect differences in content, goals, and users.\*

What happens when emerging designers make websites.

A method of design that reflects the physical, geographical location where the design was made.

1. **While user interactions should occur in as few steps as possible, in what situation might an extra step be appropriate?**

ordering a sandwich.

withdrawing a large sum of money from an ATM.\*

buying a textbook online.

**Correct**. While having as few steps as possible is ideal, sometimes it’s helpful to give users an opportunity to change or undo their choice before they commit the action.

# **Interface Conventions**

1. **Una interfaz se puede describir mejor como un puente entre:**

una pantalla y un sistema

un sitio web y una aplicación

un usuario y contenido\*

dos usuarios

1. **¿Por qué es útil confiar en modelos del mundo real dentro del diseño de interfaz? Elige la mejor respuesta.**

Los modelos del mundo real ya son familiares para un usuario y, por lo tanto, pueden ayudar a que la experiencia del usuario sea mucho más fluida. \*

Es más fácil para un diseñador tomar prestada una idea o concepto que ya se ha creado.

Los modelos del mundo real son mucho más creíbles y es más probable que los usuarios consuman o compren un producto que los utiliza.

1. **¿Cuáles de los siguientes ejemplos se consideran modelos del mundo real?**

Un botón basado en pantalla.

La “papelera” de su computadora.

Sonido del obturador de la cámara cuando se usa la cámara integrada de un teléfono inteligente.

Todo lo anterior.\*

¡**Correcto**! Un modelo no necesariamente tiene que ser visual: una interfaz también puede transmitir otros tipos de señales.

1. **¿Cuál es la regla general para organizar el contenido dentro de una interfaz?**

A lo largo de una cuadrícula

Sistemáticamente\*

Aleatoriamente

Alfabéticamente

1. **Verdadero o falso: Una interfaz debe ser inmediata e intuitiva.**

verdadero\*

falso

¡**Correcto**! Es frustrante para un usuario dedicar tiempo a aprender a usar una interfaz cuando todo lo que quiere hacer es completar la tarea designada.

1. **¿Qué relación física NO es un factor para diseñar una interfaz?**

la ubicación de un botón en pantalla en relación con el pulgar de un usuario.

la distancia del ojo de un usuario a una pantalla.

la escala de un teléfono inteligente dentro de la mano de un usuario.

la posición relativa de un usuario a otro.\*

**Correcto**. La posición de otro usuario no debería tener un impacto directo en el diseño de la interfaz.

1. **¿Por qué es importante que la interfaz reaccione inmediatamente cuando un usuario realiza una acción? Elige la mejor respuesta.**

El usuario necesita la confirmación de la interfaz de que el sistema está funcionando. \*

Los usuarios son inherentemente impacientes.

El sistema detrás de la interfaz necesita procesar las tareas muy rápidamente para seguir el ritmo de los sistemas de la competencia.

**Correcto**. Los mensajes del sistema o las señales que confirman que se ha recibido la entrada del usuario son útiles y reducen la frustración.

1. **El diseño específico del contexto se define mejor como:**

Cuando el diseñador utiliza diferentes programas de software para hacer una interfaz.

Dar forma a un diseño para reflejar las diferencias en contenido, objetivos y usuarios.\*

Qué sucede cuando los diseñadores emergentes crean sitios web.

Un método de diseño que refleja la ubicación física y geográfica donde se realizó el diseño.

1. **Si bien las interacciones del usuario deben ocurrir en la menor cantidad de pasos posible, ¿en qué situación podría ser apropiado un paso adicional?**

pedir un sándwich.

retirar una gran suma de dinero de un cajero automático.\*

comprar un libro de texto en línea.

**Correcto**. Si bien lo ideal es tener la menor cantidad de pasos posible, a veces es útil darles a los usuarios la oportunidad de cambiar o deshacer su elección antes de realizar la acción.