Inicio / Os meus cursos / 131_36018173_ZSIFC02_MP0488_A / Unidade didáctica 4 / Autoevaluación para DI04.				
Arrancado o				
Estado				
	Domingo, 11 de Decembro de 2022, 00:33 4 mins 15 segs.			
	9,70 sobre 10,00 (97%)			
Cuatificación	3,10 Sobile 10,00 (31 70)			
Pregunta 1				
Correcto				
Puntuación: 1,00 sobre 1,00				
En el tratamiento d	del texto en interfaces usables debemos tratar de lograr:			
Seleccione unha ou	máis:			
a. Brevedad.		~		
b. Extensión.				
🗸 c. Lenguaje c	onciso.	~		
d. Frases pos	itivas.	~		
As respostas correc	ctas son: Brevedad., Lenguaje conciso., Frases positivas.			
Correcto				
Marcas para esta entr	ega: 1,00/1,00.			
Pregunta 2				
Correcto				
Puntuación: 1,00 sobre 1,00				
:Por qué es tan imr	portante la realimentación en el diseño de interfaces usables?			
St of dae es carring	To take ta realimentación en et diseño de merraces asastes.			
Seleccione unha:				
a. Para aume	ntar el contraste visual de los elementos de la aplicación.			
ob. Para asegurarnos un futuro mantenimiento.				
o c. Para que el usuario realice sus acciones en menor tiempo.				
 ⊙ d. Para que el usuario esté permanentemente informado del estado de sus acciones. 				
7200	•	-		
A resposta correcta	a é: Para que el usuario esté permanentemente informado del estado de sus acciones.			
Correcto				
Marcas para esta entr	ega: 1,00/1,00.			

Pregunta 3 Correcto									
Puntuación: 1,00 sobre 1,00									
En cuanto al diseño de	e una interfaz, co	mo característica de su usabilidad, podemos afirmar que:							
Seleccione unha:									
a. Se debe poner el máximo de elementos visuales para facilitar la comprensión de los contenidos.									
 ■ b. No se debe sobrecargar la interfaz con elementos innecesarios. 									
c. La combinación de colores estridentes aumentan la atención del usuario.									
d. Un diseño complejo de interfaz es sinónimo de calidad del software.									
A resposta correcta é	: No se debe sobi	recargar la interfaz con elementos innecesarios.							
Correcto									
Marcas para esta entrega	a: 1,00/1,00.								
Pregunta 4									
Correcto									
Puntuación: 0,90 sobre 1,00									
Relaciona cada prueba	a de usabilidad co	on el tipo de usuario que la realiza:							
Diseño de escenarios	Usuarios.	✓							
Entrevistas	Usuarios.	✓							
Caminata cognitiva	Expertos.	✓							
Cuestionario	Expertos.	✓							
A resposta correcta é:	: Diseño de escer	arios $ ightarrow$ Usuarios., Entrevistas $ ightarrow$ Usuarios., Caminata cognitiva $ ightarrow$ Expertos., Cuestionario $ ightarrow$ Expertos.							
Correcto									
	trega: 1,00/1,00. A	contabilización de intentos anteriores, dános 0,90/1,00> .							
Pregunta 5									
Correcto									
Puntuación: 1,00 sobre 1,00									
Los principios básicos	en el diseño de i	nterfaces usables son:							
Seleccione unha ou m	áis:								
a. Comunicar.		· ·							
b. Economizar.	- : د مصنفان	•							
c. Maximizar m	uttimedia.								
d. Organizar.		✓							
As respostas correcta	s son: Organizar.	, Economizar., Comunicar.							
Correcto Marcas para esta entrega									

Pregunta 6	
Correcto Puntuación: 1,00 sobre 1,00	
- unituation. 1,00 sobre 1,00	
En el diseño de la secuencia de control de una interfaz escribimos el código de los objetos que se activará en respuesta a los que se produzcan cuando se active un objeto determinado.	
Seleccione unha: a. Valores	
b. Eventos	
o. Estados	
od. Iconos	
A resposta correcta é: Eventos	
Correcto Marcas para esta entrega: 1,00/1,00.	
Pregunta 7	
Correcto	
Puntuación: 1,00 sobre 1,00	
¿Qué entendemos por usabilidad de una interfaz?	
Seleccione unha:	
a. Proceso de hacerla accesible a personas ciegas.	
ob. Forma de diseño de interfaz basada en la superposición de colores.	
c. Forma de diseñar interfaces más intuitivas, cómodas y sencillas.	
od. Característica de todas las interfaces que combinan texto y elementos visuales.	
A resposta correcta é: Forma de diseñar interfaces más intuitivas, cómodas y sencillas.	
Correcto Marcas para esta entrega: 1,00/1,00.	

Pregunta 8	
Correcto	
'untuación: 1,	00 sobre 1,00
En las int	erfaces usables, es conveniente definiren las acciones más frecuentes.
Seleccion	e unha:
_ a. (colores llamativos
_ b. l	istas desplegables
○ C. \	ventanas
⊚ d. a	atajos de teclado
A respost	ta correcta é: atajos de teclado
Correcto Marcas par	ra esta entrega: 1,00/1,00.
Mai cas pai	a esta end ega. 1,007 1,00.
Pregunta 9	
Correcto	
Puntuación: 0	80 sobre 1,00
○ c. I	SO 2254. SO 14915. SO 9126.
	ta correcta é: ISO 9241.
Puntuación	ns para esta entrega: 1,00/1,00. A contabilización de intentos anteriores, dános 0,80/1,00> .
Pregunta 10	
	00 11 1400
Correcto Puntuación: 1,	00 sobre 1,00
En los cua	adros de diálogo, los mensajes al usuario deben ser lo más técnicos posibles para que la aplicación sea de calidad. ¿Verdadero o fal
Seleccion	e unha
	e unha
Seleccion	e unha deiro
Seleccion Verda Falso	deiro ✔
Seleccion Verda Falso	e unha deiro

	_			
◂	Recursos	comp	lementarios	UD04.

Ir a...