

Pregunta 1 - El uso inadecuado de color en el diseño de interfaces tiene como consecuencias:

- a. **Incorrecta percepción del mensaje.**
- b. Incomprensión del lenguaje.
- c. **Molestias visuales.**
- d. Ninguna es correcta.

Pregunta 2 - En los cuadros de diálogo, los mensajes al usuario deben ser lo más técnicos posibles para que la aplicación sea de calidad. ¿Verdadero o falso?

Verdadeiro

Falso

Pregunta 3 - En el tratamiento del texto en interfaces usables debemos tratar de lograr:

- a. Extensión.
- b. **Lenguaje conciso.**
- c. **Frases positivas.**
- d. **Brevedad.**

Pregunta 4 - La norma ISO 9241 se refiere a la usabilidad centrada en los requerimientos del producto. ¿Verdadero o falso?

Verdadeiro

Falso

Pregunta 5 - Relaciona cada tipo de prueba de usuarios con su característica:

Evaluación escrita donde se evalúan los aspectos más complejos de la interfaz. → **Encuesta**

Contactos personalizados con los usuarios. → **Entrevista**

Evaluación consistente en definir el orden las acciones que se llevan a cabo para la realización de una tarea. → **Diseño de escenarios**

Encuentros donde se aconseja que exista un moderador. → **Reunión**

Pregunta 6 - ¿Cuál es la principal razón de distribuir convenientemente los elementos de una interfaz usable?

- a. Encontrar mayor número de errores.
- b. **Aumentar la interacción con el usuario.**
- c. Alargar el tiempo de vida de la aplicación.
- d. Sacar el producto al mercado antes que nuestros competidores.

Pregunta 7 - Los principios básicos en el diseño de interfaces usables son:

- a. Maximizar multimedia.
- b. **Economizar.**
- c. **Comunicar.**
- d. **Organizar.**

Pregunta 8 - En las interfaces usables, es conveniente definir _____ en las acciones más frecuentes.

- a. listas desplegables
- b. ventanas
- c. colores llamativos
- d. atajos de teclado**

Pregunta 9 - En cuanto al diseño de una interfaz, como característica de su usabilidad, podemos afirmar que:

- a. No se debe sobrecargar la interfaz con elementos innecesarios.**
- b. Se debe poner el máximo de elementos visuales para facilitar la comprensión de los contenidos.
- c. Un diseño complejo de interfaz es sinónimo de calidad del software.
- d. La combinación de colores estridentes aumentan la atención del usuario.

Pregunta 10 - Un ejemplo de métrica de usabilidad relacionado con: _____ es evaluar el porcentaje de tareas completadas en el primer intento:

- a. la satisfacción del usuario
- b. el rendimiento de la interfaz
- c. efectividad de la interfaz**
- d. los requisitos no funcionales

Pregunta 11 - ¿Cómo se llama la prueba de usabilidad que realizan los expertos consistente en evaluar la apariencia de la familia de interfaces que conforman la aplicación?

- a. Cuestionarios.
- b. Inspección de consistencia.**
- c. Caminata cognitiva.
- d. Revisión de normas.

Pregunta 12 - ¿Qué entendemos por usabilidad de una interfaz?

- a. Forma de diseñar interfaces más intuitivas, cómodas y sencillas.**
- b. Proceso de hacerla accesible a personas ciegas.
- c. Característica de todas las interfaces que combinan texto y elementos visuales.
- d. Forma de diseño de interfaz basada en la superposición de colores.

Pregunta 13 - Para medir la usabilidad, los grupos de variables de interfaz que nos interesan evaluar son:

- a. El Variables de sistema.
- b. Variables de efectividad.**
- c. Variables de satisfacción.**
- d. Variables de portabilidad.

Pregunta 14 - Con la introducción de elementos multimedia en las interfaces gráficas se persigue:

- a. Conseguir que el sistema sea más rápido.
- b. Conseguir que las aplicaciones sean atractivas.**
- c. Comunicación más atractiva con la aplicación.**
- d. Disminución del tiempo en comprender ideas y conceptos.**

Pregunta 15 - Una consistencia adecuada de la interfaz contribuye a:

- a. Economizar en el desarrollo de la aplicación.
- b. Rápido aprendizaje.**
- c. Recuperación de información, en caso de error.
- d. Fácil mantenimiento.

Pregunta 16 - De entre las variables que se suelen medir para evaluar la eficiencia de una interfaz se encuentran:

- a. Porcentaje de errores cometidos.**
- b. Tiempo necesario es completar una tarea.**
- c. Tiempo de recuperación de errores.**
- d. Porcentaje de usuarios que recomendarían el producto a un amigo.

Pregunta 17 - Para determinar la usabilidad de una aplicación se suele recurrir a los cuestionarios y entrevistas a los usuarios. ¿Verdadero o falso?

Verdadeiro

Falso

Pregunta 18 - Relaciona cada prueba de usabilidad con el tipo de usuario que la realiza:

Cuestionario → **Expertos**

Diseño de escenarios → **Usuarios**

Caminata cognitiva → **Expertos**

Entrevistas → **Usuarios**

Pregunta 19 - Para realizar la prueba de usabilidad con expertos, se pueden seguir los métodos:

- a. Test de usabilidad.
- b. Inspección formal de usabilidad.**
- c. Cuestionarios.
- d. Evaluación heurística de diseño.**

Pregunta 20 - Una muestra de 1-2 usuarios es, en la mayoría de los casos, suficiente para detectar muchos problemas de usabilidad. ¿Verdadero o falso?

Verdadeiro

Falso

Pregunta 21 - ¿Por qué es tan importante la realimentación en el diseño de interfaces usables?

- a. Para aumentar el contraste visual de los elementos de la aplicación.
- b. Para asegurarnos un futuro mantenimiento.
- c. Para que el usuario realice sus acciones en menor tiempo.
- d. Para que el usuario esté permanentemente informado del estado de sus acciones.**

Pregunta 22 - 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.

- a. Valores
- b. Eventos**
- c. Estados
- d. Iconos

Pregunta 23 - La norma ISO que trata sobre la usabilidad centrada en la calidad de su uso es:
Seleccione una:

- a. ISO 9241**
- b. ISO 2254
- c. ISO 14915
- d. ISO 9126

Pregunta 24 - ¿Qué componentes de las interfaces muestran mensajes al usuario en respuesta a sus acciones?

- a. Ninguna es correcta
- b. Atajos de teclado
- c. Menús desplegables
- d. Cuadros de diálogo**

Pregunta 25 - Relaciona cada elemento de la interfaz con su característica:

Combinación de cuadro de texto y menú desplegable. → **Lista desplegable**

Aumento de interés en el contenido. → **Color**

Introducción de un dato de confirmación en el sistema. → **Botón de comando**

Identificación de elementos. → **Etiqueta**

Pregunta 26 - ¿En qué regla de diseño de presentación de datos en la interfaz se organiza el espacio por áreas según su función?

- a. Equilibrado
- b. En ninguno de los anteriores
- c. Enrejillado**
- d. Balanceado

Pregunta 27 - Una interfaz usable conlleva beneficios como:

- a. Prestigio de la marca y de la empresa**
- b. Calidad del software**
- c. Explotación y mantenimiento más económicos**
- d. Disminución del tiempo empleado en su diseño