

Desarrollo de Interfaces

Unidades 01 a 06.

Actividades no evaluables 04



Autores: Sergi García, Alfredo Oltra

Actualizado Septiembre 2025



UNIDADES 01 A 06. ACTIVIDADES NO EVALUABLES 04

Ejercicio 01

Instrucciones:

Este cuestionario está diseñado para reforzar los conceptos fundamentales de diseño de interfaces (UI) y experiencia de usuario (UX) del módulo Desarrollo de Interfaces de 2º de DAM. Responde individualmente a las preguntas y, al finalizar, consulta las soluciones proporcionadas al final del documento para autocorregirte. Si tienes dudas o quieres compartir tu experiencia, participa en el foro del aula virtual para discutir tus respuestas y aprender de las soluciones de tus compañeros. ¡Anímate a compartir tus reflexiones!

Formato:

- El cuestionario incluye 30 preguntas de opción múltiple (se han añadido 5 preguntas más para hacerlo más didáctico).
- Cada pregunta tiene 4 opciones, con una sola respuesta correcta.
- Las soluciones están al final del documento para que sea autocorregible.
- Copia y pega este contenido en Google Docs para trabajar en él.

1.- ¿Cuál es el enfoque principal del diseño de UI?

- a) Emociones y satisfacción
- b) Funcionalidad del código
- c) Elementos visuales como colores y botones
- d) Estrategia de negocio

2.- ¿Qué representa principalmente la UX en el diseño?

- a) La apariencia visual del producto
- b) La experiencia y satisfacción del usuario durante el uso
- c) El código estructural del sitio web
- d) La estrategia de marketing

3.- ¿Cuál es una técnica común para hacer un proceso en una app más simple y reducir el abandono?

- a) Agregar más pasos en el proceso
- b) Minimizar pasos y usar progresión visible
- c) Quitar la retroalimentación al usuario
- d) Hacer las opciones menos visibles

4.- Según el principio de consistencia en UI, ¿qué debe mantenerse igual en toda la interfaz?

- a) El tamaño de los botones
- b) Los colores para acciones similares y la tipografía
- c) La ubicación del logo
- d) La cantidad de texto en cada pantalla

5.- ¿Qué indica un mensaje de éxito en un formulario?

- a) Que hay errores que corregir
- b) Que la acción se realizó correctamente
- c) Que el proceso debe repetirse
- d) Que el usuario debe esperar

6.- La "regla 80/20" en diseño se refiere a:

- a) El 80% del tiempo dedicado a la estética
- b) El 80% del contenido visible en pantalla
- c) El 20% de funciones que generan el 80% del uso
- d) El porcentaje de usuarios satisfechos

7.- ¿Cuál es un ejemplo de acción con un solo clic para simplificar procesos?

- a) Agregar un producto al carrito
- b) Buscar en Google
- c) Comprar en Amazon con "Compra ahora" en un solo botón
- d) Crear una cuenta desde cero

8.- ¿Qué es un wireframe?

- a) Un prototipo final visual
- b) Un esquema funcional y básico para planear la interfaz
- c) El código fuente del sitio
- d) Un mapa de calor de clics

9.- ¿Qué significa hacer un "testing con usuarios"?

- a) Revisar el código en busca de errores
- b) Observar cómo los usuarios interactúan con el prototipo para encontrar mejoras
- c) Crear todos los diseños en Photoshop
- d) Publicar la app y esperar comentarios

10.- ¿Cuál es un ejemplo de feedback táctil en un botón?

- a) Cambio de color en la pantalla
- b) Vibración o respuesta al tocar
- c) Cambio de fuente del texto
- d) Disminución del tamaño del botón

11.- ¿Cuál de estos no ayuda a prevenir errores en interfaces?

- a) Validación en tiempo real
- b) Desactivar botones hasta que todo esté correcto
- c) Mostrar todos los errores solo después de enviar el formulario
- d) Mensajes claros y específicos

12.- ¿Qué representa un menú que está en la vista principal y no oculto?

- a) Reconocimiento
- b) Recuerdo
- c) Relevancia
- d) Visibilidad del estado

13.- Según los datos, ¿qué porcentaje de usuarios abandonan una app si no encuentran lo que buscan en 15 segundos?

- a) 25%
- b) 40%
- c) 55%
- d) 70%

14.- ¿Cuál es un error común en la jerarquía visual de una interfaz?

- a) El uso de muchas fuentes diferentes
- b) Contraste alto en todos los elementos
- c) Mantener un espaciado uniforme
- d) Eliminar el ruido visual

15.- En términos de diseño, ¿qué representa una interfaz que ‘se parece’ a las anteriores?

- a) Innovación radical
- b) Consistencia y familiaridad para el usuario
- c) Falta de creatividad
- d) Mayor complejidad

16.- ¿Cuál sería un ejemplo correcto de control y libertad del usuario?

- a) Bloquear todas las opciones para evitar errores
- b) Permitir deshacer acciones y mostrar botones de cancelar claramente
- c) No ofrecer formas de salir del proceso
- d) Limitar la navegación solo a una opción

17.- ¿Qué es importante tener en cuenta al diseñar un botón “CTA” (Call To Action)?

- a) Que tenga colores contrastantes y visible para llamar la atención
- b) Que sea del mismo color que el fondo
- c) Que tenga mucho texto para explicar la acción
- d) Que esté en una ubicación poco visible

18.- ¿Cómo ayuda el diseño centrado en tareas a los usuarios?

- a) Hace que el proceso sea más largo para verificar tareas
- b) Facilita que el usuario vea solo lo que necesita y complete tareas rápidamente
- c) Usa muchos pasos y options para confundir
- d) Oculta las funciones principales

19.- ¿Qué papel cumplen los iconos familiares en UI?

- a) Mejoran la estética sin funcionalidad
- b) Ayudan a que el usuario reconozca rápidamente la función
- c) Son opcionales y raramente necesarios
- d) Confunden a los usuarios nuevos

20.- ¿Qué técnica puede reducir la carga de la memoria en la interfaz?

- a) Ocultar las categorías importantes
- b) Menús explícitos y jerarquía visual obvia
- c) Uso excesivo de colores y tipografías
- d) Crear muchos submenús

21.- ¿Por qué es importante tener control y libertad del usuario?

- a) Para limitar acciones y evitar desastres
- b) Para darles la posibilidad de deshacer y cancelar errores fácilmente
- c) Para evitar que naveguen mucho en la app
- d) Para forzar al usuario a seguir el proceso

22.- ¿Qué se busca lograr con una arquitectura emocional en diseño digital?

- a) Conectar con las emociones del usuario para fidelizar
- b) Crear una interfaz aburrida y neutra
- c) Aumentar el tiempo en la app con animaciones innecesarias
- d) Reducir los costos de desarrollo

23.- ¿Qué beneficios trae un diseño con una buena jerarquía visual?

- a) Confusión y tiempos largos de encuentro con la información
- b) Guiar la mirada hacia las funciones más importantes y reducir errores
- c) Eliminar la creatividad en el diseño
- d) Hacer que todo sea igual de importante sin foco

24.- ¿Cuál es un ejemplo de reconocimiento del estado en una interfaz?

- a) Un botón que cambia de color al ser presionado
- b) Menús ocultos siempre visibles
- c) Un icono con barra de carga que indica que algo está en proceso
- d) Acciones que requieren que el usuario recuerde una ubicación específica

25.- En el ejemplo del restaurante, ¿qué representa la diferencia entre un fast food y un restaurante gourmet en UI y UX?

- a) UI es más importante que UX en ambos casos
- b) UI define la presentación, UX la experiencia global y recuerdo emocional
- c) La decoración del lugar para ambos
- d) Solo importa la velocidad del servicio

Respuestas correctas:

- 1.- c) Elementos visuales como colores y botones
- 2.- b) La experiencia y satisfacción del usuario durante el uso
- 3.- b) Minimizar pasos y usar progresión visible
- 4.- b) Los colores para acciones similares y la tipografía
- 5.- b) Que la acción se realizó correctamente
- 6.- c) El 20% de funciones que generan el 80% del uso
- 7.- c) Comprar en Amazon con "Compra ahora" en un solo botón
- 8.- b) Un esquema funcional y básico para planear la interfaz
- 9.- b) Observar cómo los usuarios interactúan con el prototipo para encontrar mejoras
- 10.- b) Vibración o respuesta al tocar
- 11.- c) Mostrar todos los errores solo después de enviar el formulario
- 12.- a) Reconocimiento
- 13.- d) 70%
- 14.- a) El uso de muchas fuentes diferentes
- 15.- b) Consistencia y familiaridad para el usuario
- 16.- b) Permitir deshacer acciones y mostrar botones de cancelar claramente

- 17.- a) Que tenga colores contrastantes y visible para llamar la atención
- 18.- b) Facilita que el usuario vea solo lo que necesita y complete tareas rápidamente
- 19.- b) Ayudan a que el usuario reconozca rápidamente la función
- 20.- b) Menús explícitos y jerarquía visual obvia
- 21.- b) Para darles la posibilidad de deshacer y cancelar errores fácilmente
- 22.- a) Conectar con las emociones del usuario para fidelizar
- 23.- b) Guiar la mirada hacia las funciones más importantes y reducir errores
- 24.- c) Un icono con barra de carga que indica que algo está en proceso
- 25.- b) UI define la presentación, UX la experiencia global y recuerdo emocional