Desarrollo de Interfaces  
Unidades 01 a 06. Actividades no evaluables 04

short line

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