

PREGUNTAS

¿Cuál era el principal objetivo de Xerox Star?

A) Evitar que el usuario tuviera que recordar cientos de comandos, mejor ver, reconocer y apuntar.

B) Evitar que el usuario tuviera que reconocer cientos de iconos gráficos, mejor recordar y escribir.

C) Evitar que el usuario tuviera conocimientos de usuario avanzados ofreciendo una buena documentación de su interfaz mejorada.

D) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

¿Cuál es framework de trabajo que utilizamos en Blend?

A) El framework de trabajo utilizado es WPF (Windows Presentation Foundation).

B) El framework de trabajo utilizado es WPF Core (Windows Presentation Foundation) de nueva generación.

C) El framework de trabajo utilizado es Cocoa, adaptación visual de los primeros sistemas operativos de Microsoft como Windows 98, XP, etc.

D) Todas las respuestas anteriores son incorrectas,

¿En qué consiste la computación ubicua?:

A) Trata de entender el comportamiento humano y trasladarlo a la interacción computacional.

B) Trata de extender la capacidad computacional al entorno del usuario.

C) Los usuarios interaccionan directamente con el ordenador, no se utilizan dispositivos externos.

D) Ayuda a mejorar la privacidad del usuario.

¿Qué es Cocoa?

A) Framework, APIs y entornos de ejecución para el desarrollo de Linux.

B) Framework, APIs y entornos de ejecución para el desarrollo de OSX.

C) Framework, APIs y entornos de ejecución para el desarrollo de Windows.

D) Framework, APIs y entornos de ejecución para el desarrollo de Android.

¿Qué es la ceguera al banner?:

A) El navegador se encarga de bloquear los banners para no molestar al usuario.

B) Los usuarios no prestan atención a los banners porque por experiencia se piensa que es publicidad y se tiende a ignorar.

C) Es un atributo de la percepción y los diseñadores deben tenerlo en cuenta para poner sus banners en las zonas correctas de la interfaz.

D) Cuando la combinación de colores no produce un buen contraste, se produce el efecto de ceguera al banner.

¿Qué es un 'Human Interface Device (HID)'?

A) Un dispositivo de entrada o salida para interactuar con una máquina.

B) Un programa de software para diseñar interfaces.

C) Un tipo específico de pantalla táctil.

D) Un componente de hardware para el procesamiento de gráficos.

¿Qué significa que un icono tenga "affordance"?

A) Que su función se percibe directamente a partir de su imagen.

B) Que tiene un diseño llamativo y colorido.

C) Que es fácil de traducir a otros idiomas.

D) Que puede ser interpretado de múltiples maneras.

¿Qué ventajas tiene diseñar un conjunto de iconos?:

A) Reduce el esfuerzo en el diseño y el dibujo, asegura la consistencia y da un estilo al producto.

B) Aseguramos utilizar un patrón de color similar para todos ellos.

C) Los sistemas complejos necesitan un lenguaje icónico complejo y variable.

D) Todas las respuestas son correctas.

Test Ejemplo

1. **¿Qué es un 'Human Interface Device (HID)'?**
A) **Un dispositivo de entrada o salida para interactuar con una máquina.**
B) Un programa de software para diseñar interfaces.
C) Un tipo específico de pantalla táctil.
D) Un componente de hardware para el procesamiento de gráficos.
2. **¿Cuál de las siguientes no es una variante esquemática del teclado según idioma?**
A) QWERTY
B) AZERTY
C) HCESAR
D) **TYUIO**
3. **¿Cómo funciona un ratón mecánico estándar?**
A) Utiliza sensores láser para detectar movimiento.
B) **Gira una bola que mueve rodillos ortogonales, generando señales ópticas.**
C) Detecta movimientos a través de rastreo ocular.
D) Emplea un sistema táctil sensible a la presión.
4. **¿Qué tipo de dispositivos utilizan rastreo ocular?**
A) Para realidad virtual únicamente.
B) Principalmente en cajeros automáticos.
C) **Herramientas para personas discapacitadas.**
D) Exclusivamente en videojuegos.
5. **¿Qué es la "metáfora del escritorio" en interfaces?**
A) **Representa cómo se organizan los documentos en un ordenador.**
B) Un diseño de hardware inspirado en escritorios físicos.
C) Un protocolo de red para gestionar carpetas.
D) Una técnica para mejorar la velocidad de procesamiento.

Test 2: Internacionalización y Localización

1. **¿Qué es la internacionalización (i18n)?**
A) Proceso de traducir software a varios idiomas.
B) **Diseñar una aplicación para adaptarse a diferentes lenguajes sin cambiar el código.**
C) Creación de interfaces específicas para una región.
D) Adaptar un programa a las leyes locales.
2. **¿Qué problema común ocurre al traducir interfaces?**
A) **Las etiquetas de texto suelen expandirse.**
B) La tipografía siempre cambia automáticamente.
C) Los botones se reubican en lugares incorrectos.
D) Las imágenes se desconfiguran.
3. **¿Qué estándar de codificación se utiliza para representar la mayoría de los caracteres globales?**
A) ASCII
B) **Unicode**

- C) ISO 8859
 - D) JIS
4. **¿Cuál es una recomendación para evitar problemas con teclas aceleradoras al traducir?**
- A) Utilizar combinaciones complejas.
 - B) Permitir asignar teclas diferentes en cada idioma.**
 - C) Eliminar las teclas aceleradoras.
 - D) Usar el mismo carácter inicial en todas las traducciones.
5. **¿Qué unidad de medida es común en Estados Unidos pero no en la mayoría del mundo?**
- A) Metro
 - B) Litro
 - C) Pulgada**
 - D) Gramo

Test 3: Interfaces Web

1. **¿Qué es el HTML?**
- A) Un protocolo para transferir datos en la web.
 - B) Un lenguaje de marcado para estructurar documentos en la web.**
 - C) Una herramienta de análisis de datos en línea.
 - D) Un programa para crear bases de datos.
2. **¿Quién acuñó el término "hipertexto"?**
- A) Tim Berners-Lee
 - B) Vannevar Bush
 - C) Ted Nelson**
 - D) Alan Turing
3. **¿Qué beneficio aportan los estándares abiertos del W3C?**
- A) Incrementan el costo de desarrollo.
 - B) Limitan la interoperabilidad.
 - C) Aumentan la innovación y la competencia.**
 - D) Restringen el acceso a los usuarios no registrados.
4. **¿Cuál es una ventaja de usar CSS en el diseño web?**
- A) Genera sitios web más pesados.
 - B) Mejora la accesibilidad y usabilidad.**
 - C) Requiere menos conocimientos técnicos que HTML.
 - D) Impide la modificación de estilos.
5. **¿Qué atributo se usa para describir una imagen en HTML?**
- A) src
 - B) href
 - C) alt**
 - D) img

Test 4: Avances y Buenas Prácticas en la Web

1. **¿Cuál es el objetivo principal del uso de estándares web?**
 - A) Mejorar la compatibilidad con navegadores antiguos.
 - B) Garantizar que todos los dispositivos puedan acceder al contenido.**
 - C) Incrementar los ingresos de las empresas tecnológicas.
 - D) Reducir el tamaño de las páginas web.
2. **¿Qué tecnología permite identificar el idioma principal de una página web?**
 - A) Etiqueta con atributo lang.**
 - B) Protocolo HTTP.
 - C) Archivo CSS.
 - D) Lenguaje de programación JavaScript.
3. **¿Cuál es un beneficio de usar metadatos en páginas web?**
 - A) Permiten al usuario acceder más rápido al contenido.
 - B) Facilitan la búsqueda y clasificación en motores de búsqueda.**
 - C) Eliminan la necesidad de títulos en las páginas.
 - D) Aumentan la cantidad de imágenes que se pueden mostrar.
4. **¿Qué herramienta ayuda a analizar el contraste de colores en un sitio web?**
 - A) Firebug
 - B) Juicy Studio**
 - C) Validator
 - D) Photoshop
5. **¿Cómo mejorarías la accesibilidad para personas con daltonismo en un formulario?**
 - A) Usando únicamente colores vibrantes.
 - B) Incorporando marcadores o variaciones tipográficas además de colores.**
 - C) Cambiando todo el texto a un solo color.
 - D) Reemplazando el formulario con una imagen.

Test 1

1. **¿Qué se entiende por Interacción Persona-Ordenador (IPO)?**
A) El diseño exclusivo de interfaces visuales en sistemas interactivos.
B) La disciplina que estudia, diseña y evalúa sistemas interactivos para su uso por humanos.
C) Una subdisciplina de la inteligencia artificial enfocada en el diseño de interfaces.
D) Un conjunto de herramientas para diseñar hardware orientado a usuarios.
2. **¿Qué porcentaje del código de una aplicación suele estar dedicado a su interfaz, según Myers (1992)?**
A) Entre el 10% y el 20%.
B) Más del 60%.
C) Cerca del 50%.
D) Alrededor del 30%.
3. **¿Qué es un Human Interface Device (HID)?**
A) Un dispositivo de entrada o salida para interactuar con una máquina.
B) Un software de diseño de interfaces gráficas.
C) Un componente para sistemas robóticos avanzados.
D) Una tecnología exclusivamente para pantallas táctiles.
4. **¿Qué característica tiene la metáfora del escritorio en interfaces de usuario?**
A) Representa procesos internos del sistema de forma explícita.
B) Emula objetos físicos como carpetas y papeles para facilitar su comprensión.
C) Sustituye la necesidad de diseño visual mediante comandos verbales.
D) Permite realizar tareas avanzadas sin interfaz gráfica.
5. **¿Qué objetivo tienen las guías de estilo?**
A) Diseñar exclusivamente para dispositivos móviles.
B) Asegurar consistencia y usabilidad en un sistema o familia de sistemas.
C) Establecer estándares legales para la construcción de hardware.
D) Reducir la cantidad de colores utilizados en las interfaces gráficas.
6. **¿Cuál es una recomendación para los mensajes de error en interfaces?**
A) Usar términos técnicos para mayor precisión.
B) Proponer soluciones específicas para el problema encontrado.
C) Utilizar términos como "Error" o "Fallo" para enfatizar el mensaje.
D) Acompañar siempre el mensaje con un sonido.
7. **¿Qué significa internacionalización (i18n)?**
A) Adaptar software a un idioma específico durante el proceso de traducción.
B) Diseñar software que pueda adaptarse a diferentes lenguas y culturas sin cambiar el código.
C) Convertir textos e iconos en estándares internacionales.
D) Unificar estándares de hardware a nivel global.
- 8.

9. **¿Qué diferencia hay entre internacionalización y localización?**
A) **La internacionalización se enfoca en adaptar el software al usuario, mientras que la localización traduce textos.**
B) La internacionalización es un proceso previo al desarrollo, mientras que la localización ocurre después.
C) No existe diferencia; ambos términos son sinónimos.
D) La localización implica adaptar el software a diferentes dispositivos, y la internacionalización a diferentes usuarios.
10. **¿Qué recomendación es importante para los layouts en interfaces de escritorio?**
A) Limitar el texto a un máximo de 65 caracteres de ancho.
B) Evitar usar ventanas modales para tareas críticas.
C) Utilizar colores vivos para todas las interacciones.
D) Siempre posicionar subventanas en la esquina superior derecha.
11. **¿Qué debe evitarse en los asistentes (wizards) de una interfaz?**
A) Utilizar botones como "Siguiente" o "Finalizar".
B) **Saturar las páginas con múltiples opciones.**
C) Ofrecer opciones personalizables para el usuario.
D) Acompañar el diseño con ayudas contextuales.
12. **¿Qué beneficio principal aporta el diseño con CSS?**
A) Permite usar colores personalizados en los navegadores.
B) **Mejora la accesibilidad y la usabilidad, además de optimizar el mantenimiento.**
C) Garantiza la compatibilidad solo con navegadores modernos.
D) Hace innecesario el uso de HTML en el diseño.
13. **¿Qué recomendación es válida para el uso de imágenes en un sitio web?**
A) Ignorar el atributo "alt" para simplificar el código.
B) **Usar el atributo "alt" para proporcionar descripciones claras y precisas.**
C) Utilizar siempre imágenes con formatos complejos para mejorar la calidad visual.
D) Evitar usar imágenes decorativas para no distraer al usuario.
14. **¿Qué elemento no pertenece a la estructura básica de un sitio web?**
A) Encabezado.
B) **Navegación.**
C) Pie de página.
D) Asistente de búsqueda.
15. **¿Cuál es uno de los principios clave para el diseño web efectivo?**
A) Los usuarios deben poder interactuar exclusivamente mediante comandos verbales.
B) **El diseño debe ser un puente entre el usuario y la información, sin obstaculizar.**
C) Evitar el uso de elementos de navegación principales en la página inicial.
D) La tipografía debe ser llamativa, incluso si compromete la legibilidad.
16. **¿Qué ventaja tiene el uso del espacio en blanco en el diseño web?**
A) Permite insertar más contenido en el espacio disponible.
B) **Ayuda a equilibrar visualmente los elementos de la página.**
C) Reduce el tiempo de carga de la página.
D) Hace que el diseño parezca más complejo y avanzado.

17. **¿Qué aspecto es importante considerar al definir la tipografía de un sitio web?**

- A) Utilizar adornos y serifas en todos los caracteres para mayor impacto visual.
- B) Seleccionar fuentes diseñadas específicamente para ser legibles en pantallas.**
- C) Escoger fuentes clásicas exclusivamente, ya que son más modernas.
- D) Usar fuentes con más de 20 variantes para garantizar la diversidad.

Test 2

1. **¿Qué significa Interacción Persona-Ordenador (IPO)?**
A) El diseño exclusivo de interfaces visuales.
B) La disciplina que estudia, diseña y evalúa sistemas interactivos para humanos.
C) La creación de hardware para mejorar la interacción entre dispositivos.
D) Un subcampo de la inteligencia artificial.
2. **¿Qué porcentaje del código suele estar dedicado a la interfaz en una aplicación?**
A) 10%.
B) 25%.
C) 48%-60%.
D) 80%.
3. **¿Cuál es el principal objetivo de la IPO?**
A) Mejorar la complejidad de las interfaces.
B) Diseñar sistemas efectivos, seguros y usables.
C) Reducir el costo de producción de hardware.
D) Crear estándares universales de hardware.
4. **¿Qué disciplina estudia cómo los humanos procesan información para diseñar mejores sistemas interactivos?**
A) Psicología cognitiva.
B) Ingeniería del software.
C) Antropología cultural.
D) Sociología aplicada.
5. **¿Qué factor humano es crucial para diseñar sistemas efectivos?**
A) La percepción visual y acústica.
B) La velocidad del hardware.
C) La interacción con dispositivos móviles.
D) El tiempo promedio de uso diario.
6. **¿Qué es un "Human Interface Device (HID)"?**
A) Un dispositivo de entrada o salida para interactuar con una máquina.
B) Un software de diseño gráfico.
C) Un dispositivo específico para realidad aumentada.
D) Un componente de hardware para pantallas táctiles.
7. **¿Qué ventaja tiene el uso de metáforas visuales en interfaces?**
A) Reducen la necesidad de iconos gráficos.
B) Facilitan que los usuarios comprendan conceptos abstractos.
C) Eliminan la necesidad de tutoriales.
D) Sustituyen completamente a los textos.
8. **¿Qué tipo de teclado fue diseñado para mejorar la ergonomía?**
A) QWERTY.
B) AZERTY.
C) Dvorak.
D) TypeMatrix.

9. **¿Qué característica es propia de un trackball en comparación con un ratón estándar?**
- A) Requiere una superficie plana para funcionar.
 - B) Está diseñado para entornos CAD y consolas especializadas.
 - C) Es exclusivamente óptico.
 - D) Utiliza retroalimentación táctil para precisión.
10. **¿Cuál es una desventaja de los sistemas de rastreo ocular?**
- A) Alta tolerancia al movimiento de la cabeza.
 - B) Baja precisión en movimientos rápidos del ojo.
 - C) Incompatibilidad con cámaras modernas.
 - D) Dificultad para usuarios sin gafas.
11. **¿Qué objetivo tienen las guías de estilo en diseño de interfaces?**
- A) Asegurar la consistencia y usabilidad de sistemas interactivos.
 - B) Definir los colores adecuados para dispositivos móviles.
 - C) Reducir el número de elementos visuales.
 - D) Crear una estética única para cada usuario.
12. **¿Qué recomendación es válida para el diseño de mensajes de error?**
- A) Usar términos técnicos como "Fallo catastrófico".
 - B) Proponer soluciones específicas para el usuario.
 - C) Acompañar el mensaje de sonidos de advertencia.
 - D) Evitar incluir detalles del problema.
13. **¿Qué es un estándar de iure?**
- A) Un estándar creado por empresas privadas.
 - B) Un estándar legal aprobado por organizaciones oficiales.
 - C) Una norma basada en el éxito comercial de un producto.
 - D) Un conjunto de guías recomendadas por diseñadores.
14. **¿Qué componente es común en las guías de estilo corporativas?**
- A) Reglas de diseño exclusivas para hardware.
 - B) Indicaciones específicas sobre mensajes de error.
 - C) Guías para establecer el branding visual.
 - D) Requisitos legales para software de seguridad.
15. **¿Qué principios de diseño mencionó Jakob Nielsen?**
- A) Visibilidad del estado del sistema y consistencia.
 - B) Uso de metáforas culturales y colores estándar.
 - C) Adaptación a usuarios avanzados mediante menús ocultos.
 - D) Complejidad en los flujos de navegación.
16. **¿Qué significa internacionalización (i18n)?**
- A) Adaptar software a idiomas específicos.
 - B) Diseñar software que se adapte a diferentes lenguas sin modificar el código.
 - C) Crear estándares internacionales para hardware.
 - D) Traducir interfaces de manera automática.
17. **¿Qué diferencia existe entre internacionalización y localización?**
- A) La internacionalización ocurre antes del desarrollo; la localización, después.

- B) Ambos términos son sinónimos.
 - C) La localización adapta interfaces a diferentes dispositivos.
 - D) La internacionalización traduce idiomas; la localización estandariza formatos.
18. **¿Qué elementos culturales afectan el diseño de interfaces?**
- A) Formatos de fecha y hora.
 - B) Iconos y gráficos.
 - C) Unidades de medida.
 - D) Todas las anteriores.
19. **¿Qué escritura es ideográfica?**
- A) Latina.
 - B) Griega.
 - C) Cirílica.
 - D) China.
20. **¿Qué ventaja tiene realizar la internacionalización desde el inicio del desarrollo?**
- A) Reduce costos de mantenimiento.
 - B) Mejora la estabilidad del producto final.
 - C) Permite expandir el mercado globalmente.
 - D) Todas las anteriores.
21. **¿Qué diferencia principal existe entre CLI y GUI?**
- A) La CLI utiliza gráficos; la GUI, texto.
 - B) La GUI facilita la interacción mediante iconos y ventanas.
 - C) La CLI es exclusiva para usuarios avanzados.
 - D) Ambas son equivalentes en funcionalidad.
22. **¿Qué recomendación es importante para el diseño de layouts?**
- A) Respetar un máximo de 65 caracteres de ancho para el texto.
 - B) Usar colores llamativos en todos los elementos.
 - C) Diseñar ventanas exclusivamente modales.
 - D) Ignorar las resoluciones de pantalla.
23. **¿Qué deben evitar los asistentes (wizards)?**
- A) Botones de confirmación claros.
 - B) Mensajes de felicitación innecesarios.
 - C) Incluir ayudas contextuales.
 - D) Páginas generales con opciones básicas.
24. **¿Qué característica es esencial para los mensajes de error?**
- A) Proveer soluciones específicas.
 - B) Utilizar términos como "Fallo crítico".
 - C) Incluir sonido de advertencia.
 - D) Evitar mencionar el problema.
- 25.

26. **¿Qué función tienen los menús contextuales en interfaces de escritorio?**
- A) Ocultar opciones avanzadas.
 - B) Proveer accesos rápidos a funciones relacionadas.
 - C) Sustituir los menús principales.
 - D) Facilitar tareas exclusivamente para usuarios avanzados.
27. **¿Qué principio es clave en el diseño web?**
- A) El diseño debe actuar como un puente entre el usuario y la información.
 - B) Evitar el uso de espacio en blanco.
 - C) Priorizar la estética sobre la funcionalidad.
 - D) Usar solo tipografías con adornos.
28. **¿Qué ventaja tiene el uso de CSS?**
- A) Mejora la accesibilidad y reduce costos de mantenimiento.
 - B) Facilita el uso de imágenes decorativas.
 - C) Elimina la necesidad de HTML en la página.
 - D) Hace innecesario el uso de estándares.
29. **¿Qué debe incluirse en las imágenes para mejorar la accesibilidad?**
- A) Atributos “alt” con descripciones claras.
 - B) Detalles técnicos del archivo.
 - C) Títulos en negritas al pie.
 - D) Tamaños específicos para cada navegador.
30. **¿Qué estructura es indispensable en un sitio web?**
- A) Navegación y encabezado.
 - B) Gráficos complejos.
 - C) Videos automáticos.
 - D) Widgets de redes sociales.
31. **¿Qué ventaja tiene el espacio en blanco en el diseño web?**
- A) Equilibra visualmente los elementos.
 - B) Reduce el tiempo de carga.
 - C) Mejora la compatibilidad con navegadores antiguos.
 - D) Facilita la inserción de multimedia.
32. **¿Qué significa que un sistema sea usable?**
- A) Es rápido y eficiente en el procesamiento de datos.
 - B) Cumple con los requisitos del usuario de forma efectiva y fácil de usar.
 - C) Tiene interfaces modernas y coloridas.
 - D) Permite el uso de múltiples dispositivos simultáneamente.
33. **¿Qué factores humanos son importantes para la IPO?**
- A) Factores psicológicos, sociales, ergonómicos y organizativos.
 - B) Factores relacionados únicamente con la memoria visual.
 - C) La rapidez de aprendizaje del usuario.
 - D) La experiencia previa del usuario con sistemas similares.

34.

35. **¿Qué implica la ergonomía en el diseño de interfaces?**
- A) La selección de colores atractivos para los usuarios.
 - B) El diseño de herramientas y ambientes que maximizan seguridad y confort.
 - C) El análisis de patrones de uso exclusivamente.
 - D) El desarrollo de interfaces avanzadas para expertos.
36. **¿Qué porcentaje de las líneas de código de un sistema está dedicado a la interfaz, según McIntyre (1990)?**
- A) Menos del 30%.
 - B) Entre el 47% y el 60%.
 - C) Más del 70%.
 - D) Exactamente el 50%.
37. **¿Qué enfoque debe tomarse para que los usuarios no tengan que cambiar drásticamente su forma de trabajar?**
- A) Entrenar a los usuarios en nuevas metodologías.
 - B) Diseñar sistemas que se adapten a las necesidades y requisitos de los usuarios.
 - C) Simplificar el hardware utilizado por los usuarios.
 - D) Crear manuales extensos y detallados.
38. **¿Qué son las affordances en el diseño de interfaces?**
- A) Elementos que confunden al usuario sobre su propósito.
 - B) Características de un objeto que sugieren cómo puede ser utilizado.
 - C) Componentes visuales que son culturalmente ambiguos.
 - D) Iconos utilizados para representar acciones avanzadas.
39. **¿Qué ventaja tienen las pantallas táctiles sobre otros dispositivos de entrada?**
- A) Permiten una interacción más intuitiva y directa.
 - B) Reducen significativamente los costos de producción.
 - C) Eliminan completamente la necesidad de un teclado.
 - D) Mejoran la privacidad de los usuarios.
40. **¿Qué es un trackpad?**
- A) Un dispositivo que permite manipular objetos mediante un lápiz digital.
 - B) Un tipo de ratón con mayor sensibilidad táctil.
 - C) Una superficie táctil que permite mover el cursor mediante el dedo.
 - D) Un componente exclusivo para sistemas CAD.
41. **¿Qué significa que una metáfora sea "global" en el diseño de interfaces?**
- A) Que puede ser utilizada en cualquier cultura.
 - B) Que sirve como marco para todas las metáforas utilizadas en un sistema.
 - C) Que utiliza elementos visuales idénticos en todas las pantallas.
 - D) Que es aplicable a todos los dispositivos de entrada y salida.
42. **¿Qué dispositivo de interacción es especialmente útil para personas con discapacidades?**
- A) Trackball.
 - B) Rastreo ocular.
 - C) Joystick.
 - D) Ratón mecánico.

43. **¿Qué diferencia a un estándar de facto de un estándar de iure?**
A) Los estándares de iure son aceptados por su éxito comercial.
B) Los estándares de facto tienen respaldo legal.
C) Los estándares de facto se adoptan por uso generalizado.
D) Los estándares de iure no son aplicables en diseño de interfaces.
44. **¿Qué característica define un mensaje de error bien diseñado?**
A) Usa términos técnicos avanzados.
B) Especifica el problema y ofrece una solución.
C) Incluye un sonido de advertencia.
D) Es lo más breve posible, aunque sea ambiguo.
45. **¿Qué principio de diseño destaca la importancia de la consistencia?**
A) Las reglas de accesibilidad universal.
B) Los principios de Schneiderman.
C) La teoría de affordances.
D) El modelo de interacción persona-ordenador de Preece.
46. **¿Qué objetivo tienen las guías de estilo comerciales?**
A) Asegurar una apariencia única para cada sistema.
B) Garantizar la usabilidad y consistencia en productos comerciales.
C) Reducir costos de desarrollo.
D) Evitar el uso de estándares legales.
47. **¿Qué elemento no debe incluirse en un cuadro de diálogo modal?**
A) Botones para confirmar y cancelar.
B) Mensajes de error complejos.
C) Opciones de ayuda para el usuario.
D) Controles redundantes o irrelevantes.
48. **¿Qué factor cultural puede influir negativamente en el diseño de iconos?**
A) Uso de colores estándar.
B) Dependencia de una lengua o cultura específica.
C) Simplificación excesiva de los gráficos.
D) Uso de metáforas universales.
49. **¿Qué ventaja tiene un software internacionalizado?**
A) Requiere menos recursos de hardware.
B) Funciona en múltiples regiones sin modificar el código base.
C) Evita la necesidad de traducir interfaces.
D) No necesita mantenimiento a largo plazo.
50. **¿Qué formato de fecha se utiliza en los países de habla inglesa?**
A) dd/mm/aaaa.
B) mm/dd/aaaa.
C) aaaa/dd/mm.
D) dd/aaaa/mm.

51.

52. **¿Qué aspecto es crítico al diseñar interfaces para mercados internacionales?**
- A) Utilizar un solo idioma para todas las regiones.
 - B) Ajustarse a convenciones locales de calendario y moneda.
 - C) Evitar el uso de iconos o gráficos en la interfaz.
 - D) Diseñar para un público avanzado exclusivamente.
53. **¿Qué escritura se utiliza en los países eslavos?**
- A) Latina.
 - B) Cirílica.
 - C) Griega.
 - D) Ideográfica.
54. **¿Qué significa "look and feel" en diseño de interfaces?**
- A) La estética y funcionalidad de un sistema.
 - B) La consistencia del hardware.
 - C) Los estándares legales en diseño de software.
 - D) La velocidad de las animaciones en pantalla.
55. **¿Qué elemento es clave para la navegación en interfaces de escritorio?**
- A) Uso de ventanas exclusivamente modales.
 - B) Posicionamiento lógico de menús y accesos directos.
 - C) Inclusión de gráficos llamativos en los menús.
 - D) Eliminación de confirmaciones de acciones.
56. **¿Qué aspecto deben tener en cuenta los controles de una interfaz?**
- A) Su funcionalidad debe ser evidente incluso si están deshabilitados.
 - B) Deben estar diseñados para usuarios avanzados.
 - C) Su diseño debe evitar la redundancia en opciones.
 - D) Siempre deben estar acompañados de ayudas contextuales.
57. **¿Qué error debe evitarse en los mensajes de advertencia?**
- A) Usar un tono neutral.
 - B) Mostrar mensajes cuando el usuario no puede hacer nada al respecto.
 - C) Incluir recomendaciones de acción.
 - D) Ser demasiado específicos sobre el problema.
58. **¿Qué resolución mínima debe soportar una interfaz de escritorio?**
- A) 640x480 píxeles.
 - B) 800x600 píxeles.
 - C) 1024x768 píxeles.
 - D) 1280x720 píxeles.
59. **¿Qué debe considerarse al usar multimedia en un sitio web?**
- A) Debe ser accesible para usuarios con discapacidades sensoriales.
 - B) Siempre debe reproducirse automáticamente.
 - C) Es preferible evitar subtítulos para no distraer al usuario.
 - D) No es necesario optimizar su tiempo de carga.

60.

61. **¿Qué ventaja tiene el diseño responsivo?**

- A) Mejora el rendimiento en navegadores antiguos.
- B) Permite que el sitio web se adapte a diferentes tamaños de pantalla.
- C) Hace innecesario el uso de imágenes decorativas.
- D) Evita el uso de CSS en el diseño.

62. **¿Qué es la "regla de los tercios" en diseño web?**

- A) Un principio de diseño que divide el espacio en tres partes iguales para equilibrar visualmente.
- B) Un estándar de accesibilidad para pantallas pequeñas.
- C) Una técnica para mejorar la velocidad de carga del sitio.
- D) Una recomendación para incluir tres colores principales en el diseño.

63. **¿Qué es un buen diseño web según los principios de usabilidad?**

- A) Atrae visualmente más que comunicar información.
- B) Resuelve dudas y minimiza problemas para el usuario.
- C) Usa gráficos avanzados para impactar al visitante.
- D) Limita el acceso al contenido principal para mayor exclusividad.

64. **¿Qué ventaja tienen los estándares web según el W3C?**

- A) Reducen los costos de desarrollo y garantizan interoperabilidad.
- B) Hacen que la web sea más exclusiva para profesionales.
- C) Prohíben el uso de tecnologías dinámicas como JavaScript.
- D) Eliminaron el HTML como lenguaje base.

65.