

PAC 4. UF1.

Usabilidad.

1 - Responde a este test en la matriz de respuestas que se encuentra al final de las preguntas:

1. Indique de los siguientes cuál o cuáles son beneficios de la usabilidad.

A. Reducción de los costes de aprendizaje y esfuerzos.

B. Aumento de los costes de asistencia y ayuda al usuario.

C. Mantenimiento del nivel de satisfacción y comodidad del usuario.

D. Ninguna de las anteriores.

2 - Las herramientas normalmente utilizadas para la evaluación de la usabilidad son:

A. Entrevistas

B. Test

C. Prototipos

D. Todas las anteriores.

3 - Los principales objetivos para el análisis y la medición de la usabilidad son:

A. Reducción de costes

B. Aumento del nivel de satisfacción y de gratificación de los usuarios.

C. Diagnosticar problemas de usabilidad y Evaluar si se han alcanzado los objetivos de usabilidad.

D. Todas las anteriores.

4 - Un cuadro de diálogo

A. Debe ser lo más sencillo posible.

B. Se percibe como una ventana de igual importancia jerárquica.

C. Su misión es completar o simplificar la resolución de una tarea dentro de la interfaz principal.

D. Las opciones a y c son correctas.

5 - ¿Cuándo se aconseja utilizar listas desplegables?

- A. Cuando hay pocos elementos.
- B. Cuando la cantidad de elementos es grande.**
- C. Se puede usar indistintamente del número de elementos.
- D. Se utiliza al igual que los CheckBox y Radio Button.

6 - Podemos definir el concepto de interface gráfica de usuario como:

- A. Como el conjunto de elementos gráficos que permite al usuario comunicarse con un sistema informático.**
- B. La distribución de los elementos gráficos en la pantalla de un ordenador.
- C. Se refiere al diseño físico de los componentes de un ordenador.
- D. Ninguna de las anteriores.

7 - Cuáles de las siguientes son o han sido formas de comunicarnos con el ordenador.

- A. La línea de comandos.
- B. Entornos gráficos
- C. Dispositivos de entrada táctiles.
- D. Todas las anteriores.**

8 - Jakob Nielsen diseñó una serie de reglas generales para identificar posibles problemas de usabilidad. De ellas, la regla “Visibilidad del estado del sistema”

hace referencia a:

- A. El sistema siempre debería mantener a los usuarios informados de lo que está ocurriendo, a través de retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.**
- B. El sistema debería hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que les sean familiares. Se deben seguir las convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

- C. En ocasiones los usuarios elegirán funciones del sistema por error y necesitarán una salida de emergencia claramente marcada e identificable para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que dar numerosos pasos para deshacer la operación en cuestión. Se deben apoyar las funciones de volver a hacer y deshacer.
- D. Los usuarios no deberían cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa.

9 - Indique cuáles de los siguientes son aspectos de la pauta de la estructura para el diseño de interfaces.

- A. Jerarquía, foco, heterogeneidad, distinción de elementos.
- B. Jerarquía, peso de los elementos, heterogeneidad, distinción de elementos
- C. Jerarquía, foco, homogeneidad, relaciones entre elementos.**
- D. Jerarquía, foco, heterogeneidad, relaciones entre elementos.

10 - Las fuentes en las interfaces...

- A. Se debe usar una semántica clara.
- B. El número de fuentes debe ser limitado en una misma ventana.
- C. Evitar textos en mayúsculas.
- D. Todas son correctas.**

MATRIZ DE RESPUESTAS:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	D	C	D	B	A	D	A	C	D

2. ¿Qué es la usabilidad?

La usabilidad es la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

Hace referencia a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto con el fin de alcanzar un objetivo concreto.

El grado de usabilidad de un sistema es una medida empírica y relativa de a usabilidad del mismo. Se mide a partir de pruebas empíricas y relativas.

Según la Organización Internacional para la Estandarización la usabilidad es la eficacia, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico.

Hace referencia a la facilidad de aprendizaje, la facilidad de uso, la flexibilidad o la robustez.

En informática, la usabilidad está muy relacionada con la accesibilidad, hasta el punto de que algunos expertos consideran que una forma parte de la otra o viceversa.

3. ¿Qué es el Layout de una aplicación?

Layout hace referencia al esquema de distribución de los elementos dentro de un diseño. En este sentido es una especie de plantilla, que presenta tablas o espacios en blanco, y además conteniendo información específica. El layout puede estar compuesto por un cabezal, y tres columnas.

La presentación de este layout a un cliente puede desarrollarse en diversas etapas de un proyecto, desde la entrevista hasta el momento previo de finalizar el trabajo. El grado de complejidad del layout es proporcional al trabajo realizado.

4. Enumere las cinco reglas que permiten indicar si una web es usable.

1. Rápida. Las páginas deben ser lo menos pesadas posibles..
2. Actualizada. Le otorga credibilidad a la web de cara al usuario.
3. Simple. El usuario no se tiene por qué saber como es una web completa.
4. Compatible. El código tiene que ser compatible con todos los navegadores y ordenadores.
5. Clara. Debe ser concisa sobre el contenido.

5. Al diseñar una web, el principio básico predecible, ¿qué indica?

El principio básico predecible indica que en caso de existir las mismas funciones, deberán tener las mismas respuestas. Esto hace referencia a la interacción; toda acción que haya en la web deberá implicar un cambio en la pantalla o avisar de un cambio de estado. Debemos mostrar y marcar los enlaces correctamente para que el usuario sepa en todo momento que hay una interacción y si además podemos mostrar parte de la información de destino, esto, sería lo ideal.