

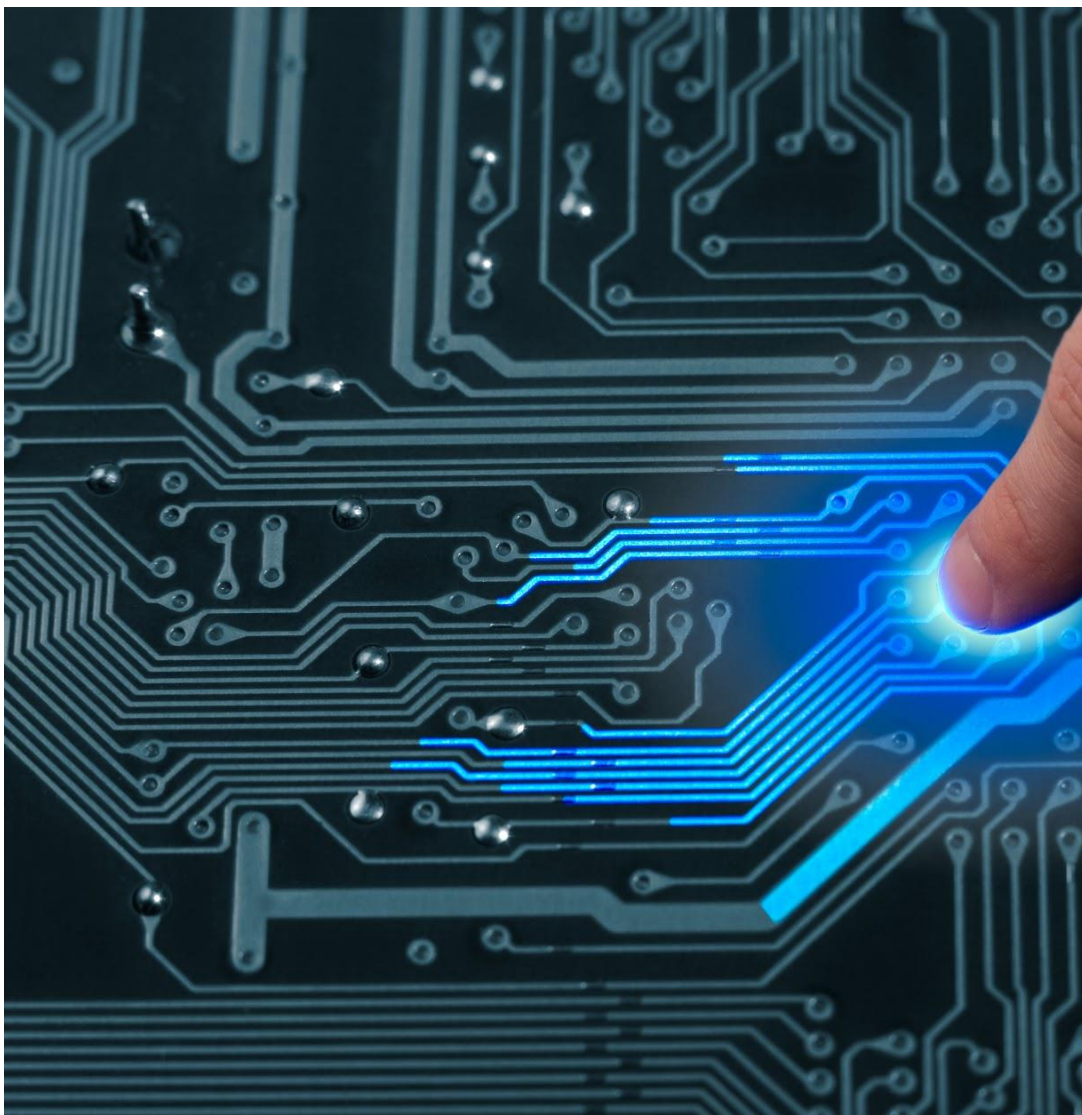
CFGS

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

DESARROLLO DE INTERFACES

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE INTERFACES

PAC 4: Usabilidad



PAC 4: Usabilidad

INFORMACIÓN

Para responder a las siguientes cuestiones deberás ayudarte del material didáctico y consultar internet.

Requisitos varios que deben cumplirse en vuestros trabajos:

- En los ejercicios, si se requieren de cálculos, estos deben aparecer en la respuesta que planteéis.
- Siempre que utilicéis información de Internet para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar la fuente (la página web) de dónde habéis sacado aquella información.
- Siempre que utilicéis información del libro digital para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar el tema y la página de dónde habéis sacado aquella información.
- No se aceptarán respuestas sacadas de Internet utilizando la metodología de copiar y pegar. Podéis utilizar Internet para localizar información, pero el redactado de las respuestas ha de ser vuestro.
- Las respuestas a las preguntas deben estar bien argumentadas, no se admiten respuestas escuetas o monosílabas.
- Se valorará la presentación, ortografía y gramática de vuestro trabajo hasta con un punto de la nota final.

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

2. ¿Qué es la usabilidad?
3. ¿Qué es el Layout de una aplicación?
4. Enumere las cinco reglas que permiten indicar si una web es usable.
5. Al diseñar una web, el principio básico predecible, ¿qué indica?

¡Buen trabajo!

