

Examen recuperativo

Diseño de interfaces de usuario

Introducción

El presente examen tiene por finalidad evaluar los contenidos de las 3 unidades de la asignatura de diseño de interfaces de usuario.

La prueba consiste en 10 preguntas de verdadero y falso (en donde deberá justificar las falsas) y 4 preguntas abiertas, en donde deberá detallar (en no más de un párrafo de 10 líneas) los contenidos aprendidos a lo largo del curso.

Esta evaluación tiene una ponderación del 25% de la nota final, considerándose el promedio de las 3 primeras evaluaciones un total del 75% de la nota final. El puntaje total corresponderá a 100 puntos, distribuidos de la siguiente manera:

- 20 puntos preguntas de verdadero y falso (2 puntos cada respuesta correcta con justificación).
- 20 puntos cada una de las preguntas abiertas (total 80 puntos).

Instrucciones

1. Lea las instrucciones atentamente antes de iniciar a responder la prueba.
2. La prueba deberá ser entregada vía correo electrónico a: angelo.urso@inacapmail.cl en formato PDF o Word (no se admitirán otros formatos).
3. La fecha y hora de entrega corresponden al sábado 08 de agosto del 2020 antes de las 22:00 horas (no se recibirán evaluaciones fuera de ese horario).
4. Deberá identificar correctamente a través del RUT y su nombre completo el autor de la evaluación.
5. El nombre del archivo a ser enviado deberá ser su RUT (sin puntos y sin guion).
6. La evaluación será enviada a través de la plataforma Teams y no se resolverán dudas de ésta.
7. Enviar **solo** la hoja de respuestas, no deberán enviar toda la prueba. Deberán identificar la pregunta con la respuesta correspondiente (respuesta no identificada con dicha pregunta, será razón para omitir la corrección).

Sección 1 – Preguntas de verdadero y falso

Responda correctamente si la aseveración es verdadera o falsa colocando V o F. Deberán justificar las opciones falsas (2 puntos cada respuesta correcta, alternativa no justificada no otorga puntaje).

- 1.- ____ El diseño orientado a la experiencia de usuario se asegura que el sistema sea atractivo en cuanto a las formas y texturas.
- 2.- ____ Al ofrecer restricciones en la interfaz estamos previniendo un comportamiento supersticioso del usuario al interactuar con esta.
- 3.- ____ En los métodos de indagación no es necesario el trabajo con usuarios para llevar a cabo las pruebas.
- 4.- ____ En sistemas críticos, esperamos un alto nivel de satisfacción subjetiva.
- 5.- ____ Una matriz de frecuencias de uso y tareas, distinguida por perfiles de usuario no es útil.
- 6.- ____ En el diseño de interacción, conocer los distintos dispositivos es una tarea ardua, necesaria y por sobre todas las cosas que no proporciona un valor agregado significativo a la interfaz (es un deseable).
- 7.- ____ Los storyboards son siempre diseñados en alta fidelidad, de manera de proporcionar un entendimiento acabado de todo el problema de forma visual.
- 8.- ____ A nivel de preparación de entornos de test, deberá proporcionarse un ambiente lo más parecido a una prueba universitaria (evitar la copia o uso de información anexa, silencio absoluto y sin resolución de dudas). Deberá ser posible observar por toda la plana mayor de la organización el desarrollo de la prueba en presencia de los usuarios que la realizan.
- 9.- ____ Los cuestionarios no son útiles para obtener información referente al uso de un sistema por parte de los usuarios.
- 10.- ____ Un MockUp, un prototipo y un wireframe son exactamente lo mismo.

Sección 2 – Preguntas abiertas

Responda de manera breve pero precisa cada una de las preguntas que a continuación se realizarán (20 puntos cada respuesta correcta). Utilice sus propias palabras para expresar su respuesta, utilizando citas o referencias donde estime conveniente.

1.- Por qué desde la perspectiva de facilidad de uso y experiencia de usuario, usar el término “amigable” para un sistema es incorrecto o no es útil para evaluar correcta o incorrectamente una interfaz.

2.- Qué importancia tiene conocer al usuario y las tareas que este realiza, cuando hablamos del diseño de interfaces usuarias. Qué relevancia tiene esto con el mapa de empatía, los wireframes y los storyboards.

3.- En la evaluación de una interfaz, es correcto afirmar que cualquiera de las metodologías vistas en clases sirve para todos los sistemas o existen metodologías de evaluación que proporcionan resultados más precisos que otras.

4.- Cuál cree usted que es la relevancia de tener mockUps, prototipos y wireframes a lo largo del proceso de diseño y evaluación de una interfaz. Son herramientas excluyentes una de otra o se complementan. Cómo esto afecta esto en la experiencia de usuario y en que puntos beneficia o perjudica.