



[Inicio](#)

[Mis cursos](#)

[806-INTERACC-P2324B](#)

[Exámenes](#)

[Segundo parcial](#)

Comenzado en Monday, 13 de May de 2024, 11:00

Estado Terminados

Finalizado en Monday, 13 de May de 2024, 11:30

Tiempo empleado 30 mins 25 segundos

Calificación 33.00/52.00

Calificación 3.81 de un total de 6.00 (63%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Este tipo de competidores tienen ofertas similares a tu producto y el mismo público objetivo.

Seleccione una:

- ☐ a. Similares
- ☐ b. Mismo nombre
- ☒ c. Directos ✓
- ☐ d. Indirectos

La respuesta correcta es: Directos

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Lo que nunca debe hacer un diseñador de interfaces.

Seleccione una:

- ☒ a. Jugar el rol del usuario ✓
- ☐ b. Realizar preguntas abiertas durante una entrevista
- ☐ c. Realizar entrevistas a usuarios no potenciales
- ☐ d. Realizar bocetos a papel

La respuesta correcta es: Jugar el rol del usuario

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Con esta técnica dibujarás ocho diseños diferentes, cada uno con una nueva idea para resolver el problema del usuario.

Seleccione una:

- ☐ a. How Might We (HMW)
- ☐ b. Mapas conceptuales
- ☒ c. Crazy Eights ✓
- ☐ d. Maquetas

La respuesta correcta es: Crazy Eights





Pregunta 4

Incorrecta

Puntúa 0.00
sobre 1.00

Intentar convencer a los usuarios de que compren un artículo antes de que se les acabe el tiempo y se pierdan el "increíble" precio de hoy es un claro ejemplo de:

Seleccione una:

- ☐ a. Escasez
- ☐ b. Urgencia
- ☐ c. Costos ocultos
- ☒ d. Manipulación del usuario ✖

La respuesta correcta es: Urgencia

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Son aquellos usuarios que reciben la salida y proveen la entrada al sistema sin interactuar con el sistema.

Seleccione una:

- ☒ a. Secundarios ✔
- ☐ b. Facilitadores
- ☐ c. Terciarios
- ☐ d. Primarios

La respuesta correcta es: Secundarios

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

¿Cuál de los siguientes es un planteamiento completo del problema?.

Seleccione una:

- ☐ a. Hakim es un contador que necesita recopilar los informes de gastos de sus compañeros de trabajo
- ☐ b. Angelo necesita una caja de herramientas y tejas para arreglar la gotera en su techo.
- ☒ c. Bella es una coreógrafa que necesita crear un video de práctica porque algunos de sus alumnos tienen clases durante el día y no pueden asistir a las clases en persona. ✔
- ☐ d. Akiko es una consultora de construcción que está construyendo un rascacielos.

La respuesta correcta es: Bella es una coreógrafa que necesita crear un video de práctica porque algunos de sus alumnos tienen clases durante el día y no pueden asistir a las clases en persona.





Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

¿Por qué la investigación en UX es un paso importante en el ciclo de desarrollo de un producto?.

Seleccione una:

- ☐ a. Permite que los usuarios vean el desarrollo de un producto de principio a fin
- ☒ b. Ayuda a salvar la diferencia entre lo que una empresa cree que el usuario necesita y lo que el usuario realmente necesita ✓
- ☐ c. Prioriza lo que una empresa cree que los usuarios quieren de su producto
- ☐ d. Por que incrementan el trabajo en equipo

La respuesta correcta es: Ayuda a salvar la diferencia entre lo que una empresa cree que el usuario necesita y lo que el usuario realmente necesita

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Es el recorrido que realiza un usuario típico en una aplicación o un sitio web para poder realizar una tarea de principio a fin.

Seleccione una:

- ☐ a. Mapas de empatía
- ☒ b. Flujo de usuarios ✓
- ☐ c. Auditoria competitiva
- ☐ d. Diagramas UML

La respuesta correcta es: Flujo de usuarios

Pregunta 9

Incorrecta

Puntúa 0.00
sobre 1.00

Para crear mapas de empatía, un diseñador lo primero que debe realizar es:

Seleccione una:

- ☒ a. Crear historias de usuario ✗
- ☐ b. Observación de campo
- ☐ c. Realizar entrevistas
- ☐ d. Revisar notas

La respuesta correcta es: Realizar entrevistas





Pregunta 10

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

¿Qué puede aprender un investigador cuando empatiza de manera adecuada con los usuarios durante la investigación de usuarios? .

Seleccione una:

- ☐ a. Las esperanzas, los sueños y las suposiciones de los usuarios
- ☐ b. Las opiniones, los sentimientos y los sesgos de los usuarios
- ☒ c. Las necesidades, los comportamientos y las motivaciones de los usuarios ✓
- ☐ d. Las necesidades, los deseos y los temores de sus usuarios

La respuesta correcta es: Las necesidades, los comportamientos y las motivaciones de los usuarios

Pregunta 11

Incorrecta

Puntúa 0.00
sobre 1.00

¿Cuál es el objetivo de la investigación posterior al lanzamiento?.

Seleccione una:

- ☐ a. Brindar al equipo información sobre cómo se debe crear un producto
- ☐ b. Decidir cómo crear el producto
- ☒ c. Definir los problemas para los que el equipo buscará una solución en el diseño ✗
- ☐ d. Comprender cómo los usuarios experimentaron el producto

La respuesta correcta es: Comprender cómo los usuarios experimentaron el producto

Pregunta 12

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

¿Qué fase del sprint de diseño ayuda al equipo a encontrar soluciones en las que basarse?.

Seleccione una:

- ☐ a. Crear prototipos
- ☒ b. Idear ✓
- ☐ c. Poner a prueba
- ☐ d. Decidir

La respuesta correcta es: Idear





Pregunta 13
Incorrecta
Puntúa 0.00
sobre 1.00

Es una descripción general de las fortalezas y debilidades de un competidor para el producto que piensas desarrollar.

Seleccione una:

- ☒ a. Auditotia competitiva ✖
- ☐ b. Hipótesis
- ☐ c. Planteamiento del problema
- ☐ d. Declaración de metas

La respuesta correcta es: Declaración de metas

Pregunta 14
Correcta
Puntúa 1.00
sobre 1.00

¿Cuál de las siguientes oraciones describen una historia de usuario?.

Seleccione una:

- ☒ a. Como viajera frecuente, quiero contratar a un paseador de perros responsable para sentirme cómoda con la seguridad de mis mascotas mientras estoy de vacaciones. ✔
- ☐ b. Como madre de dos hijos, quiero mantener a mi familia segura
- ☐ c. Como exoficial de policía, quiero poder rastrear al paseador de perros
- ☐ d. Quiero probar muchos paseadores de perros para poder elegir uno para paseos regulares

La respuesta correcta es: Como viajera frecuente, quiero contratar a un paseador de perros responsable para sentirme cómoda con la seguridad de mis mascotas mientras estoy de vacaciones.

Pregunta 15
Incorrecta
Puntúa 0.00
sobre 1.00

Método para el análisis de tareas que describen secuencias de comportamiento y el conocimiento que necesita el usuario para su ejecución. Análisis centrado en rutinas de comportamiento.

Seleccione una:

- ☐ a. Modelos descriptivos
- ☒ b. Métodos cognitivos ✖
- ☐ c. Métodos conceptuales
- ☐ d. Métodos predictivos

La respuesta correcta es: Métodos predictivos





Pregunta 16

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Eres un diseñador de UX que trabaja en una aplicación de juegos en un mercado competitivo. Quieres averiguar cuáles son las fortalezas y debilidades de tus competidores, y cómo crear un mejor producto. ¿Qué debes hacer?.

Seleccione una:

- ☒ a. Llevar a cabo una auditoría competitiva. ✓
- ☐ b. Comunicarte con cada empresa directamente.
- ☐ c. Realizar investigaciones informales en línea.
- ☐ d. Crear un plan de marketing.

La respuesta correcta es: Llevar a cabo una auditoría competitiva.

Pregunta 17

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Cuando un usuario puede sentirse triste cuando no escucha o ve nuevas notificaciones en su teléfono, o puede experimentar el miedo a perderse algo se le conoce como:

Seleccione una:

- ☐ a. economía del usuario
- ☐ b. Tristeza
- ☐ c. Depresión crónica
- ☒ d. FOMO ✓

La respuesta correcta es: FOMO

Pregunta 18

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

¿Cuál de los siguientes métodos de investigación se define como una actividad en la que a muchas personas se les hacen las mismas preguntas para comprender lo que la mayoría de la gente piensa sobre un producto?.

Seleccione una:

- ☐ a. Artículo
- ☒ b. Encuestas ✓
- ☐ c. Estudios de facilidad de uso
- ☐ d. Revistas

La respuesta correcta es: Encuestas





Pregunta 19

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

¿Cuál de estas historias de usuario incluye un tipo de usuario, una acción y un beneficio?.

Seleccione una:

- ☐ a. Quiero una estantería para tener un lugar donde guardar mi colección de libros.
- ☐ b. Como científico, quiero tener acceso a las investigaciones que publicaron mis colegas.
- ☐ c. Como chef, quiero tener acceso a los ingredientes más frescos y a los utensilios de cocina de mejor calidad.
- ☒ d. Como instructor de yoga, quiero crear un horario de clases consistente para que mis clientes sepan cómo planificar con confianza su ejercicio semanal. ✓

La respuesta correcta es: Como instructor de yoga, quiero crear un horario de clases consistente para que mis clientes sepan cómo planificar con confianza su ejercicio semanal.

Pregunta 20

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Los puntos débiles relacionados con problemas de calidad se refieren a:

Seleccione una:

- ☐ a. De sopрте
- ☐ b. Del proceso
- ☐ c. Financieros
- ☒ d. Del producto ✓

La respuesta correcta es: Del producto

Pregunta 21

Incorrecta

Puntúa 0.00
sobre 1.00

¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre las personas de los usuarios es verdadera?.

Seleccione una:

- ☐ a. Los diseñadores de UX deben evitar crear un trasfondo para las personas.
- ☐ b. Las personas se basan en las características del diseñador de UX.
- ☒ c. Una persona es un usuario real que proporciona comentarios reales sobre un producto. ✗
- ☐ d. Las personas pueden ayudar a identificar patrones de comportamiento en los usuarios.

La respuesta correcta es: Las personas pueden ayudar a identificar patrones de comportamiento en los usuarios.





Pregunta 22

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Este concepto explica cómo la interacción con la tecnología puede causar depresión o ansiedad en algunas personas.

Seleccione una:

- ☒ a. Economía de la atención ✓
- ☐ b. Flujo de usuarios
- ☐ c. Patrones engañosos
- ☐ d. Usabilidad

La respuesta correcta es: Economía de la atención

Pregunta 23

Incorrecta

Puntúa 0.00
sobre 1.00

¿Qué pregunta responde la investigación básica como parte de la investigación sobre la experiencia del usuario?

Seleccione una:

- ☐ a. ¿Tuvimos éxito?
- ☒ b. ¿Fue fácil de usar? ✗
- ☐ c. ¿Cómo debimos construirlo?
- ☐ d. ¿Qué debemos construir?

La respuesta correcta es: ¿Qué debemos construir?

Pregunta 24

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Son gráficos de fácil comprensión que explican todo lo que los diseñadores de experiencia de usuario han aprendido sobre un tipo de usuario.

Seleccione una:

- ☐ a. Mapas conceptuales
- ☐ b. Storyboard
- ☐ c. Esquemas de página
- ☒ d. Mapas de empatía ✓

La respuesta correcta es: Mapas de empatía

Pregunta 25

Correcta

Puntúa 1.00
sobre 1.00

Son aquellos usuarios que tienen a su cargo el desarrollo y la puesta en producción del sistema.

Seleccione una:

- ☐ a. Primarios
- ☐ b. Terciarios
- ☒ c. Facilitadores ✓
- ☐ d. Secundarios

La respuesta correcta es: Facilitadores





Pregunta 26

Parcialmente correcta

Puntúa 4.00 sobre 8.00

Relaciona las siguientes columnas

Describen secuencias de comportamiento y el conocimiento que necesita el usuario para su ejecución. Análisis centrado en rutinas de comportamiento	Métodos cognitivos	✗
Técnica de análisis de tareas que se centra en descomponer las tareas en elementos básicos y analizar cómo los usuarios pueden alcanzar sus objetivos de manera eficiente	TAG	✗
Identifican secuencias de comportamiento correctas, respetando el tipo de conocimiento que posee un usuario acerca del uso del sistema	Métodos predictivos	✗
Esta técnica tiene como objetivo identificar cómo los usuarios interactúan con un sistema o producto y cuáles son los pasos que siguen para completar una tarea	GOMS	✗
Es una técnica que se utiliza para desglosar tareas complejas en subtareas más pequeñas y manejables, organizadas de forma jerárquica	HTA	✓
Permiten obtener una descripción más o menos completa del sistema a partir de la información obtenida de las tareas	Métodos descriptivos	✓
Estudio de lo que un usuario tiene que realizar en términos de acciones y/o procesos para conseguir un objetivo	Análisis de tareas	✓
Es una técnica de análisis de tareas utilizada para estimar el tiempo que los usuarios tardarán en completar tareas específicas en una interfaz de usuario	KLM	✓





Pregunta 27

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 1.00

La respuesta correcta es: Describen secuencias de comportamiento y el conocimiento que necesita el usuario para su ejecución. Análisis centrado en rutinas de comportamiento → Métodos predictivos, Técnica de análisis de tareas que se centra en descomponer las tareas en elementos básicos y analizar cómo los usuarios pueden alcanzar sus objetivos de manera eficiente → GOMS, Identifican secuencias de comportamiento correctas, respetando el tipo de conocimiento que posee un usuario acerca del uso del sistema → Métodos cognitivos, Esta técnica tiene como objetivo identificar cómo los usuarios interactúan con un sistema o producto y cuáles son los pasos que siguen para completar una tarea → TAG, Es una técnica que se utiliza para desglosar tareas complejas en subtareas más pequeñas y manejables, organizadas de forma jerárquica → HTA, Permiten obtener una descripción más o menos completa del sistema a partir de la información obtenida de las tareas → Métodos descriptivos, Estudio de lo que un usuario tiene que realizar en términos de acciones y/o procesos para conseguir un objetivo → Análisis de tareas, Es una técnica de análisis de tareas utilizada para estimar el tiempo que los usuarios tardarán en completar tareas específicas en una interfaz de usuario → KLM

El principio de la IA referente a la elección se basa en que los seres humanos clasifican las cosas en categorías y agrupan diferentes conceptos.

Elija una;

☒ Verdadero ✖

☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Falso

Pregunta 28

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

La jerarquía y la navegación son dos componentes esenciales que juegan en IA.

Elija una;

☒ Verdadero ✔

☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero

Pregunta 29

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

La taxonomía es la práctica de organizar y clasificar elementos en función de las similitudes.

Elija una;

☒ Verdadero ✔

☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero





Pregunta 30

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 1.00

De acuerdo con el Modelo de Seeheim en la capa de componentes de presentación se establecen el esquema de ventanas.

- Elija una;
- ☐ Verdadero
 - ☒ Falso ❌

La respuesta apropiada es 'Verdadero'

Pregunta 31

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 1.00

En el modelo de Seeheim en la capa de diálogo se define el diálogo interno entre la interfaz y la aplicación.

- Elija una;
- ☒ Verdadero ❌
 - ☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Falso'

Pregunta 32

Correcta

Puntúa 1.00 sobre 1.00

Los arquitectos de la información dedican su tiempo a estructurar el contenido para que sea fácil para los usuarios encontrar lo que buscan.

- Elija una;
- ☒ Verdadero ✔️
 - ☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Verdadero'

Pregunta 33

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 1.00

El análisis de tareas se considera la columna vertebral del diseño.

- Elija una;
- ☒ Verdadero ❌
 - ☐ Falso

La respuesta apropiada es 'Falso'

Pregunta 34

Correcta

Puntúa 2.00 sobre 2.00

Es un gráfico de fácil comprensión que explica todo lo que los diseñadores han aprendido sobre un tipo de usuario

Respuesta:

❌

La respuesta correcta es: mapa de empatía

Comentario:



-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Pregunta 35

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 2.00

En esta etapa del modelo de Seeheim se definen los dispositivos de hardware, asociados a la entrada y salida, a incorporara a la interfaz

Respuesta:



La respuesta correcta es: componentes de presentación

Pregunta 36

Correcta

Puntúa 2.00 sobre 2.00

Es el recorrido que realiza un usuario típico en una aplicación o un sitio web para poder realizar una tarea de principio a fin

Respuesta:



La respuesta correcta es: flujo de usuario

Pregunta 37

Correcta

Puntúa 2.00 sobre 2.00

Es una historia ficticia, narrada en una frase desde el punto de vista de la persona para inspirar e informar las decisiones de diseño

Respuesta:



La respuesta correcta es: historia de usuario

Comentario:

Pregunta 38

Incorrecta

Puntúa 0.00 sobre 2.00

Son cualquier problema o fricción en la experiencia del usuario que lo frustra y le impide obtener lo que necesita

Respuesta:



La respuesta correcta es: punto débil

Pregunta 39

Correcta

Puntúa 2.00 sobre 2.00

Proporcionan una descripción clara de la necesidad del usuario que debe abordarse

Respuesta:



La respuesta correcta es: planteamiento del problema

ACTIVIDAD ANTERIOR

◀ Primer parcial

ACTIVIDAD SIGUIENTE

Las entrevistas dentro del DCU ►



Contacto



Universidad de la Sierra Sur

📱 Obtener la App Mobile



☎ Teléfono : 951 572 4100 ext. 1204



✉ informacion.escolares.unsis@gmail.com

