

Daniel Rodríguez Abal

UF2179: Elaboración de Interfaces de usuario

1. Indique que entiende por principios de diseño
 - a. Son abstracciones generalizables que tienen como objetivo orientar a los diseñadores en varios aspectos de su diseño
 - b. Es la ISO 9001 que marca el diseño
 - c. Son una colección de reglas de diseño que aseguran el funcionamiento
2. Indique que entiende por principios de usabilidad
 - a. La capacidad de usar las aplicaciones por usuarios con minusvalías
 - b. Son abstracciones como los principios de diseño pero son menos formales, y suelen utilizarse para evaluar prototipos o sistemas existentes
 - c. La ISO 23001
3. Que entiende por reglas de diseño
 - a. La ISO 23001
 - b. La normativa para programar aplicaciones WEB
 - c. Normas que proporcionan un camino detallado sobre aspectos específicos de la interfaz
4. Que entiende por guías de estilo
 - a. Una colección de reglas de diseño y principios que aseguran una apariencia similar en un conjunto de aplicaciones
 - b. Es el CSS
 - c. Ninguna de las anteriores
5. Indique para que cosas puede ser útil el vídeo en el diseño de sistemas interactivos.
 - a. En un proceso de captura de requisitos o de evaluación, teniendo registrado todos los comportamientos del usuario
 - b. En la realización de la base de datos
 - c. En el montaje de la aplicación
6. Describa una situación cuando se evalúa un interfaz de usuario en las que son efectivos los cuestionarios
 - a. Cuando se pretende realizar el diseño de la aplicación
 - b. Cuando se pretende llegar a una muestra más amplia de población con pocos recursos
 - c. Nunca son efectivos
7. Identifique requisitos funcionales para un GPS submarino que sirva a los buceadores para seleccionar y seguir rumbos
 - a. Indicar la posición geográfica
 - b. Bajo peso
 - c. Introducir un punto geográfico en un dispositivo muy pequeño (sólo teclas numéricas, sólo flechas de direcciones) siempre con guantes
8. Identifique requisitos no funcionales para un GPS submarino que sirva a los buceadores para seleccionar y seguir rumbos
 - a. Indicar la posición geográfica
 - b. Bajo peso

- c. Introducir un punto geográfico en un dispositivo muy pequeño (sólo teclas numéricas, sólo flechas de direcciones) siempre con guantes
- 9. Identifique requisitos de usabilidad para un GPS submarino que sirva a los buceadores para seleccionar y seguir rumbos
 - a. Indicar la posición geográfica
 - b. Bajo peso
 - c. Introducir un punto geográfico en un dispositivo muy pequeño (sólo teclas numéricas, sólo flechas de direcciones) siempre con guantes
- 10. Indique cual es un principio de usabilidad
 - a. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperar la situación cuando se produce un error
 - b. Rapidez en los accesos a base de datos
 - c. Ninguno de los anteriores
- 11. Visibilidad del estado del sistema es
 - a. Adaptar las ventanas a las pantallas
 - b. Mantener al usuario informado sobre que se está haciendo proporcionando un "feedback" apropiado en un tiempo razonable
 - c. Ambas son válidas
- 12. Que entiende por estética y diseño minimalista
 - a. Estar a la moda
 - b. Hacer los objetos, acciones y opciones visibles
 - c. Prohibir el uso de información que no es relevante o que se necesite raramente
- 13. Coincidencia entre el sistema y el mundo real es
 - a. Una gran verdad
 - b. Hablar con el lenguaje del usuario, usando palabras, frases y conceptos familiares al usuario, más que usar términos orientados a los sistemas
 - c. Hacer los objetos, acciones y opciones visibles
- 14. Que entiendes por reconocimiento antes que recuerdo
 - a. Hacer los objetos, acciones y opciones visibles
 - b. Hablar con el lenguaje del usuario, usando palabras, frases y conceptos familiares al usuario, más que usar términos orientados a los sistemas
 - c. Un axioma múltiple de implementación usable y escalable
- 15. Que se pretende con la ayuda y documentación
 - a. Proporcionar información que se pueda alcanzar fácilmente y que proporcione ayuda siguiendo unos pasos concretos
 - b. Parar a Sauron antes de que conquiste Minas Tirith y subyugue la Tierra Media
 - c. Llegar a una muestra más amplia de población con pocos recursos