

# Preguntas Examen IPO ordinaria

1. Cuando se diseñan iconos, es recomendable...
  - a. Los colores del icono deben ser suficiente para representar el objeto o la acción.
  - b. Un icono fácil de reconocer debe incluir el máximo número de detalles del objeto o acción que representa el icono
  - c. Usa imágenes realistas que permitan ver con claridad el objeto o la acción que representan
  - d. Un icono debe adaptarse a la cultura a la que está destinada la aplicación
2. Marca las afirmaciones correctas
  - a. Los elementos que se mueven en la misma dirección se percibirán agrupados, esto se conoce como "Destino Común"
  - b. Los objetos colocados dentro de una misma región cerrada se percibirán como agrupados, esto se conoce como "Cierre".
  - c. Los objetos que comporten alguna característica perceptual (color, tamaño, orientación, textura...) tienen a ser percibidos conjuntamente, esto se conoce como "Similitud"
  - d. Cuando los elementos visuales ocurren al mismo tiempo tienden a ser vistos como un conjunto, esto se conoce como "Sincronía".
3. La principal diferencia entre una ventana modal y no modal es:
  - a. Las No Modales muestran ambos botones aceptar y cancelar, mientras que las Modales pueden mostrar solo uno de los dos.
  - b. Las No Modales permiten a los usuarios continuar con su trabajo sin completar el diálogo mientras que las Modales requiere que los usuarios completen la caja de diálogo antes de continuar.
  - c. Las Modales permiten a los usuarios continuar con su trabajo sin completar el diálogo mientras que las No Modales requiere que los usuarios completen la caja de diálogo antes de continuar.
  - d. Ninguna afirmación es correcta.
4. Cuando usamos una aplicación, experimentamos un comportamiento que se asocia a lo que vemos y sentimos de dicha aplicación. Esto podríamos decir que lo explica bien el concepto de...
  - a. Experiencia de usuario
  - b. Usabilidad
  - c. Accesibilidad y usabilidad
  - d. Diseño de usuario
  - e. Ninguna de las anteriores

5. Las siguientes afirmaciones son correctas...
  - a. La capacidad de generalización es parecida al comportamiento de entrada/salida que surge de situaciones u objetivos de tareas similares.
  - b. Robustez, flexibilidad y facilidad de aprendizaje son tres tipos de guías de diseño.
  - c. La capacidad de síntesis y la iniciativa de diálogo son características de la facilidad del aprendizaje.
  - d. Capacidad de recuperación y la conformidad de tareas son aspectos de robustez.
  - e. Migración de tareas y sustitución son aspectos de la flexibilidad.
6. Las aplicaciones facilitan a los usuarios el desarrollo de tareas específicas. La forma en que se mide esto se conoce como:
  - a. Eficiencia
  - b. Usabilidad
  - c. Satisfacción
  - d. Accesibilidad
  - e. Ninguna de las anteriores
7. En relación con los estándares, seleccione la afirmación correcta...
  - a. Representa un acuerdo de un grupo de profesionales sin autorización oficial a nivel local, nacional o internacional.
  - b. Es un requisito, regla o recomendación basada en principios empíricos y en la práctica.
  - c. Requieren una teoría subyacente sólida y una tecnología que cambie lentamente. También pueden ser locales, nacionales o internacionales.
  - d. Ninguna de las anteriores afirmaciones es correcta.
8. Cuando creamos un mapa de navegación de comportamiento...
  - a. Se unen todos los mapas de navegación de comportamiento en un único mapa.
  - b. Se reconocen modelos mentales de organización de la información de los usuarios.
  - c. Modelamos las transiciones entre los distintos contextos de interacción para llevar a cabo un caso de uso concreto.
  - d. Ninguna de las anteriores
9. Indica la afirmación correcta...
  - a. El análisis del entorno no está relacionado con el contexto de uso.
  - b. El contexto de uso es independiente de qué tareas realiza el usuario.
  - c. Uno de los componentes del análisis de usuario es la especificación del contexto de uso.
  - d. El análisis de usuarios es parte del análisis del entorno.
  - e. Ninguna de las anteriores
10. En relación con los tipos de reglas de diseño, los **principios** se caracterizan por:
  - a. Aplicación limitada
  - b. Baja autoridad
  - c. Reglas de diseño abstractas
  - d. Alta generalidad
  - e. Reglas de diseño específicas
  - f. Aplicación más general