

MF0491_3: Programación web en el entorno cliente

UF1843: Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente

NOMBRE	APELLIDOS	DNI	FIRMA

Parte teórica

1. ¿Cuál es el objetivo principal de la accesibilidad digital?

- A) Mejorar el rendimiento del servidor
- B) Garantizar que los sistemas puedan ser utilizados por todas las personas
- C) Reducir el tamaño del código
- D) Optimizar el SEO

2. ¿Qué tres características definen la usabilidad?

- A) Escalabilidad, seguridad y rendimiento
- B) Eficacia, eficiencia y satisfacción
- C) Diseño, programación y pruebas
- D) Interfaz, backend y base de datos

3. ¿Cuál de los siguientes es un principio de las WCAG?

- A) Compilable
- B) Escalable
- C) Perceptible
- D) Modular

4. ¿Para qué se utiliza WAI-ARIA?

- A) Optimizar consultas SQL
- B) Describir semánticamente componentes interactivos
- C) Mejorar el rendimiento de red
- D) Reducir tamaño de imágenes

5. ¿Qué permite la navegación por teclado?

- A) Reducir consumo de memoria
- B) Eliminar JavaScript
- C) Usar el sistema sin ratón
- D) Aumentar resolución

6. ¿Qué atributo HTML mejora la accesibilidad de imágenes?

- A) srcset
- B) alt
- C) class
- D) id

7. ¿Qué norma ISO está relacionada con ergonomía e interacción humano-sistema?

- A) ISO 27001
- B) Reducir calidad
- C) Evitar barreras y retrabajos
- D) Eliminar pruebas

8. ¿Qué herramienta permite auditar accesibilidad en Chrome DevTools?

- A) Webpack
- B) Lighthouse
- C) Docker
- D) Git

9. ¿Qué mejora la jerarquía visual en una interfaz?

- A) Carga del servidor
- B) Comprensión del contenido
- C) Seguridad de datos
- D) Compresión de archivos

10. ¿Qué caracteriza al diseño responsive?

- A) Se adapta automáticamente al tamaño de pantalla
- B) Solo funciona en móviles
- C) No usa CSS
- D) Evita JavaScript

11. ¿Qué mejora la experiencia de usuario en rendimiento?

- A) Mayor latencia
- B) Tiempo de respuesta rápido
- C) Más ventanas emergentes
- D) Mayor complejidad visual

12. ¿Qué práctica reduce la carga cognitiva?

- A) Interacciones impredecibles
- B) Diseño inconsistente
- C) Flujos de navegación coherentes
- D) Terminología ambigua

13. ¿Qué permite VoiceOver o TalkBack?

- A) Compilar código
- B) Lectura de contenido mediante voz
- C) Optimizar CPU
- D) Diseñar interfaces

14. ¿Qué es un dashboard accesible?

- A) Uno con animaciones complejas
- B) Uno compatible con teclado y lectores de pantalla
- C) Uno solo para administradores
- D) Uno sin datos

15. ¿Qué enfoque sitúa al usuario en el centro del diseño?

- A) Programación estructurada
- B) Diseño centrado en el usuario
- C) Arquitectura cliente-servidor
- D) DevOps

16. ¿Qué herramienta permite pruebas automáticas de accesibilidad en CI/CD?

- A) Pa11y
- B) Photoshop
- C) Figma
- D) Illustrator

17. ¿Qué facilita la documentación técnica accesible?

- A) Estructura semántica clara
- B) Uso exclusivo de imágenes
- C) Ausencia de encabezados
- D) Formato propietario

18. ¿Qué define una “persona” en el diseño UX?

- A) Un algoritmo
- B) Un perfil ficticio basado en datos reales
- C) Un framework
- D) Un servidor

19. ¿Qué mejora el contraste de colores?

- A) Rendimiento del backend
- B) Legibilidad para usuarios con baja visión
- C) Compresión de imágenes
- D) Velocidad de red

20. ¿Qué beneficio aporta integrar accesibilidad desde el inicio del desarrollo?

- A) Aumentar complejidad
- B) Reducir calidad
- C) Evitar barreras y retrabajos
- D) Eliminar pruebas

Parte práctica

Ejercicio 1 — Evaluación básica de usabilidad

Objetivo: Identificar problemas de claridad, navegación y retroalimentación en una interfaz.

Instrucciones

1. Elige una página web real.
2. Evalúa los siguientes aspectos:
 - Claridad de botones y etiquetas
 - Consistencia de navegación
 - Retroalimentación del sistema
 - Jerarquía visual del contenido
3. Identifica:
 - 3 problemas de usabilidad
 - 2 mejoras propuestas

Resultado esperado: Informe breve de evaluación con observaciones y recomendaciones.

Ejercicio 2 — Mejora de accesibilidad en HTML

Objetivo: Aplicar prácticas básicas de accesibilidad técnica.

Código original:

```
  
<button>X</button>
```

Tareas

- Añadir texto alternativo a la imagen
- Hacer el botón accesible para lector de pantalla
- Mejorar semántica si es necesario

Resultado esperado: Código HTML accesible.

Ejercicio 3 — Navegación sin ratón

Objetivo: Evaluar la operatividad mediante teclado.

Instrucciones

1. Accede a un sitio web.
2. Navega usando únicamente el teclado:
 - TAB
 - SHIFT + TAB
 - ENTER
3. Evalúa:
 - Acceso a elementos interactivos
 - Visibilidad del foco
 - Posibilidad de completar tareas

Resultado esperado: Informe breve de accesibilidad operable.