

Nombre: \_\_\_\_\_ Matrícula: \_\_\_\_\_

*Antes de contestar lee cuidadosamente el examen y procede a contestarlo. Sólo hay una respuesta para cada pregunta.*

1. El incremento en usabilidad de una aplicación puede generar ahorros en costos una vez que ésta es liberada.  
a) **Verdadero.**      b) Falso.
2. Los estudios de usabilidad recurren a altos costos y toma un tiempo considerable el llevarlos a cabo.  
a) **Falso.**      b) Verdadero.
3. Si los usuarios encuentran problemas de usabilidad en las aplicaciones que están usando, significa que  
a) Se podrá mejorar la usabilidad de la aplicación en la versión beta.  
b) **El hacer los cambios necesarios costará ahora 100 veces más caro que el haber encontrado los errores en etapas de desarrollo previas.**  
c) La interfaz es ahora una parte importante del software.  
d) La demanda de regulaciones políticas sobre usabilidad se está incrementando.
4. El proceso de ingeniería de usabilidad es  
a) Una disciplina para apoyar el desarrollo de aplicaciones bajo la perspectiva orientada al mecanismo.  
b) Una medida de la ingeniería de software para evaluar la calidad en las aplicaciones.  
c) **Una proceso que apoya el desarrollo de aplicaciones con un diseño centrado en el usuario y que proveen de valor agregado a los usuarios.**  
d) Un grupo de recursos disponibles para aplicarlos a los proyectos de forma tal que se generen aplicaciones fácilmente.
5. La ingeniería de usabilidad se debe aplicar:  
a) En la implantación o liberación del producto.  
b) **En las primeras etapas del proceso de desarrollo.**  
c) En la etapa de pruebas o testing.  
d) Nunca, es solamente una teoría que no se lleva a la práctica.
6. La técnica del "Mago de Oz" se utiliza:  
(a) Para diseñar el storyboard      (b) **Para implementar el prototipo**  
(c) Para hacer lluvia de ideas      (d) Para observar a usuarios
7. Se consideran medios  
I. El video  
II. El texto  
III. Los gráficos y animaciones  
(a) I únicamente      (b) II y III únicamente  
(c) **I, II y III**      (d) I y III únicamente
8. Las características siguientes están asociadas con los multimedia:  
I. Pueden o no ser sistemas computacionales.  
II. El usuario puede iniciar la interacción.  
III. Casi siempre es una secuencia lineal de temas  
(a) I, II y III      (b) **I y II**  
(c) I y III      (d) II y III

9. Son enfoques para el diseño de interfaces según Gentner y Grudin
- (a) Modelo del cliente y modelo del usuario
  - (b) Modelo orientado al proceso conceptual y modelo orientado al mecanismo
  - (c) Modelo de ingeniería y modelo de la tarea del usuario
  - (d) Modelo científico y modelo empírico
10. Fases del proceso de desarrollo de un sistema multimedia
- (a) Definición del usuario, navegación y prototipo
  - (b) Definición del tema, desarrollo del prototipo, pruebas de usabilidad
  - (c) Elaboración del guión técnico, pruebas de usuario, implementación y entrega
  - (d) Generación del concepto, contenido, desarrollo de interfaz e integración de medios
11. Cuáles de los siguientes atributos está relacionada con la usabilidad
- I. Producir reportes
  - II. Fácil de recordar, pocos errores
  - III. Fácil de copiar
- (a) I y II
  - (b) II y III
  - (c) II únicamente
  - (d) I, II y III
12. La ingeniería de usabilidad está basada en estas técnicas
- (a) Medir situación actual, reportes de usabilidad y realizar prototipos
  - (b) Conocer al usuario, desarrollar interfaz, observar al usuario y evaluar la usabilidad
  - (c) Aplicar heurísticas y realizar prototipos
  - (d) Observación del usuario y la tarea, desarrollo de prototipos, pensamiento en voz alta y evaluación heurística.
13. Al enviar un correo electrónico, el usuario encuentra el siguiente mensaje antes que su programa de correo dejase de funcionar:
- “Su correo no puede ser leído en este momento.  
En cuanto se reestablezca la comunicación, se le avisará.”
- ¿Bajo qué perspectiva de diseño se diseñó el mensaje de error?
- (a) Basada en la aplicación
  - (b) Basada en la tarea o actividad
  - (c) Basada en heurísticas
  - (d) Basada en la ingeniería o mecanismo
14. La etapa de diseño de la presentación en el proceso de elaboración de un sistema multimedia se caracteriza por:
- (a) Elaborar el *storyboard*
  - (b) Entrevistar al usuario sobre los colores preferidos
  - (c) Hacer un prototipo
  - (d) Hacer un diagrama de navegación
15. Es el nombre con el cual se asocia la acción de pasar un símbolo de la memoria de trabajo a la memoria de largo plazo.
- (a) Recordar
  - (b) Procesar
  - (c) Ayudar
  - (d) Aprender
16. De acuerdo a la psicología y fisiología del humano, los procesadores con los que se cuenta son:

- I. Procesador visual
- II. Procesador de percepción
- III. Procesador motriz
- IV. Procesador cognitivo

- (a) I y II
- (b) Solamente IV
- (c) I, III y IV
- (d) II, III y IV

17. Aseveración válida sobre la fovea del ojo humano:

- (a) La fovea es una parte de los sistemas multimodales.
- (b) Cuando la fovea del ojo se enfoca a un área de la pantalla, se distrae considerablemente.
- (c) Debido a la restricción de la fovea, se debe usar tipografía serif en los sistemas multimedia.
- (d) Las animaciones pequeñas no distraen al ojo del usuario.
- (e) Permite el ver 2 grados de ángulo visual.

18. De acuerdo al modelo de procesamiento de información de la actividad cognitiva humana, ¿qué es lo que sucede a la información que recibe el usuario inmediatamente después de que la memoria sensorial la asimila?

- (a) Pasa a la memoria a corto plazo o de trabajo
- (b) Se almacena en la memoria a largo plazo
- (c) Se usa la memoria icónica para estimular el aprendizaje
- (d) El canal motor se activa

19. Homing se refiere a:

- (a) El tiempo de desarrollo dedicado a preproducción de medios digitales.
- (b) El 1% de las mujeres y el 8% de los hombres sufren de daltonismo.
- (c) El tiempo que tarda el usuario en cambiar de dispositivo de entrada al interactuar con un sistema, por ejemplo, cambiar del teclado al ratón o viceversa.
- (d) El tiempo que tarda el usuario en seleccionar a un objeto está en función del tamaño del objeto y de la distancia que tiene que recorrer para lograrlo.
- (e) Entre mayor número de usuarios, más sencillo es el diseño de la interacción.

20. De acuerdo a los enfoques de *Gentner* y *Grudin*, se considera que el proceso de poner la hora correcta en un reloj análogo (de manecillas) está orientado a

- (a) a la tarea
- (b) a la interacción
- (c) al mecanismo
- (d) a la aplicación

21. El describir en el modelo del usuario sus conocimientos previos en el uso de tecnología y el tiempo que se tardan en aprender, se registra en la guía de observación como:

- (a) Habilidades cognitivas
- (b) Cultura
- (c) Habilidades físicas y antropometría
- (d) Ergonometría

22. Persona que tiene la responsabilidad del éxito o fracaso del proyecto:

- (a) Diseñador y programador
- (b) Productor creativo
- (c) Animador
- (d) Administrador del proyecto
- (e) Experto en video

23. Dicho de usabilidad (slogan) de acuerdo a Jacob Nielsen

- (a) El observador no debe intervenir con el usuario.
  - (b) Las aplicaciones deben ser fáciles de usar.
  - (c) Los principios de ergonomía deben aplicarse.
  - (d) El usuario está siempre en lo correcto.
  - (e) El evaluador es el usuario.
24. ¿Por qué es importante conocer la forma en la que el ser humano aprende, para los fines de desarrollar aplicaciones de software?
- (a) Para poder conocerlo mejor
  - (b) Para incorporar ideas más nuevas al proyecto
  - (c) Para crear aplicaciones más atractivas
  - (d) Para que podamos aprender mejor los temas del curso
  - (e) Para definir patrones que ayuden a utilizar más fácilmente las aplicaciones que se desarrollen
25. De las metas de la IHC, cuál indica la medida de qué tan rápido los usuarios logran sus metas o terminan su trabajo utilizando un sistema computacional
- (a) Útil
  - (b) Seguro
  - (c) Agradable a la vista
  - (d) Eficiente
26. Estudia la comunicación entre humanos y tecnología
- (a) Sociabilidad.
  - (b) Usabilidad.
  - (c) Predecibilidad.
  - (d) Controlabilidad.
27. Un ejemplo de una métrica, de desempeño o de preferencia (cualquiera de las dos) a lograr con respecto a la usabilidad de un sistema es:
- (a) Observar a 5 usuarios trabajando.
  - (b) Lograr bajar los gastos de nómina en 20%.
  - (c) Reducir el tiempo de aprendizaje del usuario en un 10%.
  - (d) Mantener contentos a los programadores.
28. Cuando el evaluador revisa, encuentra y corrige problemas severos de usabilidad antes de que el sitio se libere, se considera que está haciendo una evaluación de tipo:
- (a) Sumativa.
  - (b) Formativa.
  - (c) Continua.
  - (d) General.
29. El primer comando listado en un menú de cualquier computadora debe ser el más utilizado principalmente debido a:
- (a) La ley de Homing.
  - (b) La evaluación heurística.
  - (c) La ley de Fitt.
  - (d) El control motor del círculo abierto (open-loop).
30. ¿Cuál es el motivo de que texto color rojo presentado sobre un fondo azul oscuro es difícil de leer?
- (a) Por los bastones que tiene la fovea.
  - (b) Debido a que se presenta un contraste negativo.
  - (c) Por la dificultad de reconocer objetos en contraste positivo.
  - (d) Debido a que la velocidad de parpadeo de luminosidad es menor a 50 Hz.
  - (e) Porque la brillantez del color azul es mayor que la del rojo.
-