Comenzado el	jueves, 18 de mayo de 2023, 18:40
Estado	Finalizado
Finalizado en	jueves, 18 de mayo de 2023, 18:45
Tiempo empleado	4 minutos 58 segundos
Puntos	14,00/16,00
Calificación	<b>8,75</b> de 10,00 ( <b>87,5</b> %)



Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál d	le los siguientes términos define mejor la usabilidad?	
_ a.	Se asocia con que tan estética y minimalista se ve una página.	
O b.	Ninguna de las anteriores	
<ul><li>c.</li></ul>	Representa que tan fácil es de utilizar para las personas	<b>~</b>
O d.	Se basa en la percepción de satisfacción de los usuario	

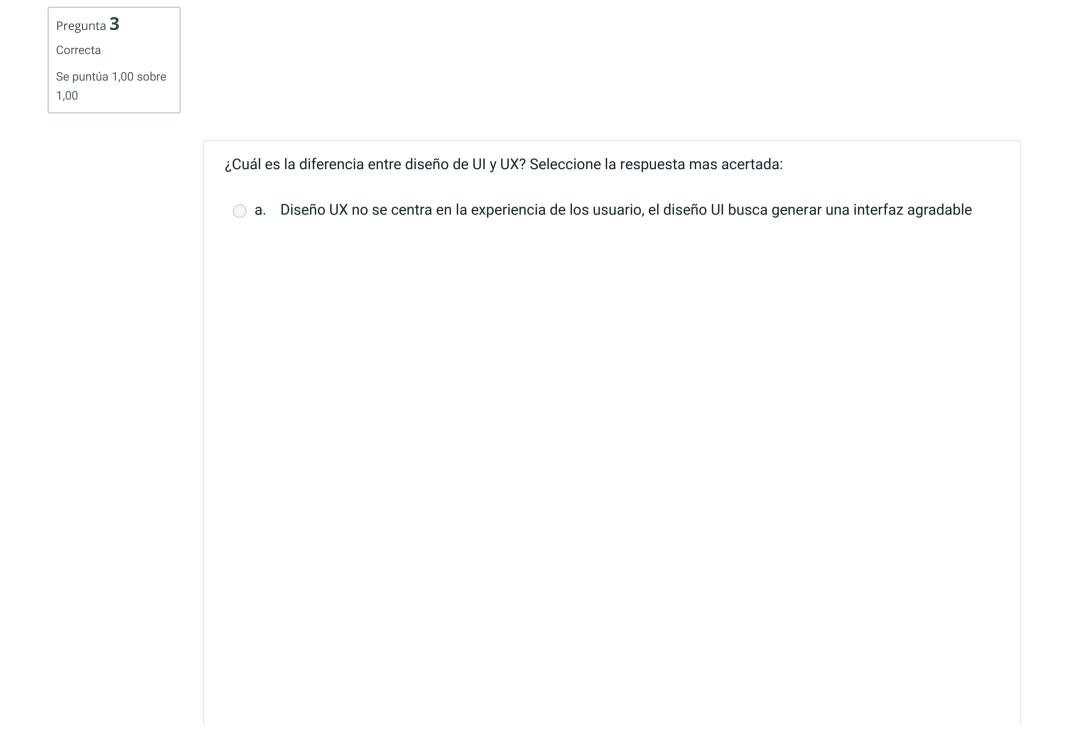
La respuesta correcta es: Representa que tan fácil es de utilizar para las personas

Pregunta **2**Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál es el tipo de interfaz más común dentro de las aplicaciones de escritorio?	
a. Todas las anteriores	
○ b. Interfaz de usuario tangible	
c. Interfaz gráfica de usuario	<b>~</b>
od. Interfaz de lenguaje natural	

La respuesta correcta es: Interfaz gráfica de usuario



b.	El diseño UI se centra en generar una experiencia de usuario agradable, el UX busca generar una interfaz gráfica usable
C.	Diseño UI se centra en el diseño de la interfaz, el UX busca intregrar un resultado usable y que satisfaga la ✔ experiencia del usuario
○ d.	Ninguna de las anteriores
	uesta correcta es: Diseño UI se centra en el diseño de la interfaz, el UX busca intregrar un resultado usable y isfaga la experiencia del usuario

¿Cuáles de las siguientes opciones no representan características de una buena la interfaz de usuario?

a. Coherencia
b. Claridad
c. Todas las anteriores
d. Complejidad

La respuesta correcta es: Complejidad

Pregunta **4**Correcta

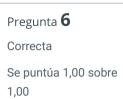
1,00

Se puntúa 1,00 sobre



¿Cuáles son las dimensiones que se tienen en cuenta a la hora de evaluar problemas de usabilidad?	
<ul><li>a. Todas las anteriores</li></ul>	×
<ul> <li>○ b. El esteticismo del diseño</li> </ul>	
○ c. La ley de fitts	
d. La frecuencia y severidad de los problemas	

La respuesta correcta es: La frecuencia y severidad de los problemas



¿Cuáles son las dimensiones que se tienen en cuenta a la hora de evaluar problemas de usabilidad?			
a. L	La frecuencia y severidad de los problemas	<b>~</b>	
○ b. E	El esteticismo del diseño		
○ c. 7	Todas las anteriores		
○ d. L	∟a ley de fitts		

La respuesta correcta es: La frecuencia y severidad de los problemas

Pregunta **7**Incorrecta
Se puntúa 0,00 sobre

1,00

¿Cuántos niveles de severidad de usabilidad estableció Jakob Nielsen?	
a. 6, empezando desde 1 hasta 6	
○ b. 4, empezando desde 1 hasta 4	
<ul><li>c. 5, empezando desde 0 hasta 4</li></ul>	×
d. 7, empezando desde 0 hasta 6	

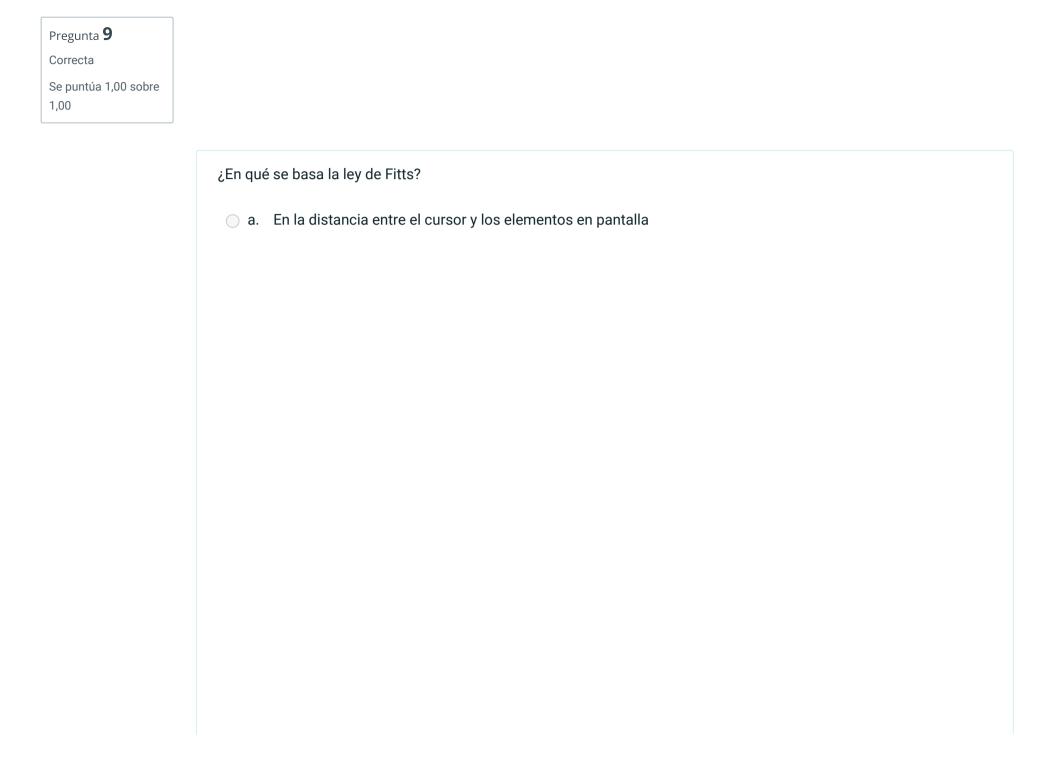
La respuesta correcta es: 4, empezando desde 1 hasta 4

Pregunta **8**Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿En qué consiste el diseño mobile first?	
<ul> <li>a. Diseñar primero en mobile y luego expandir las funciones para computadora de escritorio o tablet.</li> </ul>	<b>~</b>
b. Diseñar primero en mobile y para despues desplegar la aplicación en formato web.	
c. Diseñar primero en formato web y luego expandir las funciones para mobile y tablet.	
<ul><li>○ d. Todas las anteriores</li></ul>	

La respuesta correcta es: Diseñar primero en mobile y luego expandir las funciones para computadora de escritorio o tablet.



b. En la velocidad y precisión del movimiento muscular humano	
c. En la posición y tamaño de los elementos en pantalla	
d. Todas las anteriores	<b>~</b>
La respuesta correcta es: Todas las anteriores	
¿Que beneficios otorga un buen diseño de interfaz de usuario?	
a. Optimización del área de atención al cliente	
b. Publicidad de boca en boca debido a la experiencia satisfactoria del usuario	
c. Todas las anteriores	~
d. Disminución de costos de desarrollo y capacitación	
La respuesta correcta es: Todas las anteriores	

Se puntúa 1,00 sobre

Correcta

1,00

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Que se basa la premisa del diseño mobile first?

- a. Diseñar primero en mobile es más fácil y requiere de mucho menos esfuerzo que el desarrollo y despliegue de una aplicación web.
- b. En base a unos estudios realizados en 2022, que aseguran que el 57% de los consumidores están dispuestos a abandonar un servicio por mala experiencia móvil.
- c. Todas las anteriores
- d. Es una nueva tendencia de desarrollo en el mercado y no tiene mucho más fundamento que la preferencia por el desarrollo mobile.

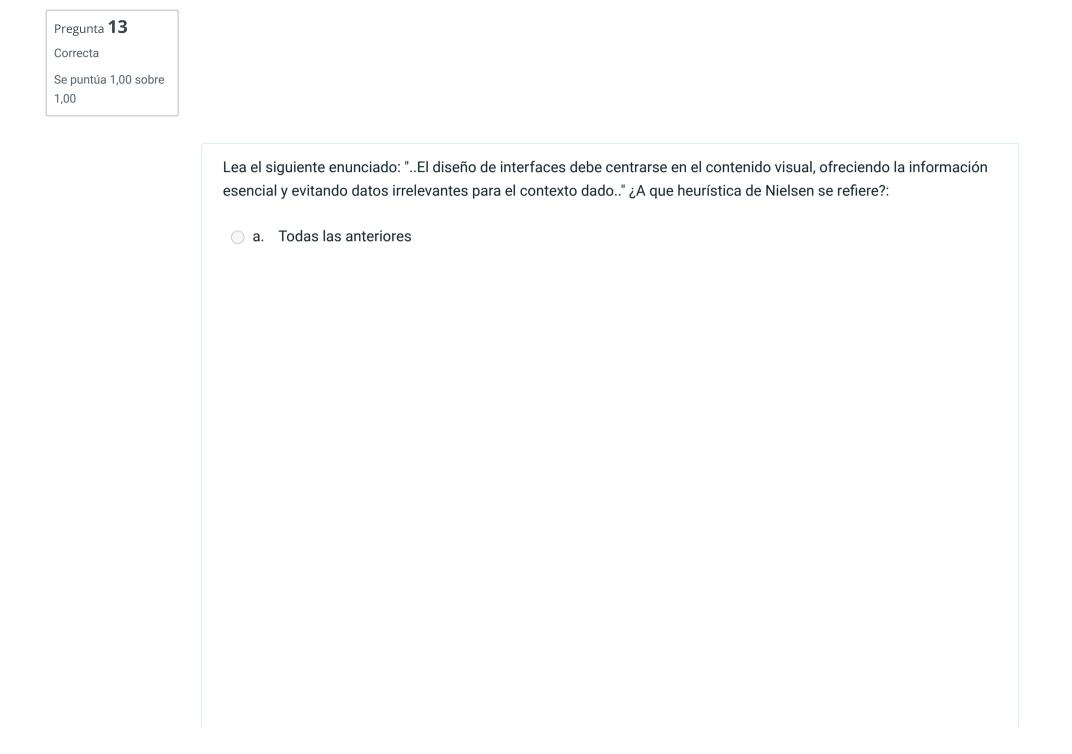
La respuesta correcta es: En base a unos estudios realizados en 2022, que aseguran que el 57% de los consumidores están dispuestos a abandonar un servicio por mala experiencia móvil.

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué se tiene que tener en cuenta a la hora de una evaluacion de heuristicas de usabilidad?:	
a. El nivel de acceso al sistema que poseen los evaluadores	
b. La cantidad de evaluadores	
c. El tiempo de la evaluación	
<ul><li>d. Todas las anteriores</li></ul>	<b>~</b>

La respuesta correcta es: Todas las anteriores



<ul><li>b. Ayuda y documentación</li></ul>	
o. Flexibilidad y eficiencia de uso	
d. Diseño estético y minimalista	<b>~</b>
La respuesta correcta es: Diseño estético y minimalista	
Lea el siguiente enunciado: "Los usuarios del sistema deben saber en todo momento que es lo que está	
sucediendo" ¿A que heurística de Nielsen se refiere?:	
<ul> <li>a. Visibilidad del estado del sistema</li> </ul>	<b>~</b>
b. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir los errores	
o. Todas las anteriores	
d. Flexibilidad y eficiencia de uso	
La respuesta correcta es: Visibilidad del estado del sistema	

Se puntúa 1,00 sobre

Correcta

1,00

Pregunta **15**Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

	iguiente enunciado: "Se cuidadoso al momento de seleccionar la paleta de lo colores de la interfaz y de la que los organizas" ¿A que heurística de Tognazzini se refiere?:	ı
<ul><li>a.</li></ul>	Anticipación	
O b.	Eficiencia del usuario	
C.	Daltonismo	<b>~</b>
O d.	Todas las anteriores	

La respuesta correcta es: Daltonismo

