

## Test Tema 94 #1

Actualizado el 13/04/2025

**1. ¿Cuál de los siguientes es un enfoque de diseño para las interfaces de usuario?**

- a) Diseño de interfaz de usuario (UI User Interface)
- b) Diseño de experiencia de usuario (UX User eXperience)
- c) Diseño de interacción (IxD)
- d) Todas son correctas

**2. ¿Cuál de las siguientes no se considera un beneficio de construir prototipos en el proceso del software?**

- a) Mejora en la usabilidad del sistema
- b) Aumento del esfuerzo de desarrollo
- c) Mejora en la calidad del diseño
- d) Mejor acoplamiento entre el sistema y las necesidades del usuario

**3. A los prototipos que implementan solo el interfaz de usuario y la navegación, se les denomina:**

- a) Wireframe.
- b) Sketch.
- c) Maqueta.
- d) Ninguna es correcta.

**4. El modelo de ciclo de vida R.A.D se basa en:**

- a) El modelo de desarrollo incremental
- b) El modelo en espiral
- c) El prototipado evolutivo
- d) Ninguno de los anteriores

**5.Cuál de los siguientes no es un punto de vista a considerar en el desarrollo de una GUI (Interfaz Gráfica de Usuario):**

- a) Modelo de usuario.
- b) Modelo del programador.
- c) Modelo del diseñador.
- d) Modelo del cliente.

**6. No se considera una técnica o herramienta para la creación de prototipos:**

- a) Técnicas de Cuarta Generación
- b) Componentes de Software Reutilizables
- c) Modelado Lógico de Datos
- d) Especificaciones Formales y Entornos para Prototipos

**7. El prototipado de sistemas de información, según Métrica V3:**

- a) Tiene como objetivo elaborar un modelo o maqueta de las interfaces entre el sistema y el usuario para evaluar el rendimiento y funcionalidad del sistema.
- b) Es la técnica principal para obtener un catálogo de requisitos del usuario de forma alternativa a la obtenida en la fase del análisis del sistema.
- c) Es una práctica cuyo aspecto clave es la identificación de los usuarios a los que va a dirigir, teniendo en cuenta que debe responder a diferentes individualidades, con distintos conocimientos y habilidades.
- d) Se debe centrar en las funciones fundamentales, ignorando aquellos atributos relacionados con el aspecto estético como son el color y el sonido y en general todo aspecto visual del sistema.

**8. Sobre la elaboración de prototipos en el desarrollo de software, indique cuál de las siguientes respuestas es INCORRECTA:**

- a) Mejora la usabilidad del sistema.
- b) Mejora la comunicación entre desarrolladores y usuarios.
- c) Es mayor el esfuerzo de desarrollo porque hay que desechar el prototipo.
- d) Mejora la calidad del diseño.

**9. Los prototipos:**

- a) Deben usarse de forma sistemática para asistir en la definición de las funcionalidades.
- b) Solo se han de usar cuando se dan ciertas condiciones que indican que el uso del prototipado es adecuado a las características del proyecto de desarrollo.
- c) Son muy indicados para proyectos de gran envergadura.
- d) Son idóneos para probar una funcionalidad que se sabe cómo va a responder.

**10. Respecto a la construcción de un prototipo podemos decir:**

- a) Es el proceso que facilita al programador la creación del modelo de software a construir
- b) Puede adoptar la forma de un 'prototipo que funcione' que describa la interacción hombre-máquina, de forma que facilite al usuario la comprensión de cómo funcionará tal trabajo
- c) Puede adoptar la forma de 'un prototipo que funcione' que implementa algunos subconjuntos de la funcionalidad requerida al software deseado
- d) Todas las respuestas anteriores son ciertas

**11. Según Gordon y Bieman, sobre la elaboración de prototipos en el desarrollo de sistemas, indique cuál de las opciones NO es correcta:**

- a) Mejora la usabilidad del sistema.
- b) Mejora la comunicación entre desarrolladores y usuarios.
- c) Es mayor el esfuerzo de desarrollo porque hay que desechar el prototipo.
- d) Mejora la calidad del diseño.

**12. El enfoque de diseño de interfaces de usuario (UI):**

- a) Considera que todos los elementos que te permiten interactuar con el dispositivo forma parte de la interfaz.
- b) Sitúa al usuario en el centro del diseño.
- c) Se centra en el diseño de la interacción hombre-máquina.
- d) Ninguna de las anteriores.

**13. Los prototipos según el destino que se les dé se pueden clasificar en:**

- a) Desechables o evolutivos.
- b) Desechables o cambiantes.
- c) De implantación o de diseño.
- d) Temporales, definitivos.

**14. En relación con la técnica del prototipado, ¿qué es falso?**

- a) Se facilita la comunicación con el usuario
- b) Permite que el proceso de aprendizaje sea más rápido
- c) Facilita el trabajo con especificaciones incompletas
- d) Aumenta los costes de implementación

**15. No se puede considerar una disciplina en el diseño de las interfaces de usuario:**

- a) UI (Diseño de interfaz de usuario)
- b) UX (Diseño de experiencia de usuario)
- c) IxD (Diseño de interacción)
- d) RX (Diseño de experiencia de respuesta)

**16. Cuando en diseño de interfaces de usuario se habla de WIMP nos referimos a:**

- a) Es un software comercial para la creación de interfaces.
- b) Se refiere a Windows, Icons, Menus and Pointers.
- c) Es una evolución de diseño orientado a la experiencia al usuario.
- d) Son todas las interfaces basadas en menús.

**17. ¿Cuándo aplicaría usted un ciclo de vida basado en prototipos?**

- a) Cuando los requisitos son difíciles de revisar
- b) Cuando el sistema es crítico
- c) Para desarrollos de larga duración
- d) Se aplicaría en todos los casos anteriores

**18. Señale la afirmación cierta sobre los prototipos...**

- a) Son un modelo a escala o facsímil de lo real que lleva a cabo la totalidad de las funciones necesarias del sistema final.
- b) En la fase de diseño se utiliza para definir los requerimientos del usuario.
- c) Se debe definir su objetivo a medida que se desarrolla.
- d) Los prototipos de pantalla permiten evaluar la posición de información sobre la pantalla.

**19. Según J. Whitten, en relación con los prototipos en el desarrollo de sistemas, los prototipos según la función, se clasifican como:**

- a) Verticales u horizontales.
- b) Sketch, wireframe y maquetas.
- c) Desechables y evolutivos.
- d) De viabilidad, de necesidad, de diseño y de implementación.

**20. En relación con el diseño digital de una web o una aplicación señale la herramienta de diseño que incluye detalles visuales y de diseño, como por ejemplo, imágenes, tipografía, colores y estilos de botones:**

- a) Wireframe.
- b) Sketch.
- c) Mockup.
- d) -

**21. El prototipado clásico, ¿en qué fases del proyecto se aplica?**

- a) En la fase de especificación de requisitos
- b) En el diseño del sistema
- c) a) y b) son correctas
- d) Se aplica en todas las fases excepto implantación y mantenimiento

**22. ¿Qué tipo de prototipo es más adecuado para eliminar el problema de la indefinición de requisitos?**

- a) Rápido
- b) Evolutivo
- c) Incremental
- d) Rápido o evolutivo, nunca el incremental

**23. Para el diseño de interfaces de aplicaciones se utilizan patrones de diseño de interfaz de usuario. Entre los más usados se encuentra:**

- a) Pull to refresh, también conocido como Swipe to refresh o tirar para actualizar en español.
- b) Juicy page, también conocido como enriquecedor de contenidos.
- c) Single top.
- d) -

**24. En relación al uso de prototipos en el desarrollo de sistemas, ¿cuál de las siguientes afirmaciones es CORRECTA?**

- a) La fase de construcción de prototipos comienza al finalizar la recolección de requisitos.
- b) Métrica v.3 no contempla el uso de prototipos.
- c) En general, el uso de prototipos aumenta el tiempo de análisis del sistema de información.
- d) Se conoce como 'mockup' al primer prototipo sencillo, sin detalles visuales y de rápida construcción.

**25. Según la forma de interacción del usuario, Cortana en Microsoft es un ejemplo de interfaz de usuario de tipo:**

- a) Interfaz de uso directo.
- b) Interfaz de lenguaje natural.
- c) Interfaz de lenguaje de comandos.
- d) Interfaz de preguntas y respuestas.

**26. Escoja la ordenación correcta de las siguientes técnicas para la realización de prototipos de menor a mayor grado de fidelidad con el sistema final:**

- a) Mockup, Sketch y WireFrame.
- b) Sketch, Mockup y WireFrame.
- c) Sketch, WireFrame y Mockup.
- d) Mockup, Wireframe y Sketch.

**27. Son ventajas de la técnica de prototipado que:**

- a) Una vez terminado el prototipo se puede finalizar el proyecto rápidamente, pues ya se realizado la mayor parte de la fase de implementación, lo que reduce siempre los costes.
- b) Hay una continua revisión de los requisitos del sistema por los usuarios al estar trabajando en la evaluación de los prototipos.
- c) Se puede forzar a los usuarios a elegir de forma temprana la opción mostrada en el prototipo, descartándose el resto de posibles opciones y evitando así retrasos al proyecto.
- d) -

**28. Un Mockup es:**

- a) Un tipo de prototipo
- b) Un problema asociado al diseño de interfaces de usuario
- c) Una herramienta para desarrollar interfaces gráficas
- d) Ninguna es correcta

**29. ¿Cuál de los siguientes no es uno de los problemas asociados al uso de prototipos?**

- a) La aprobación temprana del prototipo puede hacer que se descarten otras opciones que podrían haber sido mejores.
- b) Poca flexibilidad para el producto final o para modificar el prototipo si se ha desarrollado con poca calidad.
- c) Obligación de prototipar el sistema completo.
- d) Falsa sensación del usuario de que el producto está finalizado al ver el prototipo.

**30. En ingeniería de software el modelo de prototipos pertenece a los modelos de desarrollo evolutivo. Indique cuál de las siguientes opciones es correcta:**

- a) En un modelo prototipo de la fase de construcción se puede volver a la fase de diseño.
- b) En un modelo prototipo de la fase de diseño se puede volver a la fase de evaluación.
- c) En un modelo prototipo de la fase de análisis se puede volver a la fase de construcción.
- d) Ninguna de las opciones anteriores es correcta.

**31. El estándar ISO11581 responde a:**

- a) Interacción de diálogos.
- b) Diseño ergonómico de los centros de control.
- c) Evaluación de Productos de Software.
- d) Símbolos y funciones de los iconos.

**32. Sobre los prototipos evolutivos es cierto que:**

- a) como va a evolucionar no es necesario hacer hincapié en aspectos de calidad pero sí de modificabilidad.
- b) como va a evolucionar no es necesario hacer hincapié en aspectos de rendimiento.
- c) como va a evolucionar no es necesario realizar el trabajo de documentación.
- d) Todas son falsas.

**33. Son herramientas para la construcción de interfaces:**

- a) Glade, GTK+ y JavaFX
- b) Glade, GNOME y JavaFX
- c) GNOME, GTK+ y WXWidgets
- d) Glade, GTK+ y Trello

**34. En el Modelo en Espiral propuesto por Boehm, ¿Cuál de las siguientes no es una de sus fases?**

- a) Ingeniería
- b) Evaluación de cliente
- c) Desarrollo del modelo
- d) Análisis de riesgo

**35. Indique cómo se denomina el patrón de diseño GoF que define una dependencia de uno-a-muchos entre objetos, de forma que, cuando un objeto cambia de estado, se notifica y se actualizan automáticamente todos los objetos que dependen de él**

- a) Isolated.
- b) Singleton.
- c) Observer.
- d) Command.

**36. Métrica 3 recoge el prototipado en varias fases. Marque la opción correcta:**

- a) Interfaz de Gestión de Proyectos (GPI)
- b) Análisis del sistema de información (ASI)
- c) Diseño del sistema de información (DSI)
- d) Todas las anteriores

**37. ¿Cuál de las siguientes no es una ventaja de la técnica del prototipado?**

- a) Hace partícipes a los usuarios del desarrollo
- b) Facilita la continua revisión del sistema por parte de los usuarios
- c) Desemboca en sistemas muy flexibles a cambios posteriores
- d) En general, reduce el tiempo de los desarrollos posteriores

**38. En cuanto al uso de los prototipos es falso que:**

- a) Se usarán en situaciones en las que los requisitos no están claros.
- b) Se usarán para probar una tecnología nueva que se desconoce cómo va a responder.
- c) Se usarán para poder convencer al usuario de cuál es la mejor opción.
- d) Se usarán para probar algoritmos específicos.

**39. Señale la afirmación cierta sobre los prototipos de comportamiento:**

- a) También se conocen como prototipos de implantación y se usan para simular el diseño del sistema de información final.
- b) También se conocen como prototipos de implantación y normalmente no incluyen funcionalidades de edición, control de errores, seguridad o mensajes.
- c) También se conocen como prototipos de diseño y se usan para simular el diseño del sistema de información final.
- d) También se conocen como prototipos de diseño y normalmente no incluyen funcionalidades de edición, control de errores, seguridad o mensajes.

**40. ¿A cuál de las siguientes opciones corresponde la definición siguiente?: "Un medio a través del cual se simula el aspecto visual del sistema mediante la representación de los conceptos, componentes, objetos gráficos, entradas y salidas requeridas para la ejecución de cada función en respuesta a las necesidades planteadas."**

- a) Diseño orientado a objetos.
- b) JRP.
- c) Prototipado.
- d) JAD.

**41. ¿Cuál de los siguientes programas informáticos genera archivos XML?:**

- a) GTK+(GIMP Toolkit).
- b) WXWidgets.
- c) GLADE.
- d) Todos generan XML.

**42. En relación con el diseño de interfaces de usuario, la ley según la cual "El tiempo que se tarda en tomar una decisión aumenta a medida que se incrementa el número de alternativas" se denomina:**

- a) Ley de Fitts.
- b) Ley de Hick.
- c) Ley de Moore.
- d) Ley de Hook.

**43. Los principios de diseño de interfaces de usuario son:**

- a) Familiaridad del usuario, uniformidad de la interfaz, volver a estados anteriores para revertir errores, elaboración de sistemas de ayuda, realimentación, proporcionar la información precisa, anticipación ante las necesidades de usuario, usabilidad, eficacia.
- b) Familiaridad del usuario, uniformidad de la interfaz, volver a estados anteriores para revertir errores, realimentación, proporcionar la información precisa, anticipación ante las necesidades de usuario, usabilidad, eficacia.
- c) Familiaridad del usuario, uniformidad de la interfaz, volver a estados anteriores para revertir errores, elaboración de sistemas de ayuda, realimentación, proporcionar la información precisa, anticipación ante las necesidades de usuario, usabilidad, eficiencia.
- d) Familiaridad del usuario, uniformidad de la interfaz, volver a estados anteriores para revertir errores, elaboración de sistemas de ayuda, realimentación, anticipación ante las necesidades de usuario, usabilidad, eficiencia.

**44. Según Métrica 3 el Jefe de Proyecto puede elegir una estrategia de desarrollo por prototipos en:**

- a) La interfaz de Gestión de Proyectos.
- b) En fase de Análisis del Sistema de Información.
- c) En cualquiera de las dos anteriores.
- d) Métrica 3 no contempla el desarrollo por prototipos.

**45. No es uno de los principios de diseño de interfaces de usuario:**

- a) Uniformidad de la interfaz.
- b) Recuperación de estados.
- c) Anticipación a las necesidades del usuario.
- d) Adecuarse al punto de vista del diseñador.

**46. Sobre la elaboración de un prototipo es cierto que...**

- a) El que los usuarios finales vean en el prototipo una versión definitiva del software no es un problema típico de los prototipos desechables.
- b) Los prototipos desechables se utilizan en desarrollos en cascada.
- c) No se suelen considerar aspectos de calidad pero sí de facilidad de mantenimiento.
- d) El que los usuarios finales vean en el prototipo una versión definitiva del software es un problema típico de los prototipos evolutivos.

**47. ¿Qué tipo de prototipo es más adecuado si se conocen bien todos los requisitos de partida?**

- a) Rápido
- b) Evolutivo
- c) Incremental
- d) Cualquiera de los anteriores

**48. La utilización de prototipos tiene como objetivo/s:**

- a) Reducir el riesgo del proyecto
- b) Conseguir mayor aceptación del sistema final por el área usuaria
- c) Definir con exactitud los requisitos de los usuarios
- d) las respuestas a) y b) son correctas

**49. Sobre la elaboración de un prototipo se puede decir...**

- a) La determinación de los requerimientos de una aplicación es tan importante para el método de desarrollo de prototipos como lo es para el ciclo de desarrollo de sistemas o análisis estructurado.
- b) No deben realizarse si existe poca información disponible con respecto a las características de la aplicación.
- c) No es necesario seguir los estándares de datos definidos en la organización.
- d) Son convenientes sea cual sea la aplicación final.

**50. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones referentes al paradigma de desarrollo mediante prototipos es cierta?**

- a) Está indicado cuando las especificaciones funcionales del usuario no se pueden definir en una fase inicial del proyecto
- b) Está indicado cuando varias aplicaciones independientemente desarrolladas deban ser ligadas estrechamente
- c) Coincide con el modelo de desarrollo evolutivo
- d) En este modelo, el sistema operativo, lenguaje de programación y algoritmos son las únicas coincidencias entre prototipo y sistema final

**51. En el diseño de interfaces de usuario ha de tenerse en cuenta la Ley de Hick según la cual...**

- a) El tiempo que el usuario requiere para alcanzar a pulsar un objetivo en la interfaz depende de una relación logarítmica entre su superficie y la distancia a la que se encuentra.
- b) El tiempo que se tarda en tomar una decisión aumenta a medida que se incrementa el número de alternativas.
- c) a) y b) son correctas.
- d) La ley de Hick no aplica para el diseño de interfaces de usuario.

**52. La ley según la cual "El tiempo que el usuario requiere para alcanzar a pulsar un objetivo en la interfaz depende de una relación logarítmica entre su superficie y la distancia a la que se encuentra" se denomina:**

- a) Ley de Fitts
- b) Ley de Hick
- c) Ley de McCall
- d) Ley de Hook

**53. ¿Cuál de las siguientes es una característica del prototipado rápido como modelo de ciclo de vida de los sistemas de información?**

- a) No importa el tiempo que se necesite emplear en su desarrollo.
- b) El prototipo viene a ser una versión inicial del software, que habrá que ir refinando y mejorando para construir el sistema real.
- c) Se utilizan en todas las fases del desarrollo, aunque su elevado coste hace que su uso se limite dentro de un proyecto.
- d) El prototipo sirve para crear y validar la especificación y para que el usuario se haga una idea de cómo será el software definitivo.

**54. En el modelo en espiral es cierto que:**

- a) Sólo se puede construir un prototipo en la primera iteración, el resto siempre serán evoluciones sobre el mismo.
- b) Se pueden construir distintos prototipos en cualquiera de las fases de una iteración.
- c) Los prototipos realizados siempre se desechan.
- d) En cada iteración se puede construir un prototipo, pero sólo en la fase de ingeniería.

**55. En un desarrollo mediante el Modelo en Espiral la selección de alternativas para cada iteración se hace:**

- a) Mediante un análisis de riesgos.
- b) Según la propuesta del usuario.
- c) Según la propuesta del jefe de proyecto.
- d) En función del tiempo que requiera su implementación.

**56. En Métrica V3, la Definición de la interfaz de usuario está incluida como actividad en la fase de:**

- a) DSI
- b) CSI
- c) ASI
- d) ACI

**57. La clasificación de prototipos por función incluye los siguientes tipos:**

- a) Prototipo, mockup o maqueta, sketch, wireframe.
- b) De requisitos, de diseño, de implementación.
- c) Desechable, evolutivo.
- d) De viabilidad, de necesidad, de implantación o producción.

**58. ¿Cuántos puntos de vista existen en una Interfaz Gráfica de Usuario?**

- a) Dos: Modelo del usuario y modelo de usabilidad..
- b) Tres: Modelo del usuario, Modelo del diseñador y Modelo de usabilidad.
- c) Tres: Modelo del usuario, Modelo del diseñador y Modelo del programador.
- d) Dos: Modelo de programador y Modelo de usabilidad.