1. ¿Cuál es el objetivo principal del diseño web según el tema?

A) Hacer un sitio web atractivo visualmente.

**B) Planificar y organizar la información de forma clara y accesible.**

C) Crear gráficos y animaciones llamativas.

D) Aumentar la cantidad de visitantes en el sitio.

2. ¿Qué es el diseño web?

**A) Un proceso para configurar mentalmente la estructura de un sitio web.**

B) La creación de elementos gráficos para páginas web.

C) El uso de código HTML para desarrollar páginas web.

D) El proceso de animación de imágenes para interfaces digitales.

3. ¿Qué significa la preconfiguración en el diseño?

A) Definir las interacciones de los usuarios.

**B) Planificar soluciones antes de desarrollar un sitio web.**

C) Crear los gráficos y logos de un sitio.

D) Desarrollar contenido audiovisual para el sitio.

4. ¿Cuál es un elemento conceptual del diseño?

A) Texto.

B) Gráficos.

**C) Línea.**

D) Colores.

5. ¿Qué función tiene el punto en el diseño conceptual?

**A) Ocupa una posición y define el inicio o fin de una línea.**

B) Representa un volumen en el espacio.

C) Establece una proporción en las formas.

D) Define el borde real de una superficie.

6. ¿Qué define una línea en diseño?

A) Un volumen tridimensional.

B) Una dirección visual.

**C) Un contorno que delimita formas.**

D) Un área limitada.

7. ¿Qué es un plano en diseño?

A) Un área tridimensional con altura, anchura y grosor.

**B) Un espacio bidimensional limitado por líneas.**

C) La percepción del espacio a través del volumen.

D) Un borde visible que separa formas.

8. ¿Qué elemento del diseño permite crear la ilusión de volumen en una imagen bidimensional?

A) La forma.

B) El espacio.

**C) El color. esta**

D) El volumen.

9. ¿Qué caracteriza la percepción visual?

**A) El proceso de interpretación de imágenes, sonidos y sensaciones externas.**

B) La recolección de datos visuales.

C) El análisis técnico de colores y formas.

D) La comprensión de la estructura del sitio web.

10. ¿Cuál de los siguientes no es un elemento visual en el diseño?

A) Forma.

B) Medida.

C) Color.

**D) Función.**

11. ¿Qué caracteriza la forma en un diseño visual?

A) Define el volumen de un objeto.

**B) Se percibe como un área con límites definidos.**

C) Controla el tamaño y la proporción de los objetos.

D) Se enfoca en la textura de la superficie.

12. ¿Qué significa medida en diseño?

A) La capacidad de percibir colores.

**B) La relación entre el tamaño de los elementos en un diseño.**

C) La longitud de las líneas en un espacio.

D) La profundidad de un plano bidimensional.

13. ¿Qué se usa para definir el color en el diseño?

A) Textura de la superficie.

B) Contraste entre objetos en el espacio.

C) Diferencia entre luz y sombra.

**D) La combinación de tonos y saturación.**

14. ¿Cómo afecta la textura en el diseño?

A) Define el color de los elementos.

**B) Afecta la percepción de rugosidad, suavidad y aspereza en una superficie.**

C) Controla el tamaño y la medida de las formas.

D) Crea una percepción de profundidad en el espacio.

15. ¿Qué es la dirección en un diseño?

**A) La orientación visual de una forma respecto al observador.**

B) La estructura física del diseño.

C) El tamaño de los objetos en la interfaz.

D) La agrupación de elementos similares.

16. ¿Cómo se define el espacio en el diseño?

A) Es la zona que ocupa una imagen en un plano tridimensional.

B) Es la posición relativa de los objetos en la interfaz.

C) Es la distancia entre el observador y el objeto.

**D) Es el área que ocupa una forma dentro del campo visual.**

17. ¿Qué característica describe mejor la gravedad en diseño?

A) Una fuerza física que afecta los elementos.

B) Un elemento visual que afecta el tamaño de los objetos.

**C) Una percepción psicológica de estabilidad o inestabilidad.**

D) Un tipo de equilibrio entre colores.

18. ¿Qué significa representación en el contexto del diseño práctico?

A) La creación de un gráfico para ilustrar ideas abstractas.

**B) La reproducción de objetos del mundo real o hechos por el ser humano.**

C) La elaboración de gráficos bidimensionales complejos.

D) La planificación de una interfaz interactiva.

19. ¿Qué es la función en un diseño?

A) La capacidad de atraer visualmente a los usuarios.

**B) El propósito práctico que cumple un elemento en un diseño.**

C) La representación visual de las intenciones del diseñador.

D) La estética del diseño.

20. ¿Qué se debe considerar al diseñar una interfaz web?

**A) El tipo de usuarios que visitarán la web.**

B) La cantidad de imágenes que se usarán.

C) La combinación de colores.

D) El uso de animaciones complejas.

21. ¿Cuál es el objetivo principal del diseño de interfaces web?

A) Que los usuarios disfruten de una experiencia visual.

**B) Que los usuarios puedan acceder a todos los contenidos de manera rápida y sencilla.**

C) Crear un sitio atractivo visualmente sin importar la funcionalidad.

D) Atraer a la mayor cantidad de usuarios posibles.

22. ¿Qué característica hace que una web sea usable?

**A) Que el usuario no tenga dificultades para navegar y realizar operaciones.**

B) Que el diseño sea estéticamente agradable.

C) Que el contenido esté organizado visualmente.

D) Que el sitio sea accesible en todos los dispositivos.

23. ¿Qué es una guía de estilo en el diseño web?

A) Un documento que describe los colores y tipografías de la web.

B) Un conjunto de reglas que organizan el diseño gráfico de la interfaz.

C) Un manual que define la estructura visual del sitio.

**D) Un conjunto de pautas que se siguen durante la generación y mantenimiento del sitio.**

24. ¿Cuál es una de las fases del proceso de diseño web?

A) Definir los objetivos visuales del sitio.

B) Crear gráficos para las páginas principales.

***C) Prototyping and User Testing (Prototipado y pruebas con usuarios).***

D) Elegir el software para desarrollar el sitio.

25. ¿Qué es un Experience Map en el diseño web?

**A) Un mapa conceptual de las interacciones del usuario con un servicio.**

B) Un gráfico que detalla las fases de diseño.

C) Un esquema de los prototipos creados para una interfaz.

D) Un mapa de las características visuales de una interfaz.

26. ¿Cuál es el propósito de la fase de "Persona Creation" en el diseño web?

A) Definir la estructura del contenido.

**B) Crear personajes ficticios que representen a los usuarios objetivo.**

C) Planificar el diseño visual del sitio.

D) Definir el estilo gráfico de los elementos.

27. ¿Cuál es un ejemplo de un escenario de mapeo (Scenario Mapping)?

A) Identificar las preferencias de color de los usuarios.

**B) Describir los pasos que un usuario toma para completar una tarea en un sitio web.**

C) Evaluar la capacidad de los usuarios para navegar por una página.

D) Definir las áreas de contenido de la interfaz.

28. ¿Qué se debe hacer en la fase de Prototyping and User Testing?

A) Crear el diseño visual del sitio y probarlo con herramientas automáticas.

**B) Diseñar bocetos de la interfaz y luego realizar pruebas con usuarios reales.**

C) Desarrollar los gráficos y luego hacer una revisión del cont enido.

D) Crear prototipos de alta fidelidad antes de hacer las pruebas.

29. ¿Qué es un componente de identificación en una página web?

A) Un elemento que permite la navegación entre secciones.

**B) Un elemento que identifica al sitio web, como el logotipo o el nombre.**

C) Un gráfico que facilita la interacción con el contenido.

D) Un botón que permite enviar información al servidor.

30. ¿Qué es un sistema de navegación en una página web?

A) Un conjunto de gráficos que muestran el contenido.

**B) Un sistema de enlaces que permite a los usuarios moverse por el sitio.**

C) Un conjunto de elementos de diseño que mejoran la interacción visual.

D) Un conjunto de herramientas que facilitan la carga de imágenes.

31. ¿Qué elemento del diseño permite que el usuario sepa en qué sección del sitio se encuentra?

A) El menú de navegación.

B) El logotipo.

**C) El mapa del sitio.**

D) El título del contenido.

32. ¿Qué caracteriza a un menú de navegación?

**A) Es un área de la interfaz que contiene las secciones del sitio.**

B) Es una barra gráfica que decora la parte superior de la página.

C) Es un botón interactivo que cambia el idioma del sitio.

D) Es un área para interactuar con el contenido del sitio.

33. ¿Qué debe incluir una maquetación web?

A) Una serie de bocetos detallados del contenido gráfico.

**B) Un plan que defina la colocación de elementos dentro de cada página.**

C) Un conjunto de iconos representativos.

D) Un mapa conceptual de las interacciones.

34. ¿Qué debe incluir el bloque de contenido en una maquetación web?

A) Los gráficos del sitio.

**B) La información relevante para el usuario.**

C) El logotipo de la empresa.

D) Los enlaces a las redes sociales.

35. ¿Cuál es el propósito del bloque de pie de página en una web?

**A) Incluir información secundaria.**

B) Facilitar la navegación entre páginas.

C) Mostrar los contenidos principales.

D) Repetir el logotipo y el menú de navegación.

36. ¿Qué es un espacio en blanco en el diseño web?

A) Un área vacía destinada a la colocación de texto.

**B) Una zona del diseño sin contenido que aumenta la legibilidad.**

C) Un elemento decorativo en las interfaces de usuario.

D) Un recurso gráfico que mejora la interacción visual.

37. ¿Qué efecto tiene el uso de espacios en blanco en un diseño?

A) Hace que el sitio sea más pesado visualmente.

**B) Facilita la percepción de elegancia y claridad.**

C) Reduce el número de elementos interactivos.

D) Aumenta la complejidad del diseño.

38. ¿Qué es la "detección de patrones" en el diseño web?

A) Un proceso que ayuda a identificar los elementos principales de una página.

**B) La aplicación de principios visuales (Gestalt) para mejorar la comprensión del diseño.**

C) La creación de estructuras visuales repetitivas en la interfaz.

D) El análisis de patrones de uso del sitio web.

39 ¿Qué es el "principio de figura-fondo"?

A) La agrupación de elementos por su proximidad.

**B) La percepción de un objeto principal sobre un fondo.**

C) El uso de colores para destacar figuras en un sitio web.

D) La separación de elementos en función de su tamaño.

40. ¿Qué es el punto focal en un diseño?

A) Un elemento que se coloca en el centro de la composición.

**B) El elemento que más atrae la atención en una composición visual.**

C) Un gráfico decorativo utilizado en la cabecera del sitio.

D) Un área de interacción que facilita la navegación.

41. ¿Qué define el "principio de proximidad"?

A) La disposición de elementos en relación con el observador.

**B) La agrupación de elementos que están cerca unos de otros.**

C) La conexión entre formas similares en una interfaz.

D) La percepción de estabilidad en un diseño.

42. ¿Qué principio visual describe la tendencia de la mente a agrupar elementos similares?

**A) Principio de semejanza.**

B) Principio de continuidad.

C) Principio de proximidad.

D) Principio de cierre.

43. ¿Cómo se define el "principio de simetría"?

A) La agrupación de elementos en función de su color.

**B) La percepción de elementos dispuestos de forma equilibrada.**

C) La relación entre el tamaño de los elementos y su función.

D) La orientación visual de los elementos en un diseño.

44. ¿Qué describe el concepto de "peso visual" en una composición?

A) La importancia que se le da a cada elemento en función de su tamaño.

B) La posición de un objeto en relación con el observador.

C) La cantidad de contenido gráfico en una interfaz.

**D) La capacidad de los elementos para atraer la atención del usuario.**

45. ¿Qué tipo de balance evoca una sensación de modernidad y dinamismo?

A) Balance radial.

B) Balance simétrico.

**C) Balance asimétrico.**

D) Balance de mosaicos.

46. ¿Cómo se caracteriza el balance radial en diseño?

**A) Los elementos se distribuyen en torno a un centro común.**

B) Los objetos están alineados de forma horizontal.

C) Los elementos se agrupan por color.

D) Los objetos se distribuyen de forma simétrica.

47. ¿Qué caracteriza al balance de mosaicos en diseño?

A) Todos los elementos tienen un mismo tamaño y se distribuyen en un patrón uniforme.

**B) Los elementos carecen de puntos focales y comparten el mismo énfasis.**

C) Los objetos están organizados alrededor de un punto central.

D) Los elementos de la composición están en movimiento.

48. ¿Qué es el principio de "continuidad"?

A) La tendencia a agrupar elementos de acuerdo con su tamaño.

**B) La disposición de elementos que siguen un patrón o dirección.**

C) La organización de los elementos de una composición según su proximidad.

D) La capacidad de un diseño para atraer la atención del usuario.

49. ¿Qué significa "principio de cierre" en diseño?

**A) La percepción de formas cerradas incluso si están incompletas.**

B) La agrupación de elementos similares en función de su color.

C) La organización de elementos en una estructura abierta.

D) La relación visual entre objetos pequeños y grandes.

50 ¿Qué describe la "ley de la buena forma" en la teoría Gestalt?

**A) La percepción de un diseño simple, equilibrado y estable.**

B) La disposición simétrica de los elementos de una página.

C) La agrupación de formas por su tamaño y color.

D) La combinación de elementos visuales en una interfaz.

51. ¿Qué estructura de interrelación de páginas es adecuada para sitios con navegación secuencial?

A) Estructura jerárquica.

B) Estructura reticular.

**C) Estructura lineal.**

D) Estructura mosaico.

52. ¿Cuál es la estructura más común en la interrelación de páginas web?

A) Estructura reticular.

**B) Estructura jerárquica.**

C) Estructura lineal jerárquica.

D) Estructura de mosaico.

53. ¿Qué tipo de interrelación de páginas se usa cuando todas las páginas están relacionadas entre sí?

**A) Estructura reticular.**

B) Estructura lineal.

C) Estructura jerárquica.

D) Estructura radial.

54.. ¿Qué describe el sistema de colores RGB?

A) La mezcla de colores primarios para crear otros tonos.

**B) La combinación de colores rojo, verde y azul para formar otros colores.**

C) La percepción visual de colores a través de la luz.

D) La mezcla de tonos cálidos y fríos en el diseño web.

55. ¿Qué es el sistema CMY en el diseño de color?

A) Un modelo de color aditivo.

**B) Un sistema de color subtractivo.**

C) Un esquema de colores análogos.

D) Un modelo de colores monocromáticos.

56. ¿Qué describe el "brillo" en el modelo HSL?

**A) La intensidad de la luz en un color.**

B) La saturación del color en la imagen.

C) El tamaño relativo de los objetos en el diseño.

D) La cantidad de espacio vacío en la interfaz.

57. ¿Qué es el "matiz" en el modelo HSL?

**A) El nombre técnico del color que se percibe.**

B) La luminosidad de un objeto en la página.

C) La cantidad de color en relación con el fondo.

D) El contraste entre dos elementos de una composición.

58. ¿Qué es la saturación en diseño de color?

A) La cantidad de luz en un color.

**B) La pureza de un color sin interferencias.**

C) La combinación de colores en una paleta.

D) La variación del tamaño de los objetos.

59. ¿Qué es la tipografía "Sans-serif"?

A) Una tipografía decorativa.

**B) Un tipo de letra sin adornos o "serifas".**

C) Un estilo de letra cursiva.

D) Un tipo de letra con líneas gruesas.

60. ¿Cuál es una regla básica para el uso de fuentes en diseño web?

A) Mezclar tantas tipografías como sea posible.

**B) Usar una combinación de fuentes serif y sans-serif para mejorar la legibilidad.**

C) Usar sólo fuentes monoespaciadas en los títulos.

D) Evitar el uso de negritas y subrayados para no confundir al usuario.