

MF0491_3: Programación web en el entorno cliente

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

NOMBRE	APELLIDOS	DNI	FIRMA
jantex	peralta tate	16892554c	

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.