

<b>Comenzado el</b>	martes, 26 de diciembre de 2023, 20:22
<b>Estado</b>	Finalizado
<b>Finalizado en</b>	martes, 26 de diciembre de 2023, 20:33
<b>Tiempo empleado</b>	10 minutos 39 segundos
<b>Calificación</b>	9,00 de 10,00 (90%)

**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Para medir la usabilidad, los grupos de variables de interfaz que nos interesan evaluar son:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. El Variables de sistema.
- ☐ b. Variables de portabilidad.
- ☒ c. Variables de satisfacción. ✓
- ☒ d. Variables de efectividad. ✓

**Pregunta 2**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

En cuanto al diseño de una interfaz, como característica de su usabilidad, podemos afirmar que:

Seleccione una:

- ☐ a. La combinación de colores estridentes aumentan la atención del usuario.
- ☒ b. No se debe sobrecargar la interfaz con elementos innecesarios. ✓
- ☐ c. Se debe poner el máximo de elementos visuales para facilitar la comprensión de los contenidos.
- ☐ d. Un diseño complejo de interfaz es sinónimo de calidad del software.

**Pregunta 3**

Correcta

Se puntúa 0,00  
sobre 1,00

La norma ISO 9241 se refiere a la usabilidad centrada en los requerimientos del producto. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

**Pregunta 4**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

En el tratamiento del texto en interfaces usables debemos tratar de lograr:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Brevedad. ✓
- ☐ b. Extensión.
- ☒ c. Lenguaje conciso. ✓
- ☒ d. Frases positivas. ✓

**Pregunta 5**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Relaciona cada prueba de usabilidad con el tipo de usuario que la realiza:

Caminata cognitiva	Expertos. ✓
Cuestionario	Expertos. ✓
Entrevistas	Usuarios. ✓
Diseño de escenarios	Usuarios. ✓

**Pregunta 6**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Una consistencia adecuada de la interfaz contribuye a:

Seleccione una:

- ☐ a. Economizar en el desarrollo de la aplicación.
- ☒ b. Rápido aprendizaje. ✓
- ☐ c. Fácil mantenimiento.
- ☐ d. Recuperación de información, en caso de error.

**Pregunta 7**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

De entre las variables que se suelen medir para evaluar la eficiencia de una interfaz se encuentran:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Tiempo de recuperación de errores. ✓
- ☒ b. Porcentaje de errores cometidos. ✓
- ☐ c. Porcentaje de usuarios que recomendarían el producto a un amigo.
- ☒ d. Tiempo necesario es completar una tarea. ✓

**Pregunta 8**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

En las interfaces usables, es conveniente definir \_\_\_\_en las acciones más frecuentes.

Seleccione una:

- ☐ a. ventanas
- ☐ b. colores llamativos
- ☒ c. atajos de teclado ✓
- ☐ d. listas desplegables

**Pregunta 9**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Una muestra de 1-2 usuarios es, en la mayoría de los casos, suficiente para detectar muchos problemas de usabilidad. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

**Pregunta 10**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

¿Cómo se llama la prueba de usabilidad que realizan los expertos consistente en evaluar la apariencia de la familia de interfaces que conforman la aplicación?

Seleccione una:

- ☐ a. Caminata cognitiva.
- ☐ b. Revisión de normas.
- ☒ c. Inspección de consistencia. ✓
- ☐ d. Cuestionarios.