

<b>Comenzado el</b>	martes, 26 de diciembre de 2023, 20:06
<b>Estado</b>	Finalizado
<b>Finalizado en</b>	martes, 26 de diciembre de 2023, 20:16
<b>Tiempo empleado</b>	10 minutos 28 segundos
<b>Calificación</b>	10,00 de 10,00 (100%)

**Pregunta 1**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

En el diseño de la secuencia de control de una interfaz escribimos el código de los objetos que se activará en respuesta a los \_\_\_\_ que se produzcan cuando se active un objeto determinado.

Seleccione una:

- ☐ a. Valores
- ☐ b. Iconos
- ☒ c. Eventos ✓
- ☐ d. Estados

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

**Pregunta 3**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Para determinar la usabilidad de una aplicación se suele recurrir a los cuestionarios y entrevistas a los usuarios. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

**Pregunta 4**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

¿Qué componentes de las interfaces muestran mensajes al usuario en respuesta a sus acciones?

Seleccione una:

- ☐ a. Ninguna es correcta.
- ☒ b. Cuadros de diálogo. ✓
- ☐ c. Menús desplegables.
- ☐ d. Atajos de teclado.

**Pregunta 5**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Un ejemplo de métrica de usabilidad relacionado con: \_\_\_\_\_ es evaluar el porcentaje de tareas completadas en el primer intento.

Seleccione una:

- ☐ a. los requisitos no funcionales
- ☐ b. la satisfacción del usuario
- ☐ c. el rendimiento de la interfaz
- ☒ d. efectividad de la interfaz ✓

**Pregunta 6**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

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

Seleccione una:

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

**Pregunta 7**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Los principios básicos en el diseño de interfaces usables son:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Economizar. ✓
- ☒ b. Organizar. ✓
- ☒ c. Comunicar. ✓
- ☐ d. Maximizar multimedia.

**Pregunta 8**

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

**Pregunta 9**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Con la introducción de elementos multimedia en las interfaces gráficas se persigue:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Conseguir que el sistema sea más rápido.
- ☒ b. Comunicación más atractiva con la aplicación. ✓
- ☒ c. Disminución del tiempo en comprender ideas y conceptos. ✓
- ☒ d. Conseguir que las aplicaciones sean atractivas. ✓

**Pregunta 10**

Correcta

Se puntúa 1,00  
sobre 1,00

Una interfaz usable conlleva beneficios como:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Prestigio de la marca y de la empresa. ✓
- ☒ b. Explotación y mantenimiento más económicos. ✓
- ☒ c. Calidad del software. ✓
- ☐ d. Disminución del tiempo empleado en su diseño.