

Comenzado el	domingo, 24 de diciembre de 2023, 11:18
Estado	Finalizado
Finalizado en	domingo, 24 de diciembre de 2023, 11:27
Tiempo empleado	9 minutos 18 segundos
Calificación	7,75 de 10,00 (77,5%)

Pregunta 1

Parcialmente
correcta

Se puntúa 0,75
sobre 1,00

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

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

La respuesta correcta es: Entrevistas → Usuarios., Caminata cognitiva → Expertos., Diseño de escenarios → Usuarios., Cuestionario → Expertos.

Pregunta 2

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

Las respuestas correctas son: Variables de satisfacción., Variables de efectividad.

Pregunta 3

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. Inspección de consistencia. ✓
- ☐ c. Cuestionarios.
- ☐ d. Revisión de normas.

La respuesta correcta es: Inspección de consistencia.

Pregunta 4

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

¿Cuál es la principal razón de distribuir convenientemente los elementos de una interfaz usable?

Seleccione una:

- ☒ a. Aumentar la interacción con el usuario. ✓
- ☐ b. Sacar el producto al mercado antes que nuestros competidores.
- ☐ c. Encontrar mayor número de errores.
- ☐ d. Alargar el tiempo de vida de la aplicación.

La respuesta correcta es: Aumentar la interacción con el usuario.

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

Relaciona cada elemento de la interfaz con su característica:

Identificación de elementos.

Etiqueta



Combinación de cuadro de texto y menú desplegable.

Lista desplegable



Aumento de interés en el contenido.

Color



Introducción de un dato de confirmación en el sistema.

Botón de comando



La respuesta correcta es: Identificación de elementos. → Etiqueta, Combinación de cuadro de texto y menú desplegable. → Lista desplegable, Aumento de interés en el contenido. → Color, Introducción de un dato de confirmación en el sistema. → Botón de comando

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00
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 ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 7

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 1,00

Una consistencia adecuada de la interfaz contribuye a:

Seleccione una:

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

La respuesta correcta es: Rápido aprendizaje.

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

Para realizar la prueba de usabilidad con expertos, se pueden seguir los métodos:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Test de usabilidad.
- ☐ b. Cuestionarios.
- ☒ c. Evaluación heurística de diseño. ✓
- ☒ d. Inspección formal de usabilidad. ✓

Las respuestas correctas son: Evaluación heurística de diseño., Inspección formal de usabilidad.

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 ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 10

Incorrecta

Se puntúa 0,00
sobre 1,00

En relación con la usabilidad de la interfaz, el usuario debe ser capaz de:

Seleccione una o más de una:

- ☒ a. Acceder a todo el contenido de la aplicación. ✓
- ☐ b. Encontrar la totalidad de defectos.
- ☒ c. Disminuir la interactividad, para que la velocidad aumente. ✗
- ☐ d. Personalizar la interfaz.

Las respuestas correctas son: Personalizar la interfaz., Acceder a todo el contenido de la aplicación.