

Comenzado el	domingo, 24 de diciembre de 2023, 10:59
Estado	Finalizado
Finalizado en	domingo, 24 de diciembre de 2023, 11:13
Tiempo empleado	13 minutos 59 segundos
Calificación	9,90 de 10,00 (99%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

¿En qué regla de diseño de presentación de datos en la interfaz se organiza el espacio por áreas según su función?

Seleccione una:

- ☒ a. Enrejillado ✓
- ☐ b. En ninguno de los anteriores.
- ☐ c. Balanceado.
- ☐ d. Equilibrado.

Pregunta 2

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

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

La usabilidad es un parámetro que cada vez tiene mayor importancia en el desarrollo de software. ¿Verdadero o falso?

Seleccione una:

- ☒ Verdadero ✓
- ☐ Falso

Pregunta 5

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

Pregunta 6

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

Pregunta 7

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

Pregunta 8

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

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00
sobre 1,00

La norma ISO 9241 que trata sobre la usabilidad centrada en la calidad de su uso es:

Seleccione una:

- ☐ a. ISO 2254.
- ☒ b. ISO 9241. ✓
- ☐ c. ISO 14915.
- ☐ d. ISO 9126.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 0,90
sobre 1,00

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

Seleccione una o más de una:

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