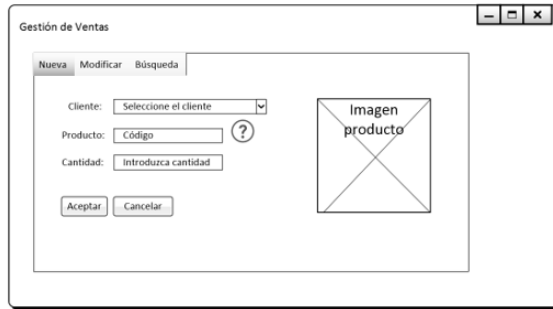


Interfaces Persona Computador
Tema 5.4. Prototipado

1. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto a los prototipos en vídeo es falsa.

- a. Debe incluir la motivación y el éxito de la tarea.
- b. Muestra el contexto de la tarea.
- c. Conectan las decisiones de la interfaz con las tareas.
- d. Se realizan en la última fase del proyecto, cuando la interfaz ya está implementada.

2. Con respecto a la figura que se adjunta, selecciona la opción cierta:



- a. Se corresponde con un prototipo alta fidelidad, puesto que nos indica entre otros aspectos la organización de la pantalla y la tipografía a utilizar.
 - b. Se corresponde con un mockup digital correspondiente al diseño de una aplicación de gestión.
 - c. Se corresponde con un wireframe de fidelidad media de una aplicación de gestión.
 - d. Se corresponde con un wireframe de fidelidad media de una aplicación de gestión.
- 3. La técnica del Mago de Oz, ¿por qué se caracteriza?**
- a. Por la presencia de un operador humano que mueve los elementos interactivos como si fuera la aplicación.
 - b. Porque se basa en la implementación completa de la aplicación real.
 - c. Por su relación directa con el diagrama de contenidos del diseño conceptual.
 - d. Por el uso de pósters, rotuladores y post-its.
- 4. Indica cuál de las siguientes afirmaciones sobre los prototipos de alta fidelidad es cierta.**
- a. Pueden hacer pensar al usuario que el desarrollo está hecho.
 - b. Necesitaremos implementar un mecanismo de navegación para que el prototipo parezca un sistema real.
 - c. Todas las respuestas son ciertas.
 - d. Podemos prototipar algo que no se pueda implementar.
- 5. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA.**
- a. Los prototipos en vídeo son prototipos de alta fidelidad que se utilizan en la fase final del proyecto.
 - b. Un prototipo wireframe muestra la organización de las pantallas pero no el color o tipografía.
 - c. Los prototipos de baja fidelidad se pueden utilizar en la etapa de análisis de requisitos.
 - d. Las maquetas o mockups digitales son prototipos de alta fidelidad.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.4. Prototipado

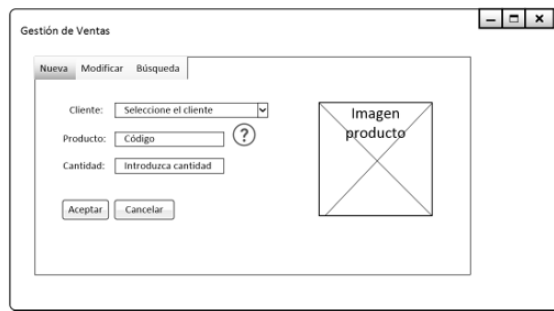
- 6. Indica el orden adecuado de generación de prototipos:**
- Story board, diagrama de contenido, mockup, wireframe
 - Diagrama de contenido, story board, wireframe, mockup
 - Story board, diagrama de contenido, wireframe, mockup
 - Story board, wireframe, diagrama de contenido, mockup
- 7. Para mostrar el entorno típico en el que se usará una aplicación, se deberían usar prototipos de tipo:**
- Storyboard
 - Prototipo de alta fidelidad
 - Mockup
 - Wireframe
- 8. Los wireframes ...**
- Todas las opciones son correctas.
 - Conectan la estructura conceptual subyacente con el diseño visual.
 - No muestran la tipografía, el color o los gráficos.
 - Muestran la organización de pantalla.
- 9. ¿Cuál de las siguientes NO es una característica de los prototipos?**
- Suelen ser incompletos y se descartan cuando ya no son necesarios.
 - Sólo se utilizan para validar la fase de análisis de requisitos.
 - Animan a la creación de múltiples opciones.
 - Permiten a los diseñadores avanzar, demostrar y evaluar diseños.
- 10. Dada la tabla adjunta, conecta cada uno de los prototipos de la columna de la izquierda con una característica de la columna de la derecha.**

1. Storyboard	a. Se concentran en las tareas en lugar de la interfaz
2. Prototipos en papel	b. Los usuarios se pueden involucrar en la evaluación y evolución del diseño de la interfaz
3. <u>Wireframe</u>	c. Conecta la estructura conceptual con el diseño visual

- 1-a; 2-b; 3-c
- 1-b; 2-c; 3-a
- 1-a; 2-c; 3-b
- 1-b; 2-a; 3-c

SOLUCIÓN:

1. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto a los prototipos en vídeo es falsa.
 - a. Debe incluir la motivación y el éxito de la tarea.
 - b. Muestra el contexto de la tarea.
 - c. Conectan las decisiones de la interfaz con las tareas.
 - d. Se realizan en la última fase del proyecto, cuando la interfaz ya está implementada.
2. Con respecto a la figura que se adjunta, selecciona la opción cierta:



- a. Se corresponde con un prototipo alta fidelidad, puesto que nos indica entre otros aspectos la organización de la pantalla y la tipografía a utilizar.
 - b. Se corresponde con un mockup digital correspondiente al diseño de una aplicación de gestión.
 - c. Se corresponde con un wireframe de fidelidad media de una aplicación de gestión.
 - d. Se corresponde con un wireframe de fidelidad media de una aplicación de gestión.
3. La técnica del Mago de Oz, ¿por qué se caracteriza?
 - a. Por la presencia de un operador humano que mueve los elementos interactivos como si fuera la aplicación.
 - b. Porque se basa en la implementación completa de la aplicación real.
 - c. Por su relación directa con el diagrama de contenidos del diseño conceptual.
 - d. Por el uso de pósters, rotuladores y post-its.
4. Indica cuál de las siguientes afirmaciones sobre los prototipos de alta fidelidad es cierta.
 - a. Pueden hacer pensar al usuario que el desarrollo está hecho.
 - b. Necesitaremos implementar un mecanismo de navegación para que el prototipo parezca un sistema real.
 - c. Todas las respuestas son ciertas.
 - d. Podemos prototipar algo que no se pueda implementar.
5. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA.
 - a. Los prototipos en vídeo son prototipos de alta fidelidad que se utilizan en la fase final del proyecto.
 - b. Un prototipo wireframe muestra la organización de las pantallas pero no el color o tipografía.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.4. Prototipado

- c. Los prototipos de baja fidelidad se pueden utilizar en la etapa de análisis de requisitos.
 - d. Las maquetas o mockups digitales son prototipos de alta fidelidad.
6. Indica el orden adecuado de generación de prototipos:
- a. Story board, diagrama de contenido, mockup, wireframe
 - b. Diagrama de contenido, story board, wireframe, mockup
 - c. Story board, diagrama de contenido, wireframe, mockup
 - d. Story board, wireframe, diagrama de contenido, mockup
7. Para mostrar el entorno típico en el que se usará una aplicación, se deberían usar prototipos de tipo:
- a. Storyboard
 - b. Prototipo de alta fidelidad
 - c. Mockup
 - d. Wireframe
8. Los wireframes ...
- a. Todas las opciones son correctas.
 - b. Conectan la estructura conceptual subyacente con el diseño visual.
 - c. No muestran la tipografía, el color o los gráficos.
 - d. Muestran la organización de pantalla.
9. ¿Cuál de las siguientes NO es una característica de los prototipos?
- a. Suelen ser incompletos y se descartan cuando ya no son necesarios.
 - b. Sólo se utilizan para validar la fase de análisis de requisitos.
 - c. Animar a la creación de múltiples opciones.
 - d. Permiten a los diseñadores avanzar, demostrar y evaluar diseños.
10. Dada la tabla adjunta, conecta cada uno de los prototipos de la columna de la izquierda con una característica de la columna de la derecha.

1. Storyboard	a. Se concentran en las tareas en lugar de la interfaz
2. Prototipos en papel	b. Los usuarios se pueden involucrar en la evaluación y evolución del diseño de la interfaz
3. Wireframe	c. Conecta la estructura conceptual con el diseño visual

- a. 1-a; 2-b; 3-c
- b. 1-b; 2-c; 3-a
- c. 1-a; 2-c; 3-b
- d. 1-b; 2-a; 3-c