

**Interfaces Persona Computador**  
Tema 6. Evaluación de interfaces

- 1. Con respecto a la utilización de la evaluación experta, indica la opción falsa:**
  - a. El informe de un evaluador experto únicamente debe incluir los problemas de usabilidad encontrados, sin indicar como resolverlos.
  - b. Puede celebrarse una presentación y discusión con los diseñadores como resultado de una evaluación experta.
  - c. La evaluación puede ser sesgada, puesto que influyen las preferencias de los expertos.
  - d. Es muy útil para encontrar los problemas obvios de usabilidad.
- 2. Si se desea comparar el tiempo que se tarda en realizar una misma tarea en diferentes sistemas, ¿qué tipo de prueba sería la más adecuada?**
  - a. Prueba de aceptación
  - b. Encuestas
  - c. Prueba de usabilidad competitiva
  - d. Pruebas de validación
- 3. Indica la respuesta cierta:**
  - a. Una prueba de usabilidad competitiva siempre consiste en comparar la experiencia del usuario al realizar una tarea en el sistema a evaluar contra la experiencia del usuario al realizar la misma tarea en un sistema de la competencia.
  - b. Al seguir un protocolo retrospectivo en una prueba de usabilidad se obtiene una realimentación inmediata de las opiniones de los participantes sobre la interfaz.
  - c. Cuando pedimos a un participante en una prueba de usabilidad que exprese en voz alta su opinión al realizar una tarea, es posible que su tiempo de respuesta no sea veraz, puesto que puede distraerse.
  - d. No se debe incentivar a los participantes de una prueba de usabilidad, puesto que solo se obtienen buenos resultados si la participación es desinteresada.
- 4. Indica cuál de las siguientes afirmaciones acerca de las pruebas de aceptación es correcta.**
  - a. Las pruebas de aceptación se realizan mediante el método del Mago de Oz.
  - b. Las pruebas de aceptación son un tipo de evaluación formativa.
  - c. Las pruebas de aceptación se realizan sobre el prototipo final.
  - d. Ninguna de las opciones es correcta.
- 5. ¿Qué son las pruebas de aceptación?**
  - a. Pruebas que se realizan para validar los prototipos del sistema.
  - b. Pruebas de usabilidad que se realizan una vez el sistema ha sido entregado.
  - c. Pruebas realizadas sobre el sistema para comprobar que cumple los requisitos.
  - d. Pruebas que se realizan con usuarios reales para aceptar el diseño conceptual.
- 6. Un equipo de fórmula 1 ha preparado el diseño final para el motor de su coche. Después de construirlo, lo instalan en un banco de pruebas y miden parámetros como el número máximo de revoluciones, consumo, temperatura a máximo rendimiento, etc. ¿Qué tipo de evaluación se ha aplicado?**

**Interfaces Persona Computador**  
Tema 6. Evaluación de interfaces

- a. Diagnóstica sumativa.
  - b. Diagnóstica formativa.
  - c. Por medidas sumativa.
  - d. Por medidas formativa.
- 7. Se desea medir la velocidad de ejecución de un conjunto de tareas de un usuario medio, y para ello se realizará un experimento en el que varios usuarios realizarán dichas tareas. ¿Qué tipo de evaluación es la más indicada?**
- a. Una encuesta con protocolo retrospectivo
  - b. Una prueba en laboratorio de usabilidad pensando en voz alta
  - c. Una prueba en laboratorio de usabilidad con protocolo retrospectivo
  - d. Un cuestionario diagnóstico
- 8. Si se desea medir la facilidad subjetiva de aprendizaje de una interfaz, ¿qué técnica de las siguientes sería más adecuada utilizar?**
- a. Encuestas
  - b. Evaluación experta
  - c. Pruebas en laboratorio
  - d. Pruebas de usabilidad competitivas
- 9. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta?**
- a. Las pruebas de usabilidad de campo son pruebas específicas que se realizan a aplicaciones que se usarán al aire libre.
  - b. Las pruebas de evaluación experta se realizan con usuarios avanzados que tienen mucha experiencia con el sistema a evaluar.
  - c. Las pruebas de aceptación son pruebas que se realizan sobre un sistema para comprobar que cumple los requisitos.
  - d. Las pruebas de usabilidad competitivas consisten en realizar una competición entre diferentes usuarios de distinto tipo para ver quiénes realizan las tareas en menos tiempo.
- 10. El sistema actual de toma de pedidos de DacModal's permite completar un pedido en 1 minuto 30 segundos. Los responsables de la cadena quieren reducir dicho tiempo entre un 20% y 40% para reducir el tamaño de las colas. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?**
- a. El nivel actual es 90 segundos
  - b. El nivel del caso mejor es 54 segundos
  - c. El nivel del caso peor es 72 segundos
  - d. El nivel del caso planeado es 50 segundos

**SOLUCIÓN:**

1. **Con respecto a la utilización de la evaluación experta, indica la opción falsa:**
  - a. El informe de un evaluador experto únicamente debe incluir los problemas de usabilidad encontrados, sin indicar como resolverlos.
  - b. Puede celebrarse una presentación y discusión con los diseñadores como resultado de una evaluación experta.
  - c. La evaluación puede ser sesgada, puesto que influyen las preferencias de los expertos.
  - d. Es muy útil para encontrar los problemas obvios de usabilidad.
2. **Si se desea comparar el tiempo que se tarda en realizar una misma tarea en diferentes sistemas, ¿qué tipo de prueba sería la más adecuada?**
  - a. Prueba de aceptación
  - b. Encuestas
  - c. Prueba de usabilidad competitiva
  - d. Pruebas de validación
3. **Indica la respuesta cierta:**
  - a. Una prueba de usabilidad competitiva siempre consiste en comparar la experiencia del usuario al realizar una tarea en el sistema a evaluar contra la experiencia del usuario al realizar la misma tarea en un sistema de la competencia.
  - b. Al seguir un protocolo retrospectivo en una prueba de usabilidad se obtiene una realimentación inmediata de las opiniones de los participantes sobre la interfaz.
  - c. Cuando pedimos a un participante en una prueba de usabilidad que exprese en voz alta su opinión al realizar una tarea, es posible que su tiempo de respuesta no sea veraz, puesto que puede distraerse.
  - d. No se debe incentivar a los participantes de una prueba de usabilidad, puesto que solo se obtienen buenos resultados si la participación es desinteresada.
4. **Indica cuál de las siguientes afirmaciones acerca de las pruebas de aceptación es correcta.**
  - a. Las pruebas de aceptación se realizan mediante el método del Mago de Oz.
  - b. Las pruebas de aceptación son un tipo de evaluación formativa.
  - c. Las pruebas de aceptación se realizan sobre el prototipo final.
  - d. Ninguna de las opciones es correcta.
5. **¿Qué son las pruebas de aceptación?**
  - a. Pruebas que se realizan para validar los prototipos del sistema.
  - b. Pruebas de usabilidad que se realizan una vez el sistema ha sido entregado.
  - c. Pruebas realizadas sobre el sistema para comprobar que cumple los requisitos.
  - d. Pruebas que se realizan con usuarios reales para aceptar el diseño conceptual.

**Interfaces Persona Computador**  
Tema 6. Evaluación de interfaces

6. Un equipo de fórmula 1 ha preparado el diseño final para el motor de su coche. Después de construirlo, lo instalan en un banco de pruebas y miden parámetros como el número máximo de revoluciones, consumo, temperatura a máximo rendimiento, etc. ¿Qué tipo de evaluación se ha aplicado?
  - a. Diagnóstica sumativa.
  - b. Diagnóstica formativa.
  - c. Por medidas sumativa.
  - d. Por medidas formativa.
7. Se desea medir la velocidad de ejecución de un conjunto de tareas de un usuario medio, y para ello se realizará un experimento en el que varios usuarios realizarán dichas tareas. ¿Qué tipo de evaluación es la más indicada?
  - a. Una encuesta con protocolo retrospectivo
  - b. Una prueba en laboratorio de usabilidad pensando en voz alta
  - c. Una prueba en laboratorio de usabilidad con protocolo retrospectivo
  - d. Un cuestionario diagnóstico
8. Si se desea medir la facilidad subjetiva de aprendizaje de una interfaz, ¿qué técnica de las siguientes sería más adecuada utilizar?
  - a. Encuestas
  - b. Evaluación experta
  - c. Pruebas en laboratorio
  - d. Pruebas de usabilidad competitivas
9. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta?
  - a. Las pruebas de usabilidad de campo son pruebas específicas que se realizan a aplicaciones que se usarán al aire libre.
  - b. Las pruebas de evaluación experta se realizan con usuarios avanzados que tienen mucha experiencia con el sistema a evaluar.
  - c. Las pruebas de aceptación son pruebas que se realizan sobre un sistema para comprobar que cumple los requisitos.
  - d. Las pruebas de usabilidad competitivas consisten en realizar una competición entre diferentes usuarios de distinto tipo para ver quiénes realizan las tareas en menos tiempo.
10. El sistema actual de toma de pedidos de DacModal's permite completar un pedido en 1 minuto 30 segundos. Los responsables de la cadena quieren reducir dicho tiempo entre un 20% y 40% para reducir el tamaño de las colas. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?
  - a. El nivel actual es 90 segundos
  - b. El nivel del caso mejor es 54 segundos
  - c. El nivel del caso peor es 72 segundos
  - d. El nivel del caso planeado es 50 segundos