

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

ENUNCIADO:

- 1. Las interfaces por líneas de comando:**
 - a. Deben utilizar nombres de ordenes significativos y representativos.
 - b. No deben utilizar abreviaturas para comandos o las respuestas.
 - c. No permiten a los usuarios definir macros.
 - d. Son interfaces obsoletas que ya no se utilizan en la actualidad.
- 2. Las interfaces de línea de comando:**
 - a. Tienen una gran tolerancia a los errores.
 - b. Son adecuadas para usuarios expertos.
 - c. Tienen una alta retención a largo plazo.
 - d. Son fáciles de aprender.
- 3. Con respecto a las interfaces de líneas de comando, indica la sentencia cierta.**
 - a. Son flexibles y adecuados para todo tipo de usuario.
 - b. Al diseñar una interfaz de línea de comandos es necesario usar nombres representativos de la función a realizar, independientemente de su longitud.
 - c. Fueron el primer sistema de interacción empleado, si bien actualmente ya no son utilizadas.
 - d. Pueden combinarse con otro tipo de interacción y son útiles para la administración avanzada.
- 4. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto a la interfaz por línea de comandos es cierta:**
 - a. Son poco flexibles, las ordenas están muy limitadas.
 - b. Es una ventaja que se puedan dar órdenes directas al sistema.
 - c. Es una ventaja su facilidad de aprendizaje.
 - d. La retención a largo plazo es una ventaja debido al uso intensivo.
- 5. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es CIERTA:**
 - a. Las interfaces con línea de comandos son útiles para una interacción de alto nivel
 - b. En los lenguajes de órdenes los usuarios no tienen que recordar las órdenes ni iniciar la interacción
 - c. En los lenguajes de órdenes los usuarios tienen que recordar las órdenes e iniciar la interacción
 - d. Las interfaces con línea de comandos están obsoletos y no se gastan en ningún caso.
- 6. Respecto de los interfaces con línea de órdenes o comandos, indicar cuál de las siguientes afirmaciones es CIERTA**
 - a. También se denominan de consola porque pueden emplearse en las plataformas de juego tanto portátiles como de salón
 - b. Poseen ayudas en línea contextuales y emergentes que muestran las diferentes opciones a teclear antes de que lo haga el usuario
 - c. Nunca serán los empleados para una gestión avanzada por la complejidad de su interacción
 - d. Siguen empleándose en la administración de los equipos informáticos.
- 7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones respecto a los lenguajes de comandos es CIERTA?**
 - a. La interacción mediante órdenes es la más adecuada para los usuarios noveles ya que interaccionan por medio de un lenguaje natural y familiar.

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

- b. Los nombres de las órdenes tienen que ser palabras sin sentido ya que son las que mejor se recuerdan.
 - c. Las interfaces de comandos se utilizaban con los primeros ordenadores y se dejaron de utilizar con la aparición de las primeras terminales gráficas.
 - d. Los lenguajes de órdenes pueden utilizar menús para presentar a los usuarios las opciones disponibles.
- 8. Respecto a las interfaces por línea de comandos, indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA:**
- a. En las interfaces por línea de comandos es bueno limitar el número de formas de realizar una tarea.
 - b. Son útiles para tareas de administración avanzadas.
 - c. Es recomendable utilizar nombres de comandos tan cortos como sea posible.
 - d. Tienen alta tolerancia a los errores de usuario.
- 9. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA respecto a la interacción mediante línea de comandos:**
- a. Es difícil de aprender.
 - b. La retención a largo plazo es baja.
 - c. Tiene mala tolerancia a los errores.
 - d. No es flexible
- 10. Indica cuál de las siguientes aplicaciones NO se puede implementar en una consola de comandos:**
- a. Un sistema de acceso remoto a otro ordenador
 - b. Un navegador web
 - c. Un editor de texto WYSIWYG
 - d. Un juego de aventuras
- 11. Los lenguajes de órdenes deben de ser diseñados para soportar tareas de usuario que tengan la siguiente funcionalidad:**
- a. Permitir órdenes formadas por caracteres especiales.
 - b. Identificar condiciones de error y mostrar mensajes de error adecuados
 - c. Garantizar que los borrados y otras acciones destructivas se hagan a la primera.
 - d. Soportar únicamente usuarios expertos
- 12. ¿Cuál de las siguientes es una opción para la organización de órdenes?**
- a. Organizar las órdenes por orden alfabético.
 - b. Organizar las órdenes en orden aleatorio.
 - c. Que nunca se utilicen abreviaturas para representar cada orden.
 - d. Que cada orden aparezca seguida de uno o más argumentos.
- 13. ¿Cuál de las siguientes es FALSA sobre la organización de órdenes?**
- a. Las órdenes pueden llevar opciones para indicar casos especiales
 - b. Cuantas más opciones tiene una orden menos cuesta de aprender
 - c. Los argumentos pueden ir precedidos de palabras clave
 - d. Primero se escribe la orden y a continuación sus argumentos
- 14. ¿Cuál de las siguientes opciones NO es una estrategia para la organización de órdenes?**
- a. Organizar las órdenes en estructura de tabla
 - b. Organizar las órdenes en estructura de árbol
 - c. Definir las órdenes de manera que cada una lleve a cabo una única tarea
 - d. Escribir cada orden seguida de uno o más argumentos

- 15. Supón que deseas diseñar un lenguaje de órdenes sencillo para un usuario experto. Las órdenes son: "Nuevo", "Abrir", "Guardar", "Cerrar" y "Salir". ¿Cuál de las siguientes opciones crees que sería la más adecuada?:**
- a. Teclear "nuevo", "abrir", "guardar", "cerrar" y "salir"
 - b. Teclear "Nuevo", "Abrir", "Guardar", "Cerrar" y "Salir"
 - c. Teclear "Nv", "Abrr", "Grdr", "Crrr" y "Slr"
 - d. Teclear "n", "a", "g", "c" y "s"
- 16. Una interfaz que emplee la manipulación directa...**
- a. puede verse en el editor de textos "vi" de Linux.
 - b. se caracteriza por la ausencia de iconos, enfatizando más la parte textual, aunque siempre de un modo interactivo.
 - c. no tiene por qué facilitar el aprendizaje o el dominio de las funcionalidades del programa.
 - d. facilitará la diversión con el uso del programa.
- 17. Indica cuál de las siguientes afirmaciones NO es un problema de la manipulación directa.**
- a. Los usuarios deben aprender el significado de las representaciones gráficas.
 - b. Puede ser un impedimento para usuarios expertos.
 - c. El uso de pantallas de gran tamaño
 - d. Es posible que no toda la información pueda aparecer en la pantalla.
- 18. Indica cuál de las siguientes características NO es propia de un estilo de interacción de manipulación directa.**
- a. Las acciones de usuario muestran una reacción inmediata en la pantalla.
 - b. Es adecuada para usuarios noveles, puesto que pueden aprender rápido la funcionalidad.
 - c. Es posible realizar acciones de forma rápida, cuyo efecto es inmediatamente visible, pero que no son reversibles.
 - d. Los usuarios manipulan los objetos de interés directamente, siendo más fácil representar el mundo real.
- 19. ¿Cuál de las siguientes NO es una ventaja de la manipulación directa?**
- a. Presenta conceptos visualmente.
 - b. Ayuda a los usuarios con valores por defecto.
 - c. Facilita el aprendizaje y la retención.
 - d. Anima a la exploración.
- 20. ¿Cuál de los siguientes NO es un principio de la manipulación directa?**
- a. Usar representaciones continuas de los objetos y acciones de interés con metáforas visuales coherentes.
 - b. Utilizar acciones físicas o pulsar botones en lugar de sintaxis compleja.
 - c. Aplicar principios de la psicología cognitiva al diseño de interfaces.
 - d. Emplear acciones rápidas, incrementales y reversibles cuyos efectos en los objetos de interés sean inmediatamente visibles.
- 21. Indica cuál de los siguientes ejemplos se corresponde con la manipulación directa:**
- a. Rellenar un campo de texto en un formulario.
 - b. Seleccionar la opción "Guardar como" en un editor de textos.
 - c. Ampliar una foto con los dedos.
 - d. Pulsar un botón para confirmar una acción.
- 22. ¿Cuál de los siguientes NO es un ejemplo de la manipulación directa?:**

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

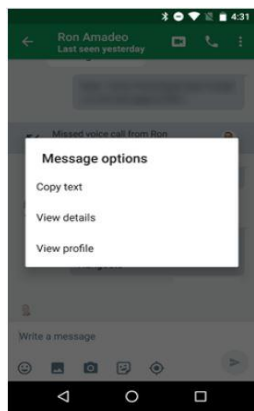
- a. La interacción mediante menús textuales
 - b. La manipulación de datos espaciales, como los que se utilizan en sistemas de información geográficos
 - c. Las interfaces de videojuegos, como la Wii y la Kinect
 - d. Los procesadores de texto WYSIWYG y las hojas de cálculo
- 23. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto a la manipulación directa es FALSA:**
- a. Facilidad de aprendizaje de la funcionalidad básica en usuarios noveles.
 - b. La representación visual puede ser engañosa.
 - c. Cuando ya eres un experto suele ser más rápida que la interacción por línea de comandos.
 - d. Puedes ser problemática para personas con problemas de visión.
- 24. ¿Cuál NO es un ejemplo de manipulación directa?**
- a. Ver el contenido de un directorio de ficheros mediante la orden 'ls'
 - b. Controlar un personaje de un videojuego mediante un joystick
 - c. Arrastrar un fichero a una papelera de reciclaje
 - d. Manejar un robot industrial en un almacén usando un apuntador como un ratón o una palanca de mando
- 25. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones respecto a la manipulación directa es cierta?**
- a. Uno de los inconvenientes de los procesadores de texto WYSIWYG es que no muestran el documento en el formato que aparecerá cuando se imprima.
 - b. Uno de los problemas de la manipulación directa es que las representaciones visuales pueden ser engañosas.
 - c. Uno de los inconvenientes de la manipulación directa es que no facilita el aprendizaje ni el dominio de la interfaz.
 - d. Una de las ventajas de la manipulación directa es que se adapta con facilidad a los diferentes tamaños de pantalla.
- 26. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es correcta:**
- a. En la manipulación directa los objetos de la tarea se manipulan a través de comandos.
 - b. La manipulación directa ralentiza el aprendizaje de las funcionalidades básicas a los noveles.
 - c. En la manipulación directa es importante recordar la sintaxis.
 - d. La manipulación directa se utiliza en la mayoría de los juegos.
- 27. La interacción por selección de menús:**
- a. No se puede implementar con una interfaz de lenguaje natural.
 - b. Utiliza jerarquías para organizar sus elementos.
 - c. No se puede implementar en una línea de comandos.
 - d. Necesita siempre de un ratón para seleccionar la opción deseada.
- 28. ¿Cuál de los siguientes tipos de menú NO es el más apropiado para visualizar muchas opciones?**
- a. Menús emergentes
 - b. Menús con scroll
 - c. Menús bidimensionales
 - d. Menús de ojo de pez
- 29. ¿Cuál de los siguientes tipos de menús se utiliza para visualizar muchas opciones?**

- a. Menús emergentes
 - b. Menús de tarta
 - c. Menús desplegables
 - d. Menús bidimensionales
- 30. En un formulario ¿qué tipo de menú sería más adecuado para pedir al usuario que elija un horario de mañanas, tardes y/o noches?**
- a. Check boxes
 - b. Combobox
 - c. Menú desplegable
 - d. Botones de radio.
- 31. Los contenidos de los menús se deben organizar de forma que: (seleccionar la opción FALSA):**
- a. incluyan todas las opciones
 - b. se distingan claramente las opciones
 - c. opciones similares se agrupen lógicamente
 - d. el usuario vea todas las opciones juntas y al mismo tiempo
- 32. Supón que tienes una pantalla del tamaño de una pared. ¿Cuál de los siguientes tipos de menú sería el mejor para elegir un determinado lápiz de dibujo entre tres opciones?**
- a. Un menú emergente.
 - b. Un menú desplegable
 - c. Una barra de herramientas.
 - d. Un menú de ojo de pez.
- 33. Indica en cuál de los siguientes tipos de menús se recomienda que haya de 4-8 ítems por menú y 3-4 niveles.**
- a. Menús simultáneos
 - b. Menús embebidos
 - c. Menús con estructura de árbol
 - d. Menús de ojo de pez.
- 34. ¿Cuál de estos tipos de menús se suelen utilizar en los asistentes de instalación de programas?**
- a. Mapas de menú
 - b. Menús con estructura de árbol
 - c. Menús simultáneos
 - d. Secuencias de menú lineales
- 35. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones respecto a las redes de menús cíclicas y acíclicas es CIERTA?**
- a. Los elementos no siguen ningún criterio de ordenación.
 - b. Permiten a los usuarios llegar a un elemento desde distintos puntos de inicio.
 - c. Se caracterizan por presentar a la vez muchos menús en pantalla.
 - d. Son más sencillas de usar que los menús con estructura de árbol.
- 36. Se desea diseñar una web para informar sobre líneas de transporte urbano en una ciudad. ¿Qué combinación de menús utilizarías?**
- a. Mapas de menú
 - b. Redes cíclicas y acíclicas de menú

- c. Menús con estructura de árbol
 - d. Secuencias de menús
37. ¿Cuál de las siguientes es una característica de los menús de cinta?
- a. Se organizan linealmente y tienen un efecto lupa sobre la opción seleccionada.
 - b. Son una cinta emergente que aparece sobre el documento que se está modificando.
 - c. Requieren aprendizaje y ocupan más espacio.
 - d. Aparecieron con las interfaces gráficas y el Xerox Alto.
38. Relaciona cada tipo de menú de la columna de la izquierda con una opción de la columna de la derecha (ver imagen adjunta).

1. Menús simultáneos	a. Permiten ver las opciones dentro de su contexto
2. Menús bidimensionales	b. Son adecuados para usuarios experimentados
3. Menús embebidos	c. Son útiles cuando hay muchas opciones

- a. 1-c; 2-a; 3-b
 - b. 1-a; 2-c; 3-b
 - c. 1-b; 2-c; 3-a
 - d. 1-b; 2-a; 3-c
39. ¿Qué tipo de menú se muestra en la imagen que se adjunta?



- a. Pull-up
 - b. Popup
 - c. Pull-down
 - d. No es un menú
40. ¿Cuál de los siguientes tipos de menú es el que aparece en la imagen, en la que el menú se muestra al pasar el ratón por la opción del menú principal?



- a. Menú de cinta
- b. Menú de ojo de pez

- c. Menú emergente
 - d. Menú embebido
- 41. ¿En qué tipo de menú la distancia que debe recorrer el usuario con el ratón para seleccionar una opción NO depende del número de opciones?**
- a. Menú de ojo de pez
 - b. Menú desplegable
 - c. Menú de tarta
 - d. Menú emergente
- 42. Los menús para pantallas pequeñas se utilizan principalmente ...**
- a. en aplicaciones financieras y de gestión de grandes volúmenes de datos.
 - b. cuando el campo de visión del usuario es reducido.
 - c. en sistemas que soportan la interacción multi-táctil.
 - d. en teléfonos móviles, dispositivos de navegación, ordenadores de a bordo, PDAs, etc.
- 43. Indica cuál de los siguientes NO es un tipo de menú:**
- a. Ambiental
 - b. Tarta
 - c. Ojo de pez
 - d. Bidimensional
- 44. Indica qué tipo de menú es el más adecuado para implementar la interfaz de un reloj inteligente (Smart watch) teniendo en cuenta su tamaño de pantalla:**
- a. Menú secuencial
 - b. No se pueden usar menús en relojes inteligentes.
 - c. Menús jerárquicos con submenús expandidos.
 - d. Menús Tear-off
- 45. En una pantalla de pequeñas dimensiones, como puede ser un smartwatch (reloj inteligente), ¿qué tipo de menús son los más indicados?**
- a. Menús desplegables
 - b. Menús pull-up
 - c. Menús secuenciales
 - d. Menús emergentes
- 46. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto a los menús es FALSA:**
- a. El uso de menú evita muchos de los problemas de las interfaces por línea de comandos.
 - b. Los expertos pueden sentirse limitados o ralentizados con los menús.
 - c. Las interfaces por línea de comando no implementan menús.
 - d. Los menús están indicados entre otros para usuarios con poco entrenamiento.
- 47. Los menús embebidos ...**
- a. Están particularmente destinados a usuarios expertos.
 - b. Son únicamente adecuados para la presentación de muchas opciones.
 - c. Presentan un conjunto de opciones mutuamente excluyentes
 - d. Permiten ver opciones dentro de su contexto.
- 48. Los menús de Radio Buttons:**
- a. Son un tipo de menú que permite escoger varias opciones binarias.
 - b. Ninguna de las opciones.
 - c. Permite escoger opciones excluyentes
 - d. Siempre son binarios

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

49. ¿Cómo se indica que una opción de menú tiene como resultado la aparición de una ventana de diálogo?

- a. Una tecla de aceleración junto a la opción de menú.
- b. Que la opción de menú se encuentre en gris en lugar de negro.
- c. Puntos suspensivos junto a la opción de menú.
- d. Un icono junto a la opción de menú.

50. Un estilo de interacción:

- a. No se puede combinar con otros estilos dentro de una misma aplicación.
- b. Proporciona una vista y un comportamiento a los componentes de la interfaz.
- c. Siempre muestra ayuda sobre cuál puede ser la siguiente acción a realizar.
- d. Es más eficiente si utiliza manipulación directa.

51. ¿Por qué se utiliza la interacción mediante órdenes?

- a. Porque así el ordenador entiende las órdenes mejor.
- b. Porque es más fácil introducirlas por el teclado que seleccionarlas mediante el ratón.
- c. Porque es útil para la interacción de bajo nivel y como primera interfaz de una aplicación.
- d. Porque las órdenes permiten al usuario introducir más información que los formularios y los diálogos.

52. Dada la tabla adjunta, relaciona cada estilo de interacción de la columna de la izquierda con un elemento de la columna de la derecha.

a. Formularios	1. Interacción a bajo nivel
b. Menús	2. Campos con formato especial
c. Comandos	3. WYSIWYG
d. Manipulación directa	4. Barra de herramientas

- a. a-2; b-4; c-1; d-3
- b. a-3; b-1; c-2; d-4
- c. a-2; b-1; c-3; d-4
- d. a-1; b-4; c-2; d-3

53. Se desea desarrollar una aplicación para la venta de entradas de cine en taquilla, siendo el usuario el empleado de taquilla, ¿cuál de las siguientes técnicas de interacción es la más adecuada?

- a. La manipulación directa en la selección de butacas.
- b. Una secuencia de menús tipo asistente.
- c. Una interfaz por línea de comandos.
- d. Una combinación de menús de tipo red cíclica.

54. ¿Cuál de los siguientes NO es un estilo de interacción?

- a. Control remoto
- b. Manipulación directa
- c. Formularios
- d. Interfaz de línea de comando

55. ¿Cuál de las siguientes NO es un estilo de interacción primario?

- a. Relleno de formularios
- b. Lenguaje de comandos
- c. Lenguaje de programación
- d. Selección por menús

- 56. La elección de un estilo de interacción es uno de los principios fundamentales del diseño de un interfaz. ¿Cuántos estilos de interacción primarios existen?**
- a. Cinco: manipulación directa, menús, lenguajes de órdenes, iconos y el escritorio.
 - b. Tres: menús, iconos y el escritorio.
 - c. Cinco: manipulación directa, menús, formularios, lenguajes de órdenes y lenguaje natural.
 - d. Cuatro: manipulación directa, menús, iconos y el ratón.
- 57. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones respecto a los estilos de interacción es FALSA?**
- a. La manipulación directa permite al usuario interactuar directamente con los objetos de la interfaz.
 - b. Debido a los problemas que conllevan las interfaces por lenguaje natural solo son recomendables cuando el usuario tiene problemas de visión.
 - c. Las interfaces por líneas de comandos pueden ser útiles como primera interfaz de una aplicación.
 - d. Los cuadros de diálogo son una combinación de menús y formularios.
- 58. ¿Cuál de las siguientes es una ventaja de los formularios frente a otros estilos de interacción?**
- a. Presenta conceptos visualmente y anima a la exploración.
 - b. Simplifica la entrada de datos y requiere un entrenamiento modesto.
 - c. Apoya la iniciativa del usuario permitiendo la creación de macros.
 - d. Necesita más pulsaciones de teclas que los lenguajes de órdenes.
- 59. Respecto a los estilos de interacción, ¿cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?**
- a. Un estilo de interacción es una colección de controles de interfaces de usuario y la definición de su comportamiento.
 - b. En una misma interfaz no se pueden combinar distintos estilos de interacción.
 - c. Son las diferentes formas en las que se pueden comunicar un ordenador y un usuario.
 - d. Los formularios o las interfaces por lenguaje natural son ejemplos de estilos de interacción.
- 60. ¿Cuál de las siguientes NO es una técnica de interfaz hablada o auditiva?**
- a. Interacción audiométrica.
 - b. Reconocimiento de palabras aisladas.
 - c. Reconocimiento del habla continua.
 - d. Generación del habla.
- 61. La interfaz de las máquinas expendedoras de billetes de metro Valencia (ver imagen adjunta) emplean un estilo de interacción de:**



Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

- a. Formulario.
 - b. Botones.
 - c. Selección de menús.
 - d. Manipulación directa.
62. Dadas las necesidades de interacción que se indican en la columna de la izquierda y el tipo de usuario, indica cuál de los estilos de interacción de los que aparecen en la columna de la derecha sería más adecuado para cada uno de ellos.

1. Introducción de muchos datos (usuario intermedio)	a. Menús
2. Interacción con el Sistema Operativo (usuario experto)	b. Lenguaje Natural
	c. Comandos
	d. Manipulación directa
	e. Formularios

- a. 1-a, 2-e.
 - b. 1-e; 2-c.
 - c. 1-d; 2-b
 - d. 1-b; 2-d.
63. ¿Qué técnica de interacción aparece en la imagen, en la que al pinchar en las palabras subrayadas aparece otra ventana ampliando la información?

Rodrigo Rato donó a sus hijos en 2013 “sin que haya quedado acreditado que los mismos conocieran el propósito del denunciado” participaciones de cuatro empresas por 2.594.348 euros para, supuestamente, eludir el pago de fianzas que pudieran imponerle en el caso Bankia, que se instruía en la Audiencia Nacional. Esa es la tesis defendida por la Fiscalía en la denuncia presentada contra el exvicepresidente del Gobierno por un supuesto delito de alzamiento de bienes.

- a. Mapa de menús
 - b. Menús embebidos
 - c. Menús desplegables
 - d. Manipulación directa
64. Dada la interfaz que se muestra en la imagen ¿cuál de los siguientes estilos de interacción NO aparece en ella?

The image shows a travel search interface with the following elements:

- Search bar: "Encuentra las mejores ofertas" with a magnifying glass icon.
- Text: "Trabajamos con referentes como NH Hotel Group, Meliá Hotels y Catalonia Hotels."
- Form field: "Nombre del destino, hotel o alojamiento:" with a placeholder "ej. país, ciudad, lugar o interés."
- Form fields: "Fecha de entrada" and "Fecha de salida" with calendar icons and dropdown menus.
- Form field: "Viaje de:" with radio buttons for "Trabajo" and "Ocio".
- Form fields: "Habitaciones" (1), "Adultos" (2), and "Niños" (0) with dropdown menus.
- Button: "¡Vamos!"

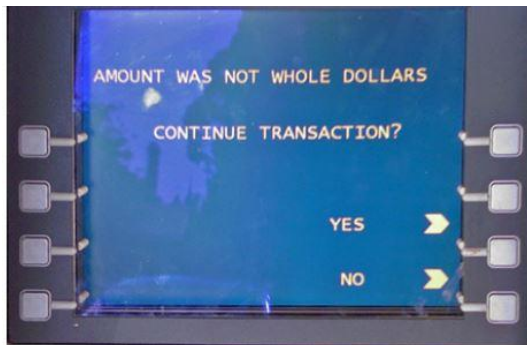
- a. Manipulación directa
 - b. Formularios
 - c. Lenguaje natural
 - d. Selección de menús
65. ¿Cuál es la ventaja de las teclas blandas (soft keys)?
- a. Duran más que las teclas normales.
 - b. Permiten al usuario introducir un valor analógico, dependiendo de la fuerza con la que pulsa el botón.
 - c. No cansan al usuario.
 - d. Permiten expandir el número de funciones de un sistema sin añadir más botones.

66. ¿Qué tipo de teclas se muestran en la imagen?



- a. Cursores.
- b. Teclas blandas.
- c. Sensores de fuerza.
- d. Teclas dedicadas.

67. ¿Qué tipo de teclas se muestran en la imagen?



- a. Teclas dedicadas
- b. Sensores de fuerza
- c. Cursores
- d. Teclas blandas

68. Los cuadros de diálogo son:

- a. La manera habitual mediante la cual el usuario selecciona las acciones del sistema.
- b. La manera habitual de mostrar un mensaje de error.
- c. La manera habitual mediante la cual el usuario introduce datos al sistema.
- d. La manera habitual mediante la cual una tarea se interrumpe para pedir al usuario que seleccione una opción y/o introduzca datos (limitados)

69. Los cuadros de diálogo son:

- a. Todas las opciones son correctas.
- b. Formularios
- c. Menús binarios excluyentes.
- d. Una combinación de menús y formularios.

70. Las cajas de diálogo:

- a. aparecen embebidas en páginas web con gran densidad de contenido
- b. son como los menús, pero con más opciones
- c. son como los formularios, pero sólo permiten la introducción de campos de texto
- d. combinan menús y campos de formularios con opciones claras de aceptar, rechazar o cancelar

71. ¿Qué pautas son aconsejables para las cajas de texto?

- a. El tamaño de las cajas debería de indicar la cantidad de información esperada.
- b. A ser posible impedir que el usuario introduzca caracteres inadecuados frente a su posterior validación.

- c. Todas son aconsejables.
 - d. No son adecuadas para introducir información con formato.
- 72. ¿Qué características debe de cumplir el diseño de un menú, un formulario o una caja de diálogo?**
- a. Debe de tener una estructura de tarta, lineal o jerárquica.
 - b. Debe de tener una estructura lineal o de árbol
 - c. Debe de crear una organización adecuada, razonable, comprensible, cómoda y fácil de recordar para el usuario
 - d. Debe ser escueto y simple, aunque provoque confusión en el usuario
- 73. Indica cuál de los siguientes principios de diseño NO se utilizó al crear la línea de órdenes de Unix:**
- a. Implementar pequeñas herramientas, que hacen una sola tarea.
 - b. Permitir la concatenación de comandos.
 - c. Permite una interacción rápida con el usuario
 - d. Indicar al usuario cuando los comandos se han ejecutado correctamente.
- 74. Indica cuál de las siguientes afirmaciones NO es un objetivo básico del diseño de lenguajes de órdenes:**
- a. Que sea completo
 - b. Que sea fácil de recordar a lo largo del tiempo
 - c. Que sea flexible para permitir expresar instrucciones de diversas formas
 - d. Que sea simple para evitar y reducir errores
- 75. En el diseño de formularios, los campos de entrada:**
- a. Por claridad deben estar identificados por frases largas
 - b. Nunca deben tener un formato pre-establecido.
 - c. No deben dar mensajes de error hasta que se haya completado el formulario entero
 - d. Deben ser navegables mediante teclas como TAB
- 76. Las órdenes siempre se deben de organizar de forma que:**
- a. Su estructura sea lineal en lugar de jerárquica.
 - b. Tareas relacionadas tengan órdenes parecidas.
 - c. Sus argumentos mantengan un orden consistente.
 - d. Se utilicen símbolos en lugar de palabras clave
- 77. ¿Cuál de las siguientes NO es una estrategia para definir abreviaturas?**
- a. Truncar las últimas letras de una orden.
 - b. Eliminar las vocales de una orden.
 - c. Elegir un número arbitrario de caracteres de una orden.
 - d. Usar la primera letra de cada palabra de una frase.
- 78. ¿Cuál de las siguientes NO es una estrategia para definir abreviaturas?**
- a. Por fonética: centrados en el sonido.
 - b. Eliminar consonantes y truncar parte del resultado.
 - c. Utilizar la primera y la última letra de la orden.
 - d. Truncar a las primeras letras de una orden.
- 79. En un lenguaje de órdenes ¿cuál es una MALA estrategia para definir abreviaturas?**
- a. Eliminar las vocales de una orden.
 - b. Seleccionar un conjunto aleatorio de letras de una orden.

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

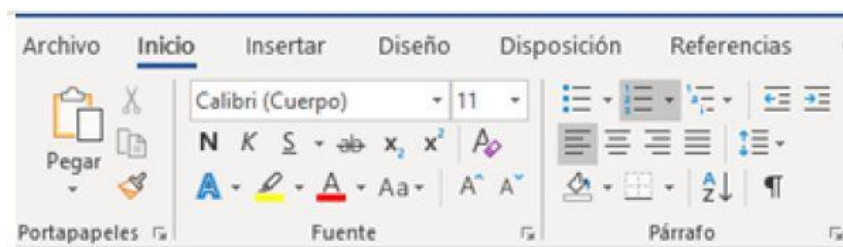
- c. Elegir la primera y la última letra de una orden.
 - d. Truncar a las primeras letras de una orden.
- 80. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta respecto a estrategias para definir abreviaturas:**
- a. Elegir las dos consonantes centrales.
 - b. Elegir las dos letras centrales.
 - c. Utilizar las primeras letras de una orden.
 - d. Eliminar consonantes y truncar parte del resultado.
 - a. Interacción mediante lenguaje natural (tipo Chatterbots, Eliza, Siri,...).
- 81. En un lenguaje de órdenes, las macros son:**
- a. Una forma de ejecutar un conjunto predefinido de instrucciones.
 - b. Un sistema de ayuda, que explica la sintaxis de otras órdenes.
 - c. Instrucciones de alto nivel que permiten ejecutar operaciones complejas.
 - d. Las macros no se usan en los lenguajes de órdenes.
- 82. ¿Cuál de las siguientes NO es una aplicación del lenguaje natural?**
- b. Preguntas y respuestas en lenguaje natural.
 - c. Desarrollo de lenguajes de órdenes para usuarios expertos.
 - d. Búsqueda en bases de datos con texto.
- 83. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es CIERTA respecto a las interfaces basadas en lenguaje natural?**
- a. Esta interacción es la más adecuada para los usuarios principiantes puesto que no requieren ningún tipo de aclaración.
 - b. Los usuarios interactúan con el ordenador por medio de un lenguaje familiar que les permite dar instrucciones.
 - c. La generación de textos en lenguaje natural se usa fundamentalmente para búsqueda en la web.
 - d. Esta interacción no es adecuada para búsqueda en documentos de texto debido a su ambigüedad.
- 84. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones respecto a las interfaces por voz y auditivas es CIERTA?**
- a. Son más rápidas que los sistemas basados en estímulos visuales.
 - b. Los comandos para voz son menos exigentes en cuanto a la memoria de trabajo del usuario que la coordinación mano/ojo.
 - c. El reconocimiento del habla supone un aumento de la carga cognitiva en comparación con los dispositivos apuntadores.
 - d. En general proporcionan información de forma más efectiva que los sistemas basados en interfaces gráficas.
- 85. ¿Cuál de las siguientes extensiones de manipulación directa se refiere a la Realidad Aumentada?**
- a. Introduce al usuario en un entorno inmersivo donde los alrededores están bloqueados por dispositivos (pantallas, un casco de realidad virtual, etc.) que presentan mundos artificiales.
 - b. Le da a los usuarios objetos físicos para utilizarlos en la manipulación de la interfaz.
 - c. Sólo se utiliza en videojuegos.
 - d. Mantiene a los usuarios dentro del mundo real añadiendo información sintética adicional.

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

- 86. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta respecto a la realidad aumentada**
- a. Permite a los usuarios interactuar como si estuvieran en otro mundo
 - b. Se puede conseguir sin necesidad de utilizar dispositivos interpuestos
 - c. Sustituye completamente al mundo real
 - d. Los movimientos del usuario deben modificar la escena aumentada a mostrar
- 87. ¿Cuál de las siguientes respuestas hace referencia a tres tipos de interfaces avanzadas?**
- a. Interfaces 2D, realidad virtual y realidad aumentada
 - b. Dispositivos ambientales, interfaces 2D e interfaces 3D
 - c. Teleoperación, realidad virtual y realidad aumentada
 - d. Formularios, caja de diálogo e interfaces 3D
- 88. ¿Cuál de las siguientes es una técnica de interfaz avanzada?**
- a. El mando de la Wii.
 - b. Las ventanas, los iconos, el escritorio y el ratón.
 - c. La Kinect.
 - d. La realidad virtual.
- 89. De las siguientes interfaces avanzadas, ¿cuál requiere conocer la localización de la cabeza del usuario?**
- a. Realidad virtual
 - b. Dispositivos ambientales
 - c. Teleoperación
 - d. Interfaces tangibles
- 90. Las interfaces 3D...**
- a. No tienen uso fuera de las aplicaciones de entretenimiento.
 - b. Permiten mostrar relaciones complejas entre objetos de forma efectiva.
 - c. Necesitan que el usuario lleve gafas de realidad aumentada o cascos de realidad virtual.
 - d. Siempre usan manipulación directa.
- 91. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta respecto a la teleoperación:**
- a. Los retos en la operación no son un problema
 - b. Los retos en la transmisión no son un problema
 - c. Todas las interferencias son previsibles
 - d. La operación física es remota
- 92. ¿Cuál de las siguientes opciones es una característica de la realidad virtual?**
- a. Realimentación de fuerza
 - b. Todas son correctas
 - c. Sonido 3D
 - d. Posición y orientación de la cabeza
- 93. ¿Cuál de las siguientes NO es una característica de las hojas de cálculo?**
- a. Se utilizan en aplicaciones de maquetación y diseño de periódicos y revistas.
 - b. Las celdas pueden contener valores numéricos, cadenas de caracteres y fórmulas.
 - c. Están compuestas por celdas organizadas en una malla rectangular.
 - d. Permiten realizar simulaciones y dibujar gráficos sencillos.
- 94. ¿Cuál de las siguientes NO es una característica de los formularios?**

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

- a. Son similares a los formularios tradicionales en papel
 - b. Siempre aparecen al pulsar el botón derecho del ratón sobre una ventana
 - c. Permiten campos con formato especial (fecha, hora, importes, números de teléfono, etc.) y corrección de errores
 - d. Se usan para introducir muchos datos de distintos tipos
- 95. Indica cuál de las siguientes NO es una directriz para diseñar formularios:**
- a. Resaltar los campos obligatorios.
 - b. El título debe ser significativo.
 - c. La realimentación se debe realizar una vez está completado todo el formulario.
 - d. Permitir la corrección de errores de caracteres individuales y campos enteros.
- 96. ¿Cuándo se utilizan los formularios en lugar de los menús?**
- a. Cuando el número de niveles del menú supera los 4 niveles
 - b. Cuando hay que introducir muchos datos de distintos tipos
 - c. Cuando el número de opciones del menú supera las 10 opciones
 - d. Cuando no se pueden utilizar menús embebidos
- 97. ¿Cuál de estas afirmaciones es CIERTA?**
- a. Una de las desventajas de los procesadores WYSIWYG es que no muestran el documento en el formato que aparecerá cuando se imprima
 - b. La interacción mediante manipulación directa puede presentar un problema si la representación visual es demasiado grande
 - c. Las interfaces 3D, hay que evitarlas siempre que sea posible, ya que solo incrementan la satisfacción subjetiva del usuario sobrecargando el sistema innecesariamente
 - d. Para un modo de interacción sea considerado de Manipulación directa, debe incluir el uso de iconos
- 98. Indica la sentencia cierta:**
- a. Si el usuario puede elegir más de una opción entre un conjunto de 5 opciones, podremos utilizar tanto un conjunto de radio buttons como una lista desplegable que permita multi-selección.
 - b. Si el usuario puede elegir más de una opción entre un conjunto de 5 opciones, podremos utilizar tanto un conjunto de check boxes como una lista desplegable que permita multi-selección.
 - c. Es adecuado utilizar una lista desplegable para que el usuario elija entre 10 y 20 opciones.
 - d. Se considera apropiado ofrecer entre 5 y 10 opciones en una interfaz telefónica por voz.
- 99. Atendiendo a la siguiente imagen que se adjunta, indica la sentencia FALSA:**

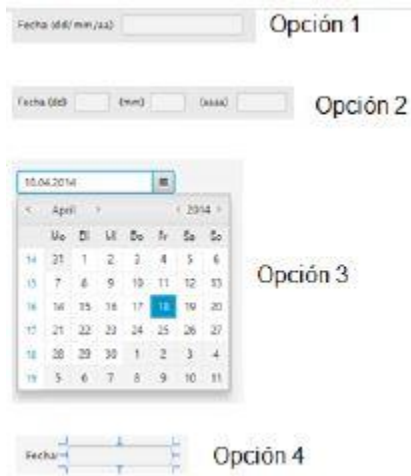


- a. Es un claro ejemplo de cómo aplicar el principio de diseño de reconocer en lugar de recordar.
- b. Muestra el tipo de menú cinta, introducido por Microsoft en 2007.

Interfaces Persona Computador
Tema 5.1. Estilos de interacción

- c. Muestra una combinación de barra de herramientas y menú.
- d. Es un menú de tipo cinta, que aplica el principio de diseño de recordar en lugar de reconocer.

100. ¿Cuál de los siguientes controles previene el mayor número de errores?



- a. Opción 3
- b. Opción 4
- c. Opción 1
- d. Opción 2

101. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA:

- a. La manipulación directa puede utilizar cualquier tipo de dispositivo.
- b. Los formularios pueden utilizar valores por defecto que ayudan a los usuarios.
- c. La interacción por menús puede retrasar a usuarios expertos
- d. Las interfaces por lenguaje natural alivian la carga del aprendizaje de la sintaxis

102. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?

- a. Las teclas de acceso no se usan en los menús.
- b. Los menús emergentes no muestran los atajos de teclado.
- c. Los menús desplegables pueden tener una jerarquía de varios niveles.
- d. Los elementos de un menú se pueden deshabilitar.

103. ¿Cuál de estas afirmaciones es FALSA?

- a. Las Redes de menús permiten a los usuarios llegar a un elemento desde distintos puntos de inicio
- b. En los formularios hay que evitar utilizar campos con formato puesto que obstaculizan la introducción de Información.
- c. Los formularios se suelen utilizar cuando se tienen que introducir muchos datos de tipos diferentes.
- d. Los Menús Embebidos permiten ver las opciones dentro de su contexto.

104. Imagina que quieres diseñar una aplicación en la que aparece una lista de opciones de la que el usuario debe elegir una. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA?

- a. Si hay muchas opciones, es mejor utilizar checkboxes
- b. Se puede usar un combobox para filtrar el número de opciones antes de seleccionarla de la lista.
- c. Si el número de opciones puede cambiar, es mejor utilizar una lista.
- d. Si hay pocas opciones, se puede utilizar un grupo de radio buttons.

105. Indicar cuál es la respuesta FALSA

- a. Los botones de radio son un tipo de menú
- b. Un menú emergente no puede ser a la vez desplegable, aunque pueden haber menús desplegables cuyo contenido coincida con alguno emergente
- c. Un menú desplegable se puede activar con una tecla de acceso
- d. Los menús emergentes suelen depender del contexto