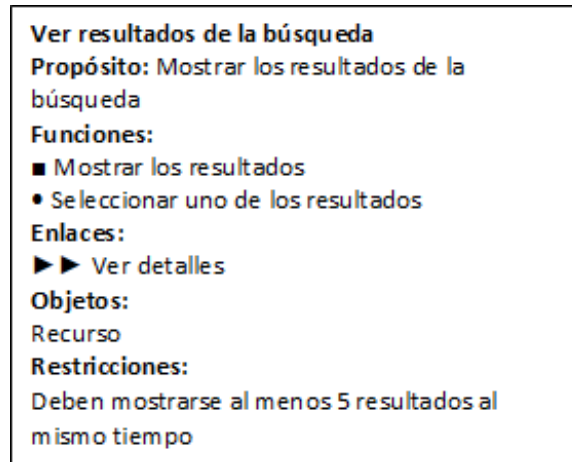
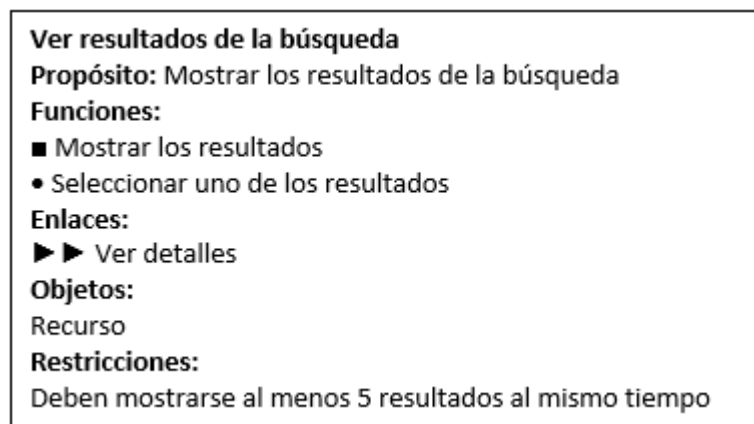


ENUNCIADO:

1. Con respecto a la figura que se adjunta, indica que afirmación es FALSA.



- a. El objeto “Recurso” es necesario para el contenedor “Ver resultados de la búsqueda”.
- b. La línea ▶▶ “Ver detalles” indica que el contenedor “Ver detalles” reemplaza al contenedor “Ver resultados de la búsqueda”.
- c. El usuario invoca la función “Seleccionar uno de los resultados”.
- d. Se corresponde con el diseño conceptual de un contenedor denominado “Ver resultados de la búsqueda”.
2. Con respecto a la figura adjunta, indica la sentencia FALSA.



- a. En las funciones realizadas en el contenedor representado, el sistema selecciona uno de los resultados mostrados.
- b. Representa un contenedor que usa el objeto de tarea Recurso para realizar su funcionalidad.
- c. Representa un contenedor donde no se pueden mostrar 10 resultados.
- d. Corresponde al contenedor “Ver resultados de la búsqueda”, que puede trabajar en paralelo a “Ver detalles”.
3. Indica qué afirmación es cierta:
- a. Cada contenedor representa una pantalla del futuro sistema, mientras que un diagrama de muestra el flujo de navegación necesario para completar una acción.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.2. Diseño conceptual

- b. Un diagrama de contenidos puede ocupar varias pantallas o varios contenedores pueden combinarse en una sola pantalla.
- c. La traducción de contenedores a elementos de interfaz es directa, por lo que puede obtenerse un prototipo en un único paso.
- d. Una doble flecha en un diagrama de contenidos indica que un contenedor sustituye a otro.

4. Un Diagrama de Contenidos:

- a. Es la representación gráfica de las ventanas que configuran la interfaz final.
- b. Es un prototipo de baja fidelidad que representa la organización y la estructura de una interfaz desde el punto de vista del diseñador.
- c. Representa las diferentes ventanas que constituyen una interfaz y los controles incluidos en cada una de ellas.
- d. Es la representación gráfica de los objetos, atributos y acciones de una interfaz.

5. El diagrama de contenidos ...

- a. Se desarrolla durante la fase de análisis de tareas como alternativa a los storyboards.
- b. Conecta las tablas objeto-atributo-acción mediante enlaces unidireccionales y bidireccionales.
- c. Es el punto de partida del diseño conceptual y permite definir los objetos de tarea primarios.
- d. Es un prototipo de baja fidelidad que representa la organización y estructura de una interfaz.

6. Respecto a los diagramas de contenidos, indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA.

- a. Los enlaces representan la navegación del usuario entre las distintas áreas funcionales dentro de la aplicación.
- b. Son una representación abstracta de las pantallas que forman la interfaz y las relaciones entre ellas.
- c. Se crea a partir de la información obtenida durante la recopilación de requisitos y a partir de los casos de uso concretos.
- d. Un Contenedor es una representación abstracta de parte del trabajo del usuario y las funciones que lo soportan.

7. Indica cuál de las siguientes afirmaciones sobre el diagrama de contenido es FALSA.

- a. Está compuesto por enlaces y contenedores.
- b. Pueden describir la organización de una aplicación con interfaz basada en voz, como un sistema de banca por teléfono.
- c. Un contenedor siempre se corresponde con una ventana.
- d. Representa la estructura subyacente de la aplicación.

8. Un objeto de tarea primario...

- a. representa una pantalla de la interfaz.
- b. nunca tiene atributos.
- c. siempre tiene atributos.
- d. es lo mismo que un atributo.

9. Indica cuál de los siguientes NO es un paso necesario para obtener un diagrama de contenidos.

- a. Asociar los contenedores a las correspondientes ventanas de la interfaz.
- b. Conectar contenedores para mostrar el flujo de navegación.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.2. Diseño conceptual

- c. Identificar los contenedores y los objetos de tarea que van en cada uno de ellos.
- d. Identificar los objetos de tarea primarios, los atributos y las acciones.

10. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto al diagrama de contenidos es cierta.

- a. Es un prototipo de baja fidelidad que representa la estructura de la interfaz desde el punto de vista del usuario.
- b. Todas son ciertas.
- c. Para construir el diagrama de contenidos el primer paso es identificar los objetos de tarea.
- d. El diagrama de contenidos depende del estilo de interacción que vamos a utilizar.

11. Los enlaces del diagrama de contenido:

- a. Pueden representar transiciones entre las pantallas de una aplicación.
- b. Todas las respuestas son correctas.
- c. Se pueden implementar mediante hiperenlaces en una página web.
- d. Pueden representar ventanas que pueden estar abiertas simultáneamente.

12. Al final del diseño conceptual vamos a disponer de un...

- a. prototipo de media fidelidad tipo mockup.
- b. prototipo de media fidelidad tipo wireframe.
- c. prototipo de baja fidelidad del tipo story board.
- d. prototipo de baja fidelidad que representa la estructura subyacente de la interfaz.

13. ¿Cómo puede afectar un error en un atributo durante análisis de un objeto de tarea en el diseño físico posterior?

- a. Tendremos que modificar el contenedor principal.
- b. No afectan.
- c. Tendremos que modificar/eliminar/añadir campos en los formularios que representan a los contenedores.
- d. Tendremos que modificar botones o menús en alguno de los formularios que representan a los contenedores.

14. Cada contenedor del diseño conceptual se podría implementar como:

- a. Un capítulo del manual de usuario.
- b. Una pantalla.
- c. Un método de la clase Concept.
- d. Un estilo de interacción.

15. Respecto al contenedor principal, indica la respuesta cierta.

- a. No está determinado por ninguna tarea, salvo que en el sistema solo se desarrolle un caso de uso.
- b. Dependerá de si el número de casos de uso de la aplicación es superior a 7.
- c. Dependerá de si el número de casos de uso de la aplicación es inferior a 11.
- d. Estará determinado por la tarea más importante de la aplicación.

16. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto al diagrama de contenidos es cierta.

- a. Es un prototipo de baja fidelidad que representa la estructura de la interfaz desde el punto de vista del usuario.
- b. En la etapa de diseño, el diagrama de contenido debe servir como guía y no como una receta estricta.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.2. Diseño conceptual

- c. El diagrama de contenido se crea solamente a partir de información obtenida durante la recopilación de requisitos.
- d. La traducción de contenedores a elementos del interfaz es directa.

17. Dentro del diseño conceptual, indica la sentencia cierta.

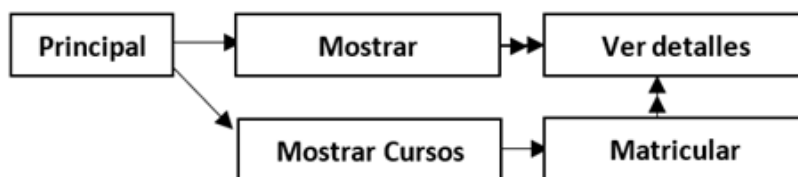
- a. Los objetos de tarea primarios solo pueden identificarse a partir de los casos de uso concretos.
- b. La identificación de los objetos de tarea primarios nos permite decidir qué va en cada contenedor.
- c. Un objeto de tarea primario puede o no tener atributos, dependiendo de su complejidad.
- d. Por cada objeto de tarea primario identificado se añade una tabla, en la que se deben indicar las acciones que se pueden realizar sobre cada atributo.

18. Dados los contenedores que aparecen en la imagen adjunta, indica la sentencia

FALSA. (Sin imagen adjunta, imaginarse el escenario)

- a. En el contenedor "Ver Doctores" el usuario puede introducir un criterio de búsqueda para filtrar la lista de doctores.
- b. El contenedor principal es incorrecto, puesto que no indica los objetos de tarea con los que trabaja.
- c. Desde el contenedor "Ver Doctores" se puede acceder de forma paralela a otros dos contenedores.
- d. Desde el contenedor principal se puede acceder a tres contenedores que permiten ver los doctores, pacientes y citas de la clínica.

19. Con respecto a la figura que se adjunta, indica qué afirmación es cierta.



- a. Representa un diagrama de casos de uso de una aplicación.
- b. Representa el diseño conceptual del contenedor principal de un sistema, en el que se muestran las acciones que pueden realizarse.
- c. Representa un diagrama de contenidos de una aplicación, en el que desde el contenedor principal el usuario puede acceder a un contenedor para mostrar alumnos.
- d. Representa un diagrama de contenidos, en el que contenidos se muestra como el contenedor "Ver detalles" del alumno reemplaza al contenedor "Mostrar Alumno".

20. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones con respecto al diagrama de contenido es FALSA?

- a. Se basa en los prototipos de alto nivel definidos por el equipo de analistas.
- b. Un mismo diagrama de contenido puede implementarse con diferentes tecnologías de interfaz (web, voz, GUI, etc.)
- c. Conecta los contenedores del diagrama de contenido mediante enlaces.
- d. Para construir el diagrama de contenido hay que identificar los objetos de tarea, atributos y acciones.

21. Indica cuál de las siguientes afirmaciones acerca del diagrama de contenidos es correcta.

- a. El diagrama de contenidos representa la organización de una interfaz desde el punto de vista del usuario.
- b. El diagrama de contenidos es un prototipo de tipo wireframe.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.2. Diseño conceptual

- c. La organización y estructura subyacente a la interfaz de usuario es independiente del estilo de interacción.
- d. La organización y estructura subyacente a la interfaz de usuario es dependiente del estilo de interacción.

22. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta.

- a. Un diagrama de contenidos es un prototipo de baja fidelidad.
- b. Un diagrama de contenidos es un prototipo de baja fidelidad.
- c. Cada contenedor maneja un único objeto de tarea.
- d. Un diagrama de contenidos representa una secuencia de pasos a realizar para realizar una tarea.

23. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es INCORRECTA.

- a. Los objetos de tarea primarios son las entidades con información con las que interactúan los usuarios.
- b. Los atributos de los objetos primarios son sus propiedades y otros objetos hijos.
- c. Las acciones sobre los objetos primarios están determinadas únicamente por los casos de uso concretos.
- d. Los objetos hijo también son objetos de tarea por si mismos.

24. Los atributos de los objetos de tarea primarios...

- a. pueden ser referencias a otros objetos.
- b. representan una información propia y exclusiva del objeto.
- c. se pueden obtener siempre de los casos de uso concretos.
- d. sólo pueden ser numéricos o de tipo texto.

25. Existen dos tipos de atributos de un objeto de tarea primario. ¿De dónde provienen esos dos tipos?

- a. Del análisis del dominio de la aplicación y de los casos de uso concretos.
- b. De los dos estilos de interacción más utilizados por el interfaz.
- c. De los objetos hijo y de las tareas que realizan.
- d. De las personas y de las acciones a realizar por ellas.

26. Indica cuál de las siguientes afirmaciones relativas a las tablas de objetos de tarea es FALSA.

- a. Pueden incluir otros objetos como atributos.
- b. Deben contener algún atributo.
- c. Incluyen enlaces a otros objetos.
- d. Deben incluir las acciones que se pueden realizar sobre el objeto.

27. En la plantilla para contenedores, el icono cuadrado representa:

- a. Las funciones realizadas por el sistema.
- b. Los enlaces sencillos.
- c. Los puntos de inicio del proceso.
- d. Los enlaces dobles.

28. ¿Qué es un diagrama de contenidos?

- a. Un escenario de uso representado de forma gráfica.
- b. Un prototipo de baja fidelidad que representa la organización y estructura de la interfaz.
- c. Una representación gráfica de las estructuras de datos de la aplicación y las relaciones entre ellas.
- d. Una representación de las pantallas de la interfaz y sus relaciones.

29. Indica cuál de las siguientes afirmaciones acerca del contenedor principal es la correcta.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.2. Diseño conceptual

- a. Es el contenedor que realiza más tareas.
 - b. Ninguna de las opciones es correcta.
 - c. Es el primer contenedor que se encontrará el usuario.
 - d. Es el contenedor que realiza la tarea más importante.
- 30. ¿Qué se hace en el diseño conceptual?**
- a. Se definen las tablas objeto-atributo-acción, los contenedores y el diagrama de contenidos.
 - b. Se diseñan los prototipos de baja/media fidelidad (wireframes) del sistema.
 - c. Se establecen los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación.
 - d. Ninguna de las opciones es correcta.
- 31. Indica cuál de las siguientes afirmaciones sobre del contenedor principal del diagrama de contenidos es la correcta.**
- a. Es el contenedor que realiza la tarea más importante de la aplicación.
 - b. A menudo no realiza ninguna tarea, solo tiene enlaces a otros contenedores.
 - c. Es el primer contenedor de la tarea más importante que desarrolla la aplicación.
 - d. Es el contenedor de la tarea más frecuente.
- 32. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre los enlaces de un diagrama de contenido es FALSA?**
- a. Si se representan con una flecha sencilla indican que el contenedor destino reemplazará al contenedor actual.
 - b. Se pueden etiquetar con una condición para indicar una precondition que se debe cumplir para que se active.
 - c. En las pantallas finales se representan mediante cajas de texto, listas o tablas.
 - d. Indican los distintos caminos de navegación que puede seguir un usuario entre las pantallas de una aplicación.
- 33. ¿De dónde se obtienen los objetos de tarea primarios?**
- a. Del diagrama de contenidos.
 - b. De la arquitectura orientada a objetos subyacente a la aplicación.
 - c. De los prototipos de alta fidelidad.
 - d. De la documentación de los requisitos y de los casos de uso concretos.
- 34. ¿Qué no debe incluir un contenedor?**
- a. Enlaces a otros contenedores.
 - b. Funciones de usuario.
 - c. Objetos de tarea utilizados en ese contenedor.
 - d. Acciones físicas concretas de usuario.
- 35. El resultado de la fase de Diseño Conceptual es:**
- a. Todas las respuestas son correctas.
 - b. Un conjunto de ventanas.
 - c. Un conjunto de ventanas.
 - d. Un diagrama de contenidos.
- 36. ¿Cuál de los siguientes NO es un elemento de los contenedores del diagrama de contenido?**
- a. Objetos
 - b. Enlaces
 - c. Funciones
 - d. Principios

37. Dada una sociedad cultural que entre sus actividades se encuentra la organización de eventos (teatro, charlas, conciertos, talleres), y dado el caso de uso “Dar de alta evento” que se adjunta, selecciona la opción que incluye los objetos de tarea que se pueden extraer de este caso.

USUARIO	SISTEMA
El usuario indica al sistema que quiere dar de alta un evento	Solicita que se indique el tipo de evento (Charla, taller, concierto...)
Introduce el tipo de evento, que es un taller de restauración de muebles	Sistema solicita datos (profesor del taller, fechas, horario y número máximo de asistentes).
Introduce los datos del profesor (nombre, <u>dni</u> ...) y el resto de <u>datos</u> solicitados por el sistema.	Crea el evento, asignándole un identificador, y se lo notifica al usuario

- a. Usuario, evento, tipo de evento
 - b. Evento, tipo de evento, identificador.
 - c. Usuario, evento, identificador
 - d. Evento, profesor
38. Dado el caso de uso que se muestra en la imagen adjunta, ¿cuál de las opciones muestra todos los Objetos de Tarea primarios que se extraerían de él?

USUARIO		SISTEMA
La secretaria solicita realizar una nueva matrícula.		Muestra la lista de instrumentos (indicando para cada uno su nombre y su tipo) en los que todavía hay huecos libres.
Selecciona los instrumentos en los que está interesado el alumno.		Muestra los horarios disponibles junto con el profesor que lo imparte para cada uno de los instrumentos seleccionados
Selecciona el instrumento y horario elegido		Solicita que se rellenen los datos de matrícula
Se introducen los datos necesarios para realizar la matrícula (nombre del alumno, dirección, teléfono, instrumento...)		valida los datos y realiza la matrícula

- a. Instrumento, matrícula
 - b. Alumno, Instrumento
 - c. Alumno, secretaria, profesor
 - d. Alumno, profesor, instrumento, matrícula
39. ¿Cuál de los siguientes NO es un paso propio de la creación de un diagrama de contenidos?
- a. Asociar contenedores a pantallas.
 - b. Identificar los contenedores y los objetos que van en cada uno de ellos.
 - c. Conectar los contenedores para mostrar el flujo de navegación.
 - d. Identificar objetos de tarea, sus atributos y acciones.
40. Indica cuál de los siguientes NO es un objetivo del diseño conceptual:
- a. Establecer la estructura subyacente de la interfaz.
 - b. Organizar los controles de la interfaz en contenedores.
 - c. Facilitar la evolución desde el análisis a la implementación.
 - d. Definir la paleta de colores que se usará en la interfaz.
41. El diseño conceptual permite...

Interfaces Persona Computador

Tema 5.2. Diseño conceptual

- a. Avanzar desde el análisis de requisitos al diseño físico de una interfaz.
- b. Definir los escenarios de uso y los casos de uso concretos de la aplicación.
- c. Establecer los conceptos que va a utilizar la implementación de la aplicación.
- d. Recopilar las tareas que va a realizar el usuario con la interfaz.

42. ¿Qué tipos de atributos existen asociados a un objeto de tarea primario?

- a. Escenarios de uso y escenarios de tarea.
- b. Contenedores y enlaces.
- c. Ninguna de las opciones es cierta.
- d. Propiedades y objetos hijo.