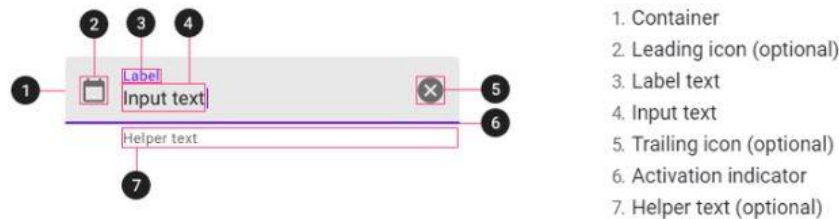


Interfaces Persona Computador
Tema 5.3. Diseño físico

ENUNCIADO:

1. ¿Con qué se relaciona la imagen que se adjunta?



- a. Una regla de accesibilidad
 - b. Un principio de diseño
 - c. Una guía de estilo
 - d. Un estándar de diseño de interfaces.
- 2. Indica con qué principio de una buena composición se relaciona la siguiente frase: “Resaltar la pestaña con la que el usuario está interaccionando utilizando un color más brillante y situándola por encima de las demás”.**
- a. Resaltar los componentes importantes.
 - b. Hacer que los controles sean visibles.
 - c. Crear grupos naturales.
 - d. Separar los componentes de la actividad activa actual.
- 3. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta?**
- a. La tolerancia es el principio de diseño que consiste en aceptar los errores de usuario como algo natural y no mostrar mensajes de error si los errores no son importantes.
 - b. El principio de simplicidad consiste en diseñar interfaces con el menor número de pantallas posible.
 - c. La consistencia de una interfaz se puede conseguir mediante la uniformidad en la apariencia, colocación de sus elementos y comportamiento.
 - d. Una buena estructura de una interfaz se consigue utilizando acciones, iconos, palabras y controles que sean naturales para los usuarios.
- 4. Se desea diseñar un conjunto de radio-buttons para una interfaz. ¿Qué utilizaremos para elegir la distancia que separará unos botones de otros?**
- a. El documento de análisis de requisitos de la aplicación.
 - b. Utilizaremos los resultados del diseño conceptual.
 - c. Aplicaremos los principios de diseño de Nielsen.
 - d. Nos basaremos en una guía de estilo comercial o personalizada.
- 5. Respecto a los Principios de Diseño. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es cierta?**
- a. El principio de Simplicidad establece que cada tarea debe realizarse desde una única pantalla.
 - b. El principio de Visibilidad establece que los controles de la interfaz deben ser fáciles de encontrar.
 - c. El principio de Estructura establece que los elementos de la interfaz no se deben agrupar en función del criterio de los usuarios, sino que se obtiene de forma objetiva a partir del Diagrama de Contenidos.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.3. Diseño físico

- d. El principio de Tolerancia establece que el sistema debe permitir a los usuarios realizar una misma tarea de diferentes formas de acuerdo a sus preferencias.
6. Con respecto al cuadro de diálogo que muestra la siguiente figura, indica la opción cierta.



- a. No respeta el principio de diseño de tolerancia, puesto que ayuda a prevenir que el usuario cometa errores.
- b. Muestra un ejemplo de cómo aplicar el principio de eficiencia de uso de Nielsen, al permitir personalizar las acciones frecuentes.
- c. Es un ejemplo de la aplicación del principio de diseño de realimentación.
- d. Pide al usuario una confirmación antes de realizar la acción, por lo que sigue el principio de prevención de errores de Nielsen.
7. Las guías de estilo comerciales ...
- a. Están compuestas por reglas de diseño muy específicas.
- b. Describen a alto nivel como hacer una interfaz atractiva.
- c. Son generales, aplicables y duraderas y requieren aclaración.
- d. Son comunes a todas las plataformas.
8. Con respecto a los principios de diseño, indica la respuesta FALSA:
- a. Las interfaces deben ser consistentes en apariencia, colocación y comportamiento.
- b. Es necesario minimizar el número de pantallas de la interfaz, sin importar el número de controles que aparezcan por pantalla.
- c. El sistema debe informar al usuario adecuadamente de lo que realiza, ofreciendo realimentación en todo momento.
- d. En el diseño de una interfaz es necesario mantener una estructura adecuada, de forma que tenga significado y sea útil.
9. Indica cuál de las siguientes afirmaciones NO es un principio para obtener una buena composición de una interfaz.
- a. Crear grupos naturales teniendo en cuenta la estructura de la información.
- b. Resaltar los componentes importantes.
- c. Equilibrar la estética y la usabilidad.
- d. Reducir al mínimo los espacios en blanco para conseguir una interfaz más efectiva.
10. Las guías de estilo personalizadas ...
- a. Promueven la consistencia a través de la/s interfaz/ces de usuario.
- b. Pueden ayudar a crear una imagen corporativa.
- c. Consisten en guías específicas para un proyecto o una organización.
- d. Todas las opciones son correctas.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.3. Diseño físico

11. Dada la tabla de la imagen adjunta, relaciona cada elemento de la columna de la izquierda con cada control de la columna de la derecha.

1. Controles para estructurar la información	a. Menús
2. Controles para introducir información	b. Botones de Radio
3. Controles para controlar la interacción	c. Pestañas

- a. 1-b; 2-a; 3-c
 - b. 1-a; 2-b; 3-c
 - c. 1-c; 2-a; 3-b
 - d. 1-c; 2-b; 3-a
12. En el diseño físico de interfaces, y dada la tabla de la imagen adjunta, relaciona cada control mostrado en la columna de la izquierda con una utilidad de las mostradas en la columna de la derecha.

1. Cuadro de mensaje	a. Controlar la interacción
2. Barra de herramientas	b. Estructurar la información
3. Botón de radio	c. Introducir información

- a. 1-a; 2-c; 3-b
 - b. 1-b; 2-c; 3-a
 - c. 1-b; 2-a; 3-c
 - d. 1-c; 2-b; 3-a
13. Dada la imagen adjunta, relaciona cada principio de diseño de la columna de la izquierda con una recomendación de la columna de la derecha.

1. Visibilidad	a. Permitir a los usuarios deshacer sus acciones
2. Simplicidad	b. Descomponer las tareas complejas en subtareas más sencillas
3. Estructura	c. Crear accesos directos para las tareas más utilizadas
4. Tolerancia	d. Agrupar las cosas que el usuario considera que están relacionadas

- a. 1-d; 2-c; 3-a; 4-b
 - b. 1-d; 2-b; 3-a; 4-c
 - c. 1-b; 2-d; 3-c; 4-a
 - d. 1-c; 2-b; 3-d; 4-a
14. Las cajas de diálogos son:
- a. El típico método empleado para que los usuarios introduzcan información en el sistema.
 - b. El típico método en el que una tarea es interrumpida para requerir al usuario que seleccione una opción y/o introduzca una cantidad limitada de información.
 - c. El típico método para mostrar un mensaje de error.
 - d. El típico método usado para que los usuarios elijan las acciones a realizar por el sistema.
15. ¿Cuál de los siguientes principios de diseño de la interacción NO fue propuesto por Nielsen?
- a. Visibilidad del estado del sistema
 - b. Reconocer en lugar de recordar

Interfaces Persona Computador

Tema 5.3. Diseño físico

- c. Prevención de errores
 - d. Affordance
- 16. Con respecto a las cajas de texto, indica la respuesta cierta:**
- a. No pueden emplearse para introducir gran cantidad de información.
 - b. El tamaño de la caja de texto debe determinarse atendiendo únicamente al espacio disponible en la pantalla.
 - c. Es control más flexible para introducir información.
 - d. Son adecuados para elegir una opción de una lista predefinida.
- 17. Indica la respuesta cierta.**
- a. La visibilidad en una interfaz se refiere a la utilización de un tamaño adecuado para todos los componentes de ésta.
 - b. Decimos que una interfaz tiene un buen nivel de tolerancia si previene al usuario de cometer errores y facilitar la recuperación del sistema.
 - c. La simplicidad de una interfaz se obtiene principalmente colocando próximos los datos y componentes que están relacionados.
 - d. La consistencia de una interfaz solo se obtiene a través de la utilización de la misma composición y colores.
- 18. Con respecto a un cuadro de diálogo, indica la opción FALSA:**
- a. Siempre deben cumplir el principio de diseño minimalista de Nielsen, dando lugar a pantallas que como controles solo utilizan botones.
 - b. Se suelen utilizar para pedir información adicional al usuario.
 - c. Es una ventana secundaria abierta como consecuencia de una acción del usuario.
 - d. Pueden contener campos de texto, botones, listas desplegables, etc.
- 19. ¿Cuál de los siguientes NO es un principio de diseño de interfaces de usuario?**
- a. Continuidad.
 - b. Tolerancia.
 - c. Visibilidad.
 - d. Consistencia.
- 20. ¿Cuál de los siguientes NO es un principio del diseño de interfaces de los propuestos por Don Norman?**
- a. Estética.
 - b. Tolerancia.
 - c. Simplicidad.
 - d. Consistencia.
- 21. Indica cuál de las siguientes afirmaciones respecto a las guías de estilo es FALSA.**
- a. Las guías de estilo personalizadas se definen al principio del proceso de desarrollo y pueden servir de ayuda durante la captura de requisitos.
 - b. Las guías de estilo suelen incluir información sobre los estilos de interacción necesarios y de los controles a utilizar en la interfaz de usuario.
 - c. Las guías de estilo comerciales se pueden hacer a medida dependiendo de las circunstancias del cliente.
 - d. Las guías de estilo proporcionan las convenciones básicas de las interfaces para productos específicos o para una familia de productos.

Interfaces Persona Computador

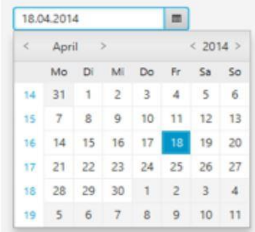
Tema 5.3. Diseño físico

22. ¿Cuál de los controles que se muestran en la imagen previene el mayor número de errores?

1. Fecha (dd/mm/aa)

2. Fecha (dd) (mm) (aaaa)

3. Fecha:

4. 

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

23. Indica qué principio de diseño de Nielsen cumple la interfaz de la imagen adjunta.



- a. Estética y diseño minimalista
- b. Visibilidad del estado del sistema
- c. Cumple todos los principios indicados en las otras respuestas
- d. Relacionar el sistema y el mundo real

24. La tolerancia es un principio de diseño que...

- a. enfatiza la importancia de organizar la IU.
- b. enfatiza la importancia de utilizar el mismo lenguaje que los usuarios.
- c. enfatiza la importancia de la colocación y comportamiento de los componentes.
- d. enfatiza la importancia de prevenir los errores del usuario.

25. Los cuadros de dialogo son...

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

Interfaces Persona Computador

Tema 5.3. Diseño físico

26. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA.

- a. Los cuadros de dialogo son ventanas secundarias utilizadas para estructurar la información.
- b. Las pestañas son elementos útiles para clasificar las propiedades de los objetos y estructurar la información.
- c. Las barras de herramientas nos permiten controlar la interacción.
- d. Los botones son controles utilizados normalmente para introducir información.

27. Indica cuál de las siguientes afirmaciones se corresponde con el principio de diseño de Nielsen “Control y libertad del usuario”.

- a. El sistema debería hablar el lenguaje del usuario, con palabras, frases y conceptos familiares.
- b. Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, acciones o situaciones son lo mismo.
- c. Implementar las opciones deshacer y rehacer.
- d. Los diálogos no deberían contener información irrelevante o que se usa muy raramente.

28. Indica con qué principio de diseño está relacionada la afirmación “Deshabilitar los botones u opciones que no estén disponibles”.

- a. Tolerancia
- b. Estructura
- c. Simplicidad
- d. Visibilidad

29. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones se engloba en el principio de diseño Estructura?

- a. Deberá de ser obvio cómo se utiliza la interfaz.
- b. La interfaz de usuario tiene que ser tan sencilla como sea posible.
- c. Se destaca la importancia de la uniformidad en la colocación, comportamiento y apariencia de los controles.
- d. La organización de la interfaz de usuario debe realizarse de manera que sea útil y tenga significado para el usuario.

30. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA:

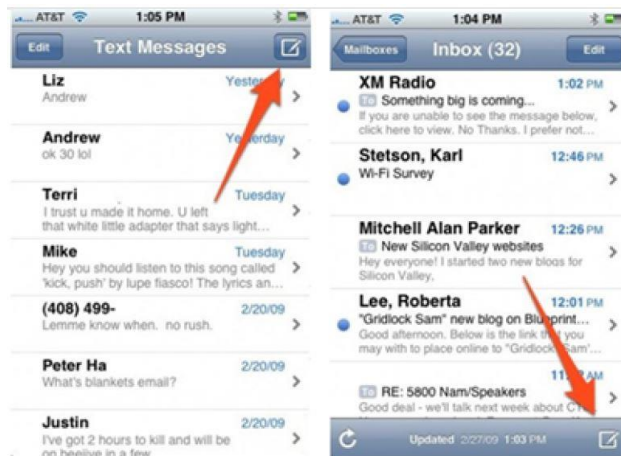
- a. El principio de Tolerancia ayuda a prevenir que el usuario cometa errores y a facilitar la recuperación del sistema.
- b. El principio de Consistencia nos ayuda a construir interfaces que sean fáciles de aprender y de recordar.
- c. Una buena estructura de la interfaz nos ayuda a dar significado a la interfaz y a que sea útil.
- d. El principio de Organización nos ayuda a enfatizar la importancia de la colocación de los controles.

31. Selecciona con qué se corresponde la siguiente frase: “Si hay más de 8 opciones, usa una lista desplegable, una lista de selección simple o una lista en lugar de controles de selección (radio-buttons) ”:

- a. Un principio de diseño
- b. Un estándar internacional
- c. Una limitación de los computadores
- d. Una guía de estilo

Interfaces Persona Computador
Tema 5.3. Diseño físico

32. De los siguientes principios de diseño, ¿cuál incumple el botón señalado en la imagen que se adjunta?



- a. Simplicidad
 - b. Visibilidad
 - c. Consistencia
 - d. Tolerancia
- 33. De los siguientes elementos, ¿cuáles se utilizan para ESTRUCTURAR la interacción en una interfaz de usuario?**
- a. Tablas objeto-atributo-acción.
 - b. Botones de radio y cajas de texto.
 - c. Menús y barras de herramientas.
 - d. Ventana principal, ventanas secundarias y pestañas.
- 34. De los siguientes elementos, ¿cuáles se utilizan para CONTROLAR la interacción en una interfaz de usuario?**
- a. De los siguientes elementos, ¿cuáles se utilizan para controlar la interacción en una interfaz de usuario?
 - b. Tablas objeto-atributo-acción.
 - c. Menús y barras de herramientas.
 - d. Radio buttons y cajas de texto.
- 35. Dadas las siguientes afirmaciones, elige la FALSA:**
- a. Los principios de diseño son más específicos que los estándares de interfaces de usuario.
 - b. Microsoft, Apple y otros fabricantes publican guías de estilo para sus plataformas.
 - c. Los estándares de diseño son aplicables a distintas plataformas
 - d. Las reglas de diseño comerciales son específicas de una plataforma.
- 36. Selecciona la secuencia correcta ordenada de mayor a menor concreción:**
- a. Reglas de diseño, guías de estilo, estándares de interfaz, principios de diseño.
 - b. Guías de estilo, reglas de diseño, estándares de interfaz, principios de diseño.
 - c. Principios de diseño, estándares de interfaz, guías de estilo, reglas de diseño.
 - d. Principios de diseño, estándares de interfaz, reglas de diseño, guías de estilo.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.3. Diseño físico

- 37. ¿Cuál de los siguientes es un principio de diseño de interfaces de usuario?**
- a. Robustez.
 - b. Armonía de la paleta de colores.
 - c. Estructura.
 - d. Balance de blancos.
- 38. La directriz “Inhabilitar las opciones o botones que no estén disponibles” está relacionada con el siguiente principio de diseño:**
- a. Estructura
 - b. Simplicidad
 - c. Visibilidad
 - d. Tolerancia
- 39. Respecto a los Principios de una Buena Composición, indica cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA:**
- a. El subrayado puede ayudar a resaltar los componentes de la interfaz más importantes.
 - b. Aprovechar el conocimiento que tienen los usuarios de otras IU y del mundo real a la hora de seleccionar los controles de la interfaz, puede ayudar a hacer que éstos sean más visibles.
 - c. Utilizar mayor contraste para marcar las opciones seleccionables de un menú puede ayudar a separar los componentes de la actividad actual.
 - d. El uso efectivo del blanco indica que el fondo de las pantallas debe ser preferentemente de color blanco.
- 40. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta:**
- a. Una forma de hacer que el sistema sea mas fácil de usar es incrementando su visibilidad.
 - b. Cuanto más complejo sea un sistema más sencilla debe ser la interfaz.
 - c. La visibilidad de un sistema está relacionada con el tamaño del dispositivo que se vaya a utilizar.
 - d. Es importante tener todos los controles posibles a la vista, aunque se incremente la complejidad de la interfaz.
- 41. Indica cuál de los siguientes no es un principio de buena composición.**
- a. No usar demasiadas pestañas.
 - b. Resaltar los componentes importantes.
 - c. Separar los componentes de la actividad activa actual.
 - d. Crear grupos naturales.
- 42. ¿Cuál de las siguientes técnicas sigue el principio de diseño de Nielsen de “Reconocer en vez de recordar”?**
- a. Las barras de herramientas
 - b. Los menús jerárquicos.
 - c. Los asistentes (wizards), por ejemplo, de instalación de programas.
 - d. Los tooltips.
- 43. Con respecto a los estándares de interacción persona-computador, indica la opción cierta:**
- a. Marcan una serie de principios muy generales, que requieren de aclaración.
 - b. No existe ninguna norma ISO aplicable.

Interfaces Persona Computador

Tema 5.3. Diseño físico

- c. Suelen incluir principios de diseño, buenas prácticas y reglas ampliamente aceptadas.
 - d. Son más genéricos que los principios de diseño.
- 44. Dada la siguiente afirmación “Cada unidad de información adicional en un diálogo compite con las unidades de información relevantes y disminuye la visibilidad relativa de los mismos” ¿Con qué principio de diseño de Nielsen se asocia?**
- a. Prevención de errores.
 - b. Estética y diseño minimalista.
 - c. Reconocer en vez de recordar.
 - d. Visibilidad del estado del sistema.
- 45. Dada la siguiente situación: Un usuario está editando un texto. Desea copiar una porción del texto que está editando para posteriormente agregarlo a un segundo documento. Por error selecciona la opción Cortar. Afortunadamente, el editor dispone de la opción Deshacer lo que permite al usuario corregir el error de forma rápida. ¿Con cuál de los siguientes principios de diseño de Nielsen relacionarías este hecho?**
- a. Prevención de errores
 - b. Ayuda y documentación
 - c. Control y libertad de usuario
 - d. Flexibilidad y eficiencia de uso
- 46. Indica con qué principios de diseño de Nielsen (heurísticas de usabilidad) relacionas la siguiente afirmación: “A menudo los usuarios seleccionan funciones del sistema por error y necesitan una ‘salida de emergencia’ claramente indicada para abandonar el estado actual sin tener que realizar muchos pasos”.**
- a. Prevención de errores
 - b. Control y libertad del usuario
 - c. Control y libertad del usuario
 - d. Relacionar el sistema y el mundo real
- 47. ¿Cuál de las siguientes sentencias es aplicable a una caja de texto?**
- a. El tamaño de la caja de texto debería indicar la cantidad de información esperada.
 - b. Si es posible, evitar que el usuario introduzca caracteres no aceptables en lugar de llevar a cabo una validación posterior.
 - c. Todas las pautas indicadas son aconsejables cuando se utilizan cajas de texto.
 - d. No son adecuadas para introducir información formateada.