

Nombre:

Grupo: 2A 2B 2C 2D 2E 2F 2G FLIP RET

Duración: 60 minutos

Instrucciones: Marque sus respuestas en la plantilla provista en una hoja separada. Cada respuesta correcta vale un punto. Cada respuesta incorrecta resta 1/3 puntos.

**1. ¿Cuál de las siguientes oraciones es FALSA?**

- a. Una interfaz es deficiente si los campos de un formulario no tienen una etiqueta descriptiva.
- b. Una buena interfaz debe informar al usuario sobre el progreso de las acciones en curso.
- c. Permitir al usuario cancelar una acción en curso es una característica de las interfaces deficientes.
- d. Pedirle al usuario confirmación sobre acciones potencialmente peligrosas es una característica de las buenas interfaces.

**2. ¿Cuál de las siguientes respuestas muestra el orden cronológico correcto de los hechos sobre la historia de las interfaces hombre-computadora?**

- a. 1- Primer editor gráfico interactivo; 2- Presentación de una interfaz con múltiples ventanas ("la madre de todas las demos"); 3- Primera implementación comercial de un sistema WYSIWYG (Xerox Star); 4-Lanzamiento de los primeros monitores vectoriales.
- b. 1- Lanzamiento de los primeros monitores vectoriales; 2- Primer editor gráfico interactivo; 3- Presentación de una interfaz con múltiples ventanas ("la madre de todas las demos"); 4- Primera implementación comercial de un sistema WYSIWYG (Xerox Star).
- c. 1- Lanzamiento de los primeros monitores vectoriales; 2- Primera implementación comercial de un sistema WYSIWYG (Xerox Star); 3- Presentación de una interfaz con múltiples ventanas ("la madre de todas las demos"); 4-Primer editor gráfico interactivo.
- d. 1- Primer editor gráfico interactivo; 2- Lanzamiento de los primeros monitores vectoriales; 3- Primera implementación comercial de un sistema WYSIWYG (Xerox Star); 4- Presentación de una interfaz con múltiples ventanas ("la madre de todas las demos").

**3. ¿Cuál de las siguientes oraciones es falsa?**

- a. La Xerox Alto fue la primera computadora comercial con una pantalla de mapa de bits.
- b. Las computadoras Apple fueron las primeras en usar monitores a color.
- c. Windows 1.0 no pudo mostrar ventanas superpuestas.

- d. El uso de interfaces gráficas de usuario fue una de las principales razones de la popularización de las PC.

**4. ¿Cuál de las siguientes tareas es automática?**

- a. Hablando
- b. Escuchando las noticias
- c. Enviar un whatsapp
- d. Escuchando música

**5. ¿Cuál de las siguientes leyes de la Gestalt se aplica a la siguiente figura?**



- a. Proximidad y cierre
- b. Simetría y continuidad
- c. Similitud y proximidad
- d. Simetría y cierre

**6. ¿Cuál de las siguientes oraciones es VERDADERA?**

- a. La Ley de Gestalt de la separación figura-tierra se puede utilizar para dirigir la atención del usuario a una ubicación específica en la interfaz
- b. El uso de una amplia gama de colores en una interfaz ayuda al usuario a centrar la atención en las partes importantes.
- c. La visibilidad es un principio de diseño que establece que los controles deben tener un alto contraste con el fondo para que sea visible
- d. La asequibilidad es un principio de diseño que se requiere para diseñar interfaces accesibles

**7. ¿Cuál de los siguientes NO es un objetivo de usabilidad?**

- a. Hacer las interfaces más fáciles de usar
- b. Reforzar la confianza de los usuarios
- c. Permitir a los usuarios conocer el estado del sistema.
- d. Garantizar el uso adecuado del sistema.

**8. Los estudios antropométricos:**

- a. Medir las capacidades cognitivas de los usuarios.

- b. Evaluar la personalidad de los usuarios.
- c. Proporcione medidas estándar de personas (cabeza, manos, pies, etc.)
- d. Acomodar el lugar de trabajo a personas

**9. ¿Qué ventajas tiene la accesibilidad para usuarios no discapacitados?**

- a. Ninguna
- b. Reduce los costos de desarrollo de la aplicación.
- c. Proporcione entornos donde esos usuarios puedan jugar
- d. Mejora la usabilidad.

**10. ¿Cuál de los siguientes NO es una Ley de Gestalt?**

- a. Proximidad
- b. Semejanza
- c. Continuidad
- d. Affordance

**11. En la siguiente figura, parece que dos botones están relacionados. ¿Qué ley de la Gestalt es responsable de ese efecto?**



- a. Cierre
- b. Simetría
- c. Agrupamiento
- d. Proximidad

**12. En la siguiente figura, parece que dos botones están relacionados. ¿Qué ley de la Gestalt es responsable de ese efecto?**



- a. Cierre
- b. Simetría
- c. Agrupamiento

- d. Proximidad

**13. ¿Por qué debemos tener cuidado al usar elementos de contraste para captar la atención del usuario?**

- a. Porque un exceso de elementos resaltados puede reducir el efecto esperado
- b. No hay problema en resaltar tantos elementos en la interfaz como sea necesario
- c. Los elementos más importantes de la interfaz solo deben resaltarse con color
- d. Porque las alarmas pueden asustar a los usuarios

**14. ¿Quiénes son los principales usuarios de poliformaT?**

- a. Los profesores y los administradores de la página.
- b. Los estudiantes
- c. Los profesores, los administradores de la página y los estudiantes.
- d. Los administradores de la página.

**15. ¿Cuál de las siguientes oraciones no es un requisito?**

- a. El sistema debe seguir funcionando durante un corte de energía durante al menos una hora.
- b. El sistema debe poder generar un informe de ventas mensual
- c. Los usuarios serán identificados mediante un dispositivo biométrico.
- d. El sistema usará el algoritmo de búsqueda A \* para encontrar la ruta más corta entre dos nodos

**16. ¿Cuál de las siguientes herramientas se utiliza para realizar una observación indirecta?**

- a. Entrevista in situ, tomando notas
- b. Entrevista en un laboratorio de usabilidad.
- c. Una cámara digital
- d. Un registrador de pulsaciones de teclas

**17. El proceso de diseño y desarrollo de interfaces de usuario basadas en el paradigma de diseño centrado en el usuario tiene los siguientes pasos:**

- a. Análisis, creación de prototipos, diseño, implementación y evaluación.
- b. Diseño, creación de prototipos, evaluación y prueba con usuarios, en un proceso iterativo.

- c. Análisis, diseño, creación de prototipos, implementación y evaluación.
- d. Diseño, implementación y evaluación, en un proceso iterativo.

**18. ¿Cuál de las siguientes oraciones es VERDADERA?**

- a. Las interfaces alternativas no cambian el tiempo necesario para que el usuario realice una tarea, pero sí cambia la percepción del usuario.
- b. El tiempo que necesita el usuario para realizar una tarea depende de la arquitectura de software subyacente y no depende de la interfaz de usuario
- c. Usando la misma arquitectura de software, diferentes interfaces de usuario pueden cambiar el tiempo que le toma al usuario realizar una tarea
- d. Las tres respuestas anteriores son falsas.

**19. Una persona, en el contexto del diseño centrado en el usuario:**

- a. es una persona real
- b. representa un tipo particular de usuario
- c. representa el usuario promedio
- d. representa al usuario ideal del producto

**20. ¿Cuál de las siguientes oraciones es FALSA?**

- a. La ergonomía acomoda los lugares de trabajo a las personas.
- b. La usabilidad es la medida en que un producto puede ser utilizado por usuarios específicos para lograr objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico
- c. La accesibilidad es la usabilidad de un servicio, producto, entorno o instalaciones por personas con la más amplia gama de capacidades.
- d. La usabilidad universal consiste en adaptar las aplicaciones a diferentes idiomas para que puedan ser utilizadas por la más amplia gama de nacionalidades.

**21. Algunos principios psicológicos pueden ser causa de errores. Conecte cada principio psicológico (columna izquierda) con un principio de diseño (columna derecha) que ayuda a reducir la posibilidad de error**

PRINCIPIO PSICOLÓGICO	PRINCIPIO DE DISEÑO
1. Los usuarios ven que esperan ver	A. Implementar menús, íconos y pantalla metáforas en lugar de usar una línea de comando atajos de interfaz o teclado

2. Es más fácil reconocer algo que recordarlo	B. La información más importante debe colocarse en una posición destacada (por ejemplo, advertencias y alarmas en el centro de la pantalla)
	C. Mantenga el mismo esquema de color, orden de botones, redacción de los conceptos, etc. a través de la interfaz de usuario
	D. Agrupe cosas que van juntas

- a. 1-C; 2-A
- b. 1-B; 2-C
- c. 1-A; 2-C
- d. 1-C; 2-D

22. Algunos principios psicológicos pueden ser la causa de errores. Conecte cada principio psicológico (columna izquierda) con un principio de diseño (columna derecha) que ayuda a reducir la posibilidad de error

PRINCIPIO PSICOLÓGICO	PRINCIPIO DE DISEÑO
1. Es más fácil percibir un diseño estructurado.	A. Implementar menús, íconos y pantalla metáforas en lugar de usar una línea de comando atajos de interfaz o teclado
2. Los usuarios tienen dificultades para concentrarse en más de una actividad a la vez	B. La información más importante debe colocarse en una posición destacada (por ejemplo, advertencias y alarmas en el centro de la pantalla)
	C. Mantenga el mismo esquema de color, orden de botones, redacción de los conceptos, etc. a través de la interfaz de usuario
	D. Agrupe cosas que van juntas

- a. 1-B; 2-D
- b. 1-B; 2-A
- c. 1-D; 2-B
- d. 1-A; 2-C

**23. ¿Cómo definirías el principio de retroalimentación en el diseño de la interfaz?**

- a. Los controles deben ser fáciles de encontrar
- b. El estado del sistema siempre debe ser visible para el usuario.
- c. Debería ser obvio cómo usar el sistema
- d. Ninguna de las anteriores

**24. El análisis de la competencia:**

- a. no debe realizarse al mismo tiempo que un análisis etnográfico
- b. produce como resultado una lista de personas
- c. consiste en compilar una lista de sistemas similares, hacer una tabla comparativa y revisar los resultados
- d. intenta establecer la competitividad de nuestro sistema después de que se desarrolle y se lance

**25. ¿Cuál es el objetivo de la técnica llamada persona?**

- a. Representar un modelo de los usuarios.
- b. Usando nuestra interfaz durante la evaluación de los prototipos
- c. Implementando el subsistema de interfaz
- d. Probar el sistema actual para sugerir mejoras futuras

**26. Si desea describir con detalle y de manera ordenada la interacción entre un usuario y un sistema, ¿qué técnica de análisis de tareas utilizaría?**

- a. Escenarios de tareas
- b. Casos de uso concretos
- c. Análisis jerárquico de tareas
- d. Guiones gráficos

**27. ¿Cuál de las siguientes es una medida de eficiencia de una aplicación?**

- a. El tiempo promedio para aprender una tarea.
- b. La respuesta promedio en una escala de 1 a 5 a una pregunta sobre el nivel de satisfacción del usuario
- c. El número de funciones utilizadas correctamente para resolver un problema.

- d. Frecuencia de reutilización

**28. Un teclado en pantalla es una herramienta de accesibilidad diseñada especialmente para:**

- a. Usuarios ciegos
- b. Usuarios sordos
- c. Usuarios con problemas motores que pueden usar un dispositivo señalador
- d. Usuarios que no pueden usar dispositivos señaladores.

**29. Una empresa desea incrementar el número de pedidos procesados por hora en el sistema para controlar el stock en un almacén, introduciendo algunos cambios en la interfaz de usuario. Si queremos evaluar objetivamente si el nuevo sistema entrega los resultados esperados, deberíamos:**

- a. tome medidas de efectividad antes y después del cambio, y verifique si mejoran
- b. tome medidas de eficiencia antes y después del cambio, y verifique si mejoran
- c. tome medidas de satisfacción del usuario antes y después del cambio, y verifique si mejoran
- d. No es posible medir objetivamente tal mejora

**30. Hay cámaras que permiten al usuario tomar una foto mediante un comando de voz. Esa funcionalidad:**

- a. Es útil solo para usuarios con alguna discapacidad
- b. Es incompatible con tomar fotos con un botón físico
- c. Es útil tanto para usuarios con discapacidades como para el resto de usuarios.
- d. Se recomienda para ambientes ruidosos.

**31. Supongamos que queremos hacer un estudio de usabilidad para evaluar el nivel de cumplimiento de las necesidades de los usuarios capacitados en un sistema dado. ¿Cuál de las siguientes medidas sería más apropiada para medir la efectividad?**

- a. La tasa de uso voluntario
- b. El tiempo para aprender a criterio con respecto a un nivel específico de efectividad
- c. El número de tareas de poder realizadas y el porcentaje de funciones relevantes utilizadas
- d. El tiempo dedicado a las funciones de reaprendizaje y la cantidad de errores persistentes



32. Su empresa quiere lanzar un nuevo lector de libros electrónicos. ¿Cuál de las siguientes medidas sería más apropiada si la capacidad de aprendizaje fuera el objetivo principal de usabilidad?

- a. Tiempo requerido para leer correctamente un número dado de caracteres.
- b. Frecuencia de reutilización
- c. Escala de calificación para molestias visuales
- d. El tiempo para aprender a criterio de competencia

33. ¿Cuál de las siguientes oraciones es VERDADERA?

- a. La técnica de escenarios de uso se utiliza durante la fase de análisis de requisitos del desarrollo de una aplicación.
- b. La técnica de los escenarios de tareas se utiliza durante la fase de análisis de requisitos del desarrollo de una aplicación.
- c. La técnica de casos de uso concretos se utiliza durante la fase de análisis de requisitos del desarrollo de una aplicación.
- d. Todas las anteriores.

34.Dado el siguiente caso de uso para un sistema informático de la biblioteca: Un usuario de la biblioteca le pide al bibliotecario que le preste un libro. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el caso de uso concreto correspondiente a esa funcionalidad?

a.

BIBLIOTECARIO	SISTEMA
1. La bibliotecaria le dice al sistema que ella quiere registrar un préstamo de libro	2. El sistema solicita la identificación de usuario
3. El bibliotecario proporciona al sistema la ID de usuario	4. El sistema solicita la identificación del libro
5. El bibliotecario proporciona la identificación del libro.	6. El sistema muestra la fecha de vencimiento y espera una confirmación
7. El bibliotecario le dice al usuario la fecha de vencimiento y pide una confirmación	
8. El bibliotecario confirma el préstamo.	9. El sistema muestra que el préstamo ha sido Completado satisfactoriamente

b.

USUARIO DE LA BIBLIOTECA	SISTEMA
1. María selecciona la opción "Pedir prestado un libro"	2. El sistema le pide a María su identificación
3. María completa el formulario con su número de identificación y nombre	4. El sistema le pide a María la identificación del libro que quiere pedir prestado
5. María completa el formulario con los datos sobre el libro	6. El sistema muestra la fecha de vencimiento y muestra un cuadro de diálogo de confirmación
7. María hace clic en el botón "Aceptar"	

c.

BIBLIOTECARIO	USUARIO DE LA BIBLIOTECA
1. El bibliotecario solicita la tarjeta de identificación del usuario	2. El usuario entrega su tarjeta de identificación al bibliotecario.
3. El bibliotecario le pregunta al usuario los detalles del libro que quiere pedir prestado	4. El usuario le da al bibliotecario los detalles sobre el libro que quiere
5. El bibliotecario introduce la información en el sistema	6. El usuario confirma el préstamo.
7. El bibliotecario le dice al usuario la fecha de vencimiento y confirma que el préstamo ha sido completado satisfactoriamente	

d.

USUARIO DE LA BIBLIOTECA	BIBLIOTECARIO
1. El usuario le pide al bibliotecario que le preste un libro	2. El bibliotecario verifica si el libro está disponible. Si se no lo es, le dice al usuario
3. Si el libro no está disponible, el usuario pregunta para otro libro y repite el anterior paso	4. El bibliotecario solicita la tarjeta de identificación del usuario
5. El usuario entrega su tarjeta de identificación al bibliotecario	6. El bibliotecario entrega el libro al usuario.

7. El usuario le pregunta al bibliotecario la fecha de vencimiento	8. La bibliotecaria le dice al usuario la fecha en que ella debería devolver el libro
--	---

**35. ¿Cuál de las siguientes oraciones es FALSA?**

- a. El análisis de tareas es una actividad que estudia lo que debe hacer un sistema y la funcionalidad que debe proporcionar a los usuarios para ayudarlos a alcanzar sus objetivos.
- b. El análisis de la competencia es una técnica para reunir requisitos que no deben usarse porque se considera poco ético.
- c. Durante la fase de análisis de requisitos, se debe crear un modelo de persona para describir al usuario y proporcionar datos como motivación, intenciones u objetivos.
- d. Los estudios de usuarios permiten a los diseñadores comprender lo que los usuarios piensan y sienten, y se utiliza para comprender mejor su punto de vista