UI Intermediate

Reactivos

Pregunta 1

Es el conjunto de caracteres de un mismo diseño.

a) Tipo de letra.
b) Tipografía.
c) Fuente.
d) Tipos móviles.

@ Revisa la explicación del tema 1

Opciones:

a. c
b. b
c. a
d. d

Pregunta 2

Este término hace referencia a que el texto puede leerse con claridad.
@ Revisa la explicación del tema 1

Opciones:

a. Legibilidad
b. Alineación
c. Línea base
d. Proyectar utilidades futuras

Pregunta 3

Opción utilizada por los diseñadores para que sus creaciones no luzcan amontonadas o congestionadas.
@ Revisa la explicación del tema 2

Opciones:

a. Dominación
b. Proximidad
c. Similaridad
d. Jerarquía

Pregunta 4

Selecciona la opción que contenga todos los tipos de rejillas dentro de una página *web*.

1. Márgenes y columnas.
2. Columnas, márgenes, elementos de campo y canalones.
3. Formato, lienzo y columnas.
4. Canalones, formato, márgenes y elementos de campo.

@ Revisa la explicación del tema 2

Opciones:

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

Pregunta 5

Este tipo de prueba suele ser la más empleada en el ámbito de diseño visual, pues implica que el usuario compare, con apoyo de un *software*, dos versiones de diseño del mismo proyecto para determinar cuál resulta más conveniente.
@ Revisa la explicación del tema 3

Opciones:

a. Prueba de árbol
b. Prueba de los cinco segundos
c. Prueba del desenfoque

d. Prueba A/B

Pregunta 6

En este tipo de pruebas, el usuario revisa las categorías de nivel superior, medio e inferior; asimismo, debe navegar en ellas y realizar tareas o ensayos específicos para descartar errores.

@ Revisa la explicación del tema 3

Opciones:

a. Prueba de árbol
b. Prueba A/B
c. Prueba del desenfoque
d. Prueba de los cinco segundos

Pregunta 7

Este proceso se define como el conjunto de factores y elementos relacionados con el proceso de interacción de un usuario respecto a un producto o servicio.

@ Revisa la explicación del tema 3

Opciones:

a. Experiencia del cliente
b. Experiencia del usuario (UX)
c. Interfaz del usuario
d. Diseño de interacción

Pregunta 8

Este concepto alude a todo aquello que pueda ser utilizado con facilidad, eficiencia y satisfacción por parte de los usuarios dentro del ambiente UI.

@ Revisa la explicación del tema 4

Opciones:

a. Interfaz
b. Usabilidad
c. Interactividad
d. Accesibilidad

Pregunta 9

Según Dario Calona (2021), existen buenas prácticas de usabilidad, las cuales poseen cinco características indispensables:

1. Eficiencia, normalidad, efectividad, afectividad y satisfacción.
2. Satisfacción, memorización, normalidad, errores y aprendibilidad.
3. Aprendibilidad, eficiencia, memorización, errores y satisfacción.
4. Memorización y errores.

@ Revisa la explicación del tema 4

Opciones:

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

Pregunta 10

Este concepto define las cualidades visuales en un diseño.

@ Revisa la explicación del tema 4

Opciones:

a. Interactividad
b. Legibilidad
c. Accesibilidad
d. Estética

Pregunta 11

Este concepto señala que, independientemente del producto, los usuarios pueden interactuar de manera sencilla con sus elementos sin tener que realizar un esfuerzo extra.

@ Revisa la explicación del tema 4

Opciones:

a. Usabilidad
b. Interactividad
c. Legibilidad
d. Accesibilidad

Pregunta 12

Son características de una buena interfaz gráfica.
@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

a. Efectividad y resistencia
b. Claridad y efectividad
c. Ergonomía y agilidad
d. Simpleza, claridad y rapidez

Pregunta 13

Son cuatro métodos actuales de *layouts*.
@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

a. Líquido, elástico, adaptivo y responsivo
b. Adaptivo y elástico
c. Formato horizontal y vertical
d. Responsivo y adaptivo

Pregunta 14

Se trata de un borrador visual de la estructura de una aplicación o sitio web, en el cual se definen tanto el gráfico como el contenido que se mostrará al usuario.
@ Revisa la explicación del tema 6

Opciones:

a. *Wireframe*
b. Prototipo
c. Esqueleto
d. Sketch

Pregunta 15

Son cuatro programas recomendados para el diseño de prototipos:

1. Sketch, Illustrator, Photoshop e InDesign.
2. Adobe XD, Figma, InVision y Pixate.
3. Figma e InVision.
4. Pixate, Photoshop, InDesign e Illustrator.

@ Revisa la explicación del tema 6

Opciones:

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

Pregunta 16

Son elementos comunes de diseño web creados para ser interactivos.

1. Textos.
2. Líneas.
3. Botones.
4. Títulos.

@ Revisa la explicación del tema 6

Opciones:

a. Textos
b. Líneas
c. Títulos
d. Botones

Pregunta 17

Estos programas conectan diferentes sistemas de automatización para las tareas de una empresa; en otras palabras, son intermediarios entre aquellos programas diseñados para conectar dos aplicaciones.
@ Revisa la explicación del tema 6

Opciones:

a. API's
b. Métricas
c. NPS
d. KPI's

Pregunta 18

Este tipo de menú es uno de los elementos más comunes para ahorrar espacio, ya que permite ocultar los elementos de navegación al borde de la pantalla.
@ Revisa la explicación del tema 7

Opciones:

a. Menú horizontal
b. Menú vertical
c. Menú en cascada
d. Menú tipo hamburguesa

Pregunta 19

Este elemento hace referencia a la relación e
interacción generada entre un cliente y una empresa en los diversos aspectos del proceso de compra, es decir, desde el marketing y las ventas hasta el servicio al cliente, pasando por cada punto intermedio.
@ Revisa la explicación del tema 8

Opciones:

a. Interfaz del usuario
b. Experiencia del cliente
c. Experiencia del usuario
d. Diseño de interacción

Pregunta 20

Son recomendaciones para actualizar, mejorar o complementar un sistema, considerando a los usuarios:

1. Verificar que el sitio sea útil, intuitivo, consistente, accesible y atractivo.
2. Legibilidad y efectividad.
3. Cambiar de *hosting* y dominio.
4. Verificar los textos y contenido.

@ Revisa la explicación del tema 8

Opciones:

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

Pregunta 21

Se definen como el peso específico de un tipo de letra, ya que representa una característica única dentro de este último.

1. Fuente.
2. Tipo de letra.
3. Tipografía.
4. Alineación.

@ Revisa la explicación del tema 1

Opciones:

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

Pregunta 22

Línea imaginaria sobre la que se ajustan las letras, así que genera legibilidad y orden en la tipografía.

1. Línea de base.
2. Alineación.
3. Jerarquía.
4. Espaciado.

@ Revisa la explicación del tema 1

Opciones:

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

Pregunta 23

Es el orden de los elementos según su importancia.

1. Alineación.
2. Línea de base.
3. Jerarquía.
4. Espaciado.

@ Revisa la explicación del tema 1

Opciones:

a. 3
b. 1
c. 4
d. 5

Pregunta 24

Este tipo de fuente se distingue de las
demás porque involucra un espaciado uniforme
entre cada letra.

1. Serif.
2. Sans Serif.
3. Monitor.
4. Monoespaciado.

@ Revisa la explicación del tema 1

Opciones:

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

Pregunta 25

Ayuda a generar una experiencia más agradable e intuitiva entre la interfaz y el usuario.

@ Revisa la explicación del tema 2

Opciones:

a. Diseño industrial
b. Diseño visual
c. Diseño gráfico
d. Diseño de interiores

Pregunta 26

Este término incluye los tamaños, colores y estilos que se utilizan para que una interfaz resulte vistosa:

1. Jerarquía.
2. Dominación.
3. Ritmo.
4. Unidad.

@ Revisa la explicación del tema 2

Opciones:

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

Pregunta 27

Se encarga de generar una armonía en el diseño a partir de elementos organizados y jerarquizados, así como con una estructura clara y bien definida.

1. Ritmo.
2. Unidad.
3. Jerarquía.
4. Dominación.

@ Revisa la explicación del tema 2

Opciones:

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

Pregunta 28

Durante este tipo de prueba, el usuario verifica que los apartados difuminados no interfieran con la legibilidad del texto.

@ Revisa la explicación del tema 3

Opciones:

a. *Tree testing*
b. *Blur testing*
c. *Five second testing*

d. *Card sorting*

Pregunta 29

Se refiere al placer que obtiene el usuario al utilizar el producto.

@ Revisa la explicación del tema 4

Opciones:

a. Satisfacción
b. Aprendibilidad
c. Eficiencia
d. Memorización

Pregunta 30

Espacio visual donde se ubican figuras e imágenes, el cual permite la interacción entre un dispositivo móvil o una computadora y un usuario.

@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

a. Diseño interactivo
b. La experiencia del usuario
c. Interfaz gráfica de usuario
d. La experiencia del cliente

Pregunta 31

Son tres elementos que se deben considerar al diseñar una pantalla:

1. Guía del usuario, diseño y accesibilidad.
2. Usabilidad y accesibilidad.
3. Tipografía, esquema de colores y arquitectura de la página.
4. Tipografía y formatos.

@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

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

Pregunta 32

Layout que se adapta al espacio y a la resolución de cualquier dispositivo.

@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

a. Elástico
b. Responsivo
c. Fluido
d. Adaptivo

Pregunta 33

Layout que proporciona versiones de acuerdo con las necesidades del dispositivo.

@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

a. Adaptivo
b. Fluido
c. Elástico
d. Responsivo

Pregunta 34

Este layout se ajusta al contenido.

@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

a. Adaptivo
b. Elástico
c. Responsivo
d. Fluido

Pregunta 35

Este elemento se puede utilizar para representar emociones y sentimientos, así que el círculo cromático debe dividirse en dos partes.

@ Revisa la explicación del tema 5

Opciones:

a. Color
b. Formas
c. Texto
d. Botones

Pregunta 36

Son tres elementos básicos que se pueden incluir en el carrito de compras

1. Tiempo, precio y contenido.
2. Nombre, descripción de imagen del artículo y métodos de pago.
3. Tiempo de compra y envío.
4. Texto, formas y código.

@ Revisa la explicación del tema 6

Opciones:

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

Pregunta 37

Son dos plataformas para descargar iconos de uso libre y gratuito:

1. Iconfinder y Flaticon.
2. Shutterstock.
3. InVsion y Figma.
4. Sketch y Adobe Illustrator.

@ Revisa la explicación del tema 6

Opciones:

a. 2
b. 1
c. 4
d. 5

Pregunta 38

Son dos atributos que se pueden utilizar en un estilo para Android:

1. Temas diseñados y programados.
2. Programación y diseño.
3. Aplicar estilo de fuentes.
4. Aplicar estilos predeterminados y estilo de fuentes.

@ Revisa la explicación del tema 6

Opciones:

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

Pregunta 39

Este elemento se encarga de interpretar las solicitudes del usuario, así como de brindarle una respuesta.
@ Revisa la explicación del tema 7

Opciones:

a. Memoria RAM
b. GPS
c. Procesadores
d. Tarjeta de video

Pregunta 40

Este elemento guarda los archivos más importantes del procesador, como el sistema operativo o los elementos de la configuración bin.
@ Revisa la explicación del tema 7

Opciones:

a. GPS
b. Procesadores
c. Memoria RAM
d. Tarjeta de video