# UX Fundamentals

## Reactivos

**Pregunta 1**

¿Cuál es la definición de *User Experience* ?

@ Revisa la explicación del tema 1

**Opciones:**

a. Proceso de diseño que permite generar productos tomando como punto central las necesidades del usuario.
b. Proceso de diseño que permite generar productos que cumple con su funcionalidad y consistente en sus resultados.
c. Proceso de diseño que permite generar productos que genera emociones y puede ser utilizado sin dificultad.
d. La *User Experience* se refiere exclusivamente a la apariencia visual de un sitio web o aplicación.

---

**Pregunta 2**

Los clientes del aplicativo móvil de una pizzería han reportado dificultades al realizar la generación de la factura digital y han solicitado mejoras en la funcionalidad, ya que el sistema no envía las facturas por correo electrónico. Selecciona la opción que describa de mejor forma la situación.

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. En el proyecto de la aplicación móvil no se aplicó la herramienta *customer journey.*
b. En el proyecto de la aplicación móvil no se aplicó el conocimiento de UX para conocer las necesidades del usuario.
c. En el proyecto de la aplicación móvil se aplicó parcialmente la técnica *card sorting.*
d. En el proyecto de la aplicación móvil se aplicó correctamente el *user experience* porque esta última se refiere exclusivamente a la apariencia visual de un sitio web o aplicación.

---

**Pregunta 3**

Selecciona la opción que describa métodos de UX *Research*.

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. *Wireframes, card sorting* y entrevistas
b. Test usabilidad, *design thinking* y entrevistas
c. Test usabilidad, *card sorting* y entrevistas
d. Test usabilidad, estudios de competencia y entrevistas

---

**Pregunta 4**

Eres un UX *Design* en una compañía y te han integrado en un nuevo proyecto para desarrollar una *app* móvil para realizar los pagos en los estacionamientos de centros comerciales. Selecciona el método de UX *Research* que consideres más conveniente para identificar las necesidades de métodos de pago.

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. Test usabilidad
b. Investigación online
c. Análisis financiero
d. Entrevistas

---

**Pregunta 5**

¿Cuál es la definición de una métrica o un KPI por sus siglas en inglés en el contexto del UX?

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. Tiempo (minutos y segundos) que le tomó a un usuario realizar una tarea.
b. Indicador emocional que permite conocer cómo fue la experiencia del usuario.
c. KPI significa *Key Personal Information* y se refiere a información confidencial sobre los empleados de una empresa.
d. Evaluación para conocer si las intervenciones de las prácticas de UX en el producto fueron efectivas.

---

**Pregunta 6**

20 encuestados necesitan generar su factura en la aplicación móvil de la pizzería, 16 completaron la tarea con éxito, 1 no pudo completar el formulario y otro no identificó la opción en el menú.
La tasa de éxito fue el 80%. Selecciona el nombre de la métrica que se está calculando.

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. Task Succes Rate
b. Time on Task
c. User Error Rate
d. Tiempo promedio en la página

---

**Pregunta 7**

Selecciona la opción que describa las etapas del proceso de trabajo *design thinking*.

@ Revisa la explicación del tema 4

**Opciones:**

a. Análisis, diseño, codificación y pruebas
b. Empatizar, definir, idear, prototipar y probar
c. Planificar, hacer, verificar y actuar
d. Implementación, ideación, evaluación y colaboración

---

**Pregunta 8**

Eres un UX *Design* en una compañía que está utilizando el marco de trabajo de *design thinking* y te han integrado en un nuevo proyecto para desarrollar una *app* móvil para realizar los pagos en los estacionamientos de centros comerciales. Has tenido una reunión con los clientes, donde has presentado un dibujo de cómo se verá la aplicación móvil y los usuarios han aportado su retroalimentación de la propuesta. Selecciona la opción de la etapa en la que se encuentra el proyecto.

@ Revisa la explicación del tema 4

**Opciones:**

a. Idear
b. Probar
c. Prototipar
d. Definir

---

**Pregunta 9**

Selecciona la lista del modelo de 5 dimensiones de Kevin Silver que permite crear productos que ayudan a los diseñadores a diseñar interacciones de forma fácil.

@ Revisa la explicación del tema 5

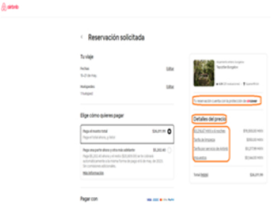
**Opciones:**

a. Palabras, apoyos visuales, objetos físicos y espacio, prevención de errores y documentación.
b. Palabras, apoyos visuales, consistencia, estándares, tiempo y comportamiento.
c. Palabras, apoyos visuales, objetos físicos y espacio, tiempo y visualización de estatus.
d. Palabras, apoyos visuales, objetos físicos y espacio, tiempo y comportamiento.

---

**Pregunta 10**

Selecciona la dimensión a la que se refieren los componentes seleccionados.



@ Revisa la explicación del tema 5

**Opciones:**

a. Apoyos visuales
b. Palabras
c. Tiempo
d. Objetos físicos

---

**Pregunta 11**

Selecciona la lista con algunas heurísticas de Nielsen que permiten diseñar productos que beneficien a los clientes con una experiencia fácil, amigable e intuitiva, además de evitar errores.

@ Revisa la explicación del tema 5

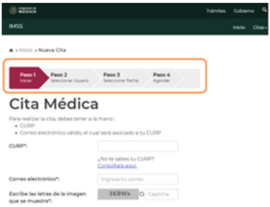
**Opciones:**

a. Prevención de errores, visibilidad de estatus y controles.
b. Prevención de errores, automatización, estética y diseño minimalista.
c. Prevención de errores, visibilidad de estatus, estética y diseño minimalista.
d. Prevención de errores, etiquetas contextuales, estética y diseño minimalista.

---

## Pregunta 12

Selecciona la heurística de Nielsen que se representa por medio del componente seleccionado en la interfaz.



Cita Médica

Para realizar la cita, debes tener a la mano :
- CURP
- Correo electrónico válido, el cual será asociado a tu CURP

CURP*:

¿No te sabes tu CURP?
Consúltala aquí.

Correo electrónico*: Ingresa tu correo

Escribe las letras de la imagen que se muestre*: 3K8Wx Captcha

@ Revisa la explicación del tema 5

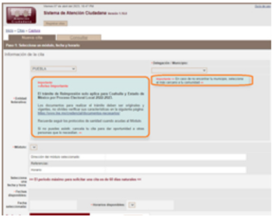
**Opciones:**

a. Visibilidad de estatus del sistema
b. Ayuda y documentación
c. Adecuación entre el sistema y el mundo real
d. Palabras

---

## Pregunta 13

Selecciona la heurística de Nielsen que se representa por medio de los componentes seleccionados en la interfaz.



@ Revisa la explicación del tema 5

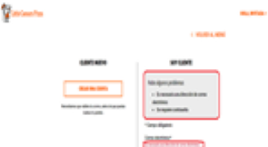
**Opciones:**

a. Estética y diseño animalista
b. Flexibilidad y eficiencia de uso
c. Visibilidad de estatus del sistema
d. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de sus errores.

---

## Pregunta 14

Selecciona la heurística de Nielsen que se representa por medio de los componentes seleccionados en la interfaz.



@ Revisa la explicación del tema 5

**Opciones:**

a. Ayuda y documentación
b. Prevención de errores.
c. Flexibilidad y eficiencia de uso.
d. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de sus errores.

---

**Pregunta 15**

Selecciona la definición de prueba de usabilidad.

@ Revisa la explicación del tema 6

**Opciones:**

a. Un grupo de sesiones donde se solicita a una muestra de usuarios que realicen tares del producto digital a probar. El diseñador UX exclusivamente ejecutará un cuestionario para conocer la percepción al finalizar la ejecución.
b. Un grupo de sesiones donde se solicita a una muestra de usuarios que realicen tares del producto digital a probar. El diseñador UX observará su comportamiento y la interfaz en donde se ejecuta la prueba.
c. Un grupo de sesiones donde se solicita a una muestra de usuarios que realicen tares del producto digital a probar. El diseñador UX ayudará al usuario cuando no pueda realizar alguna tarea.
d. Las pruebas de usabilidad son una forma de medir cuántas veces los usuarios pueden encontrar errores en un sitio web.

---

**Pregunta 16**

Eres un UX *Design* en una compañía y te han asignado las pruebas de usabilidad de la nueva aplicación móvil para realizar los pagos en los estacionamientos de centros comerciales.
Has generado el siguiente listado de tareas que vas a solicitar a los usuarios el día de mañana para que ejecuten la prueba:

- Autenticarse en la aplicación móvil.
- Ingreso al estacionamiento con la aplicación móvil.
- Alta de tarjeta por medio de pago con tarjeta de crédito.
- Pago del estacionamiento con el medio de pago "tarjeta de crédito".
- Salida de estacionamiento con la aplicación móvil.

Selecciona la opción de la etapa en la que se encuentra en la prueba de usabilidad.

@ Revisa la explicación del tema 6

**Opciones:**

a. Definición de tareas
b. Ejecución
c. Análisis de resultados
d. Cierre

---

**Pregunta 17**

Selecciona los tipos de pruebas de usabilidad

@ Revisa la explicación del tema 6

**Opciones:**

a. Presencial (laboratorio y guerrilla) e iterativas
b. Presencial (laboratorio y guerrilla) e integración
c. Presencial (laboratorio y guerrilla) y remotas
d. AB y de estrés

---

**Pregunta 18**

Eres un UX *Design* en una compañía y te han asignado las pruebas de usabilidad de la nueva aplicación móvil para realizar los pagos en los estacionamientos de centros comerciales.
Se han realizado 3 pruebas de usabilidad a la aplicación para el pago de estacionamientos.
En la primera prueba se identificó que el 45 % de los usuarios de la prueba no encontraron la interfaz que les permitía escanear el QR en el ingreso al estacionamiento.
En la segunda prueba se identificó que 70 % de los usuarios de la prueba no registraban la tarjeta de crédito en más de 2 minutos.
En la tercera prueba se identificó que el 35 % de los usuarios de la prueba no pagaron el estacionamiento antes de llegar a la pluma de salida.
En cada una de las pruebas se realizaron las correcciones necesarias para mejorar la métrica.
Selecciona la opción que describa mejor esta forma de trabajo de las pruebas de usabilidad.

@ Revisa la explicación del tema 6

**Opciones:**

a. Las pruebas de usabilidad realizadas en la aplicación del pago de los estacionamientos demuestran que no se realizaron entrevistas al inicio del proyecto.
b. Las pruebas de usabilidad realizadas en la aplicación del pago de los estacionamientos permitieron identificar defectos en la aplicación.
c. Las pruebas de usabilidad realizadas en la aplicación del pago de los estacionamientos demuestran que son procesos muy complejos para el usuario.
d. Las pruebas de usabilidad realizadas en la aplicación del pago de los estacionamientos es un proceso iterativo.

---

**Pregunta 19**

Selecciona la opción que mejor represente al moderador de una prueba de usabilidad.

@ Revisa la explicación del tema 6

**Opciones:**

a. El moderador debe ser una persona clara, precisa e imponente. Debe indicar a los usuarios que comuniquen en voz alta los problemas que encuentren en la ejecución para registrarlos.
b. El moderador debe ser una persona paciente, tranquila y que inspire confianza. Debe observar la evaluación y evitar los comentarios para afectar el comportamiento de la prueba.
c. El moderador debe ser una persona paciente, tranquila y que inspire confianza. Debe apoyar al usuario con las dudas y problemas que tenga durante la ejecución.
d. El moderador debe ser una persona con liderazgo autoritario para que los asistentes sigan las instrucciones.

---

**Pregunta 20**

En la compañía se desarrolla un proyecto de UX con el objetivo de realizar una nueva aplicación para el pago de estacionamientos en centros comerciales. Se han entregado mensualmente versiones de productos funcionales que agregan valor al cliente.
Mes 1: aplicación móvil con ingreso, pago con tarjeta bancaria y salida.
Mes 2: aplicación móvil con ingreso, pago con Pay Pal y salida.
Mes 3: aplicación móvil con ingreso, pago con Mercado Pago y salida.
Selecciona la opción de la metodología que se está utilizando en el proyecto.

@ Revisa la explicación del tema 7

**Opciones:**

a. Cascada
b. Hibrida
c. Agile
d. Tradicional

---

**Pregunta 21**

Selecciona la definición de producto mínimo viable.

@ Revisa la explicación del tema 7

**Opciones:**

a. Es un prototipo del producto o servicio con todas las funcionalidades que el mercado y el cliente requiere.
b. Es un prototipo del producto o servicio con las funcionalidades mínimas que permiten presentarlo al cliente, para que sea de su aceptación e interés.
c. Es el primer prototipo del producto o servicio con las funcionalidades que permitió el tiempo para su desarrollo y que permitirá conocer la retroalimentación del cliente.
d. Es un producto con características mínimas que se lanza al mercado sin ninguna planificación o investigación, sólo para ver si tiene éxito o no.

---

**Pregunta 22**

En el proyecto de UX para el desarrollo de la aplicación para el pago de estacionamiento en plazas comerciales, el equipo de desarrollo entregó un producto con las funcionalidades:

- autenticarse en la aplicación móvil.
- ingreso al estacionamiento con la aplicación móvil.
- alta de tarjeta por medio de pago con tarjeta de crédito.
- pago del estacionamiento con el medio de pago “tarjeta de crédito”.
- salida de estacionamiento con la aplicación móvil.

Existen otras necesidades planteadas en el proyecto. El equipo de desarrollo recomendó al cliente comenzarlo a utilizar para conocer si el producto genera interés y si están dispuestos a pagarlo. Se continuará en siguientes lanzamientos con nuevas funcionalidades.
Selecciona la opción que describa de mejor forma la situación descrita.

@ Revisa la explicación del tema 7

**Opciones:**

a. El equipo UX utilizó una metodología *agile*.
b. El equipo UX trabajó de forma colaborativa con el cliente.
c. El equipo UX utilizó una metodología tradicional.
d. El equipo UX entregó un mínimo producto viable.

---

**Pregunta 23**

Selecciona la opción que describa los componentes de la arquitectura de la información.

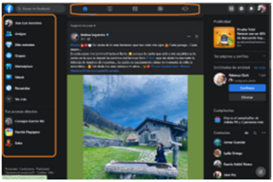
@ Revisa la explicación del tema 8

**Opciones:**

a. Sistemas de organización, navegación, etiquetado y búsqueda.
b. Palabras, apoyos visuales, objetos físicos y espacio, tiempo y comportamiento.
c. Prevención de errores, visibilidad de estatus, estética y diseño minimalista.
d. Modelo en L, navegación, etiquetado y búsqueda.

**Pregunta 24**

Selecciona el tipo de navegación local de la siguiente interfaz:



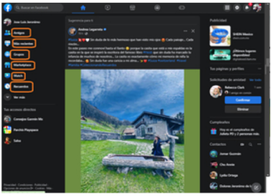
@ Revisa la explicación del tema 8

**Opciones:**

a. Horizontal
b. Invertida en L
c. Invertida en L
d. Vertical

**Pregunta 25**

Selecciona el tipo de etiqueta que se han seleccionado en la interfaz.



@ Revisa la explicación del tema 8

**Opciones:**

a. Cabecera
b. Contextuales
c. Iconográficas
d. De error

**Pregunta 26**

Selecciona la opción que describa tu experiencia con herramientas de prototipado.

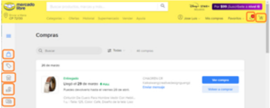
@ Revisa la explicación del tema 8

**Opciones:**

a. No conozco las herramientas de prototipado, como Justinmind o Figma.
b. Utilizo alguna herramienta de prototipado, como Justinmind o Figma, y he generado prototipos con diseños UX.
c. Conozco las herramientas de prototipado, como Justinmind o Figma, pero no he generado prototipos con diseños UX.
d. Solo descargué los instaladores, pero no las he utilizado.

**Pregunta 27**

Selecciona el tipo de etiquetas que se ha seleccionado en la interfaz.



22 de marzo
Entregado
Llegó el 25 de marzo
Ver compra
Volver a comprar

@ Revisa la explicación del tema 8

**Opciones:**

a. Contextuales
b. Cabecera
c. Categóricas
d. Iconográficas

---

**Pregunta 28**

Selecciona la opción que describa el orden de los pasos para desarrollar un *wireframe.*

@ Revisa la explicación del tema 8

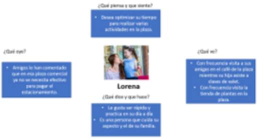
**Opciones:**

a. Crear la estructura principal del uso del espacio, Agregar elementos (menús, imágenes, etiquetas, iconos), agregar indicaciones de funcionamiento y crear el diagrama de navegación.
b. Crear la estructura principal del uso del espacio, Agregar elementos (menús, imágenes, etiquetas, iconos), crear el diagrama de navegación y agregar indicaciones de funcionamiento.
c. Agregar elementos (menús, imágenes, etiquetas, iconos) y agregar indicaciones de funcionamiento.
d. Crear el diagrama de navegación, crear la estructura principal del uso del espacio, agregar elementos (menús, imágenes, etiquetas, iconos) y agregar indicaciones de funcionamiento.

---

**Pregunta 29**

Selecciona el tipo de herramienta que se describe a continuación para obtener la información de las personas que utilizarán la aplicación para pago de estacionamiento en plazas comerciales:


¿Qué piensa y que siente?
- Desea optimizar su tiempo para realizar varias actividades en la plaza.

¿Qué oye?
- Amigos le han comentado que en esa plaza comercial ya no se necesita efectivo para pagar el estacionamiento.

Lorena

¿Qué ve?
- Con frecuencia visita a sus amigas en el café de la plaza mientras su hija asiste a clases de ballet.
- Con frecuencia visita la tienda de plantas en la plaza.

¿Qué dice y que hace?
- Le gusta ser rápida y practica en su día a día
- Es una persona que cuida su aspecto y el de su familia.

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. Definición de personas
b. Mapa de empatía
c. User journey
d. Card storing

---

**Pregunta 30**

En un proyecto de UX que desarrolla una aplicación para el pago de estacionamiento en plazas comerciales, se ha solicitado a un grupo de usuarios que ejecuten una prueba con 2 versiones diferentes de la aplicación móvil.
En la primera versión, el icono para realizar el escaneo del QR se encuentra en la página de inicio, mientras que, en la segunda versión, la opción se encuentra en el menú inferior de la interfaz.
Analizando los resultados, se identificó que el 70 % realizó el ingreso al estacionamiento en menos de 35 segundos con la primera versión del aplicativo móvil.
Selecciona la opción que describa la técnica utilizada.

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. Test A/B
b. Eyetracking
c. Paseo cognitivo
d. Prueba de estrés

---

**Pregunta 31**

¿Qué significa UX en el contexto de diseño y tecnología?

@ Revisa la explicación del tema 1

**Opciones:**

a. Uso Expedito
b. Uso Extendido
c. User Experience
d. Uso Extendido

**Pregunta 32**

¿Cuál de las siguientes no es una etapa común en el proceso de diseño centrado en el usuario?

@ Revisa la explicación del tema 2

**Opciones:**

a. Prototipado y desarrollo
b. Evaluación y mejora de la experiencia del usuario
c. Pruebas de penetración
d. Investigación y descubrimiento

**Pregunta 33**

¿Qué se busca comprender mediante la investigación de usuario en UX?

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. Las tendencias de diseño actuales

a. Las tendencias de diseño actuales
b. La competencia en el mercado
c. Los precios de los productos en línea
d. Las necesidades y comportamientos de los usuarios

---

**Pregunta 34**

¿Cuál es el objetivo principal de un prototipo en el proceso de diseño UX?

@ Revisa la explicación del tema 8

**Opciones:**

a. Probar las características avanzadas
b. Lanzar el producto final al mercado
c. Probar y validar conceptos de diseño antes de la implementación
d. Entender las necesidades del usuario

---

**Pregunta 35**

¿Qué métrica se utiliza comúnmente para medir la satisfacción del usuario?

@ Revisa la explicación del tema 3

**Opciones:**

a. KPI
b. NPS (Net Promoter Score)
c. ROI (Return on Investment)
d. CPC (Cost per Click)

---

**Pregunta 36**

¿Cuál de las siguientes actividades se realiza comúnmente durante la etapa de evaluación de la usabilidad?

@ Revisa la explicación del tema 6

**Opciones:**

a. Pruebas de usabilidad
b. Ideación
c. Entrevistas de usuario
d. Análisis de mercado

---

**Pregunta 37**

¿Qué concepto se refiere a la capacidad de un sistema o producto para ser utilizado por personas con diversas habilidades y capacidades?

@ Revisa la explicación del tema 2

**Opciones:**

a. Usabilidad
b. Estética visual
c. Interacción de usuario
d. Accesibilidad

---

**Pregunta 38**

¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor la heurística Nielsen conocida como "visibilidad del estado del sistema"?

@ Revisa la explicación del tema 5

**Opciones:**

a. La interfaz debe ser estéticamente agradable.
b. El sistema debe mostrar claramente su estado y cualquier cambio que ocurra en tiempo real.
c. La navegación debe ser intuitiva.
d. Los elementos deben estar alineados en la página web.

---

**Pregunta 39**

¿Cuál es uno de los principios clave de la psicología cognitiva que se aplica a la UX?

@ Revisa la explicación del tema 5

**Opciones:**

a. La ley de Moore
b. La teoría del caos
c. La carga cognitiva
d. El efecto placebo

---

**Pregunta 40**

¿Qué significa "iteración" en el contexto de UX?

@ Revisa la explicación del tema 7

**Opciones:**

a. Repetir el proceso de diseño varias veces sin cambios
b. Lanzar el producto sin hacer cambios
c. Desarrollar múltiples versiones del producto a la vez
d. Revisar y mejorar el diseño basado en retroalimentación y pruebas