UX Intermediate

Reactivos

Pregunta 1

Lee el siguiente caso y selecciona la respuesta correcta:

Una empresa busca resolver problemas enfocándose principalmente en las necesidades del usuario. ¿Qué proceso debes seguir para disminuir errores y aumentar las posibilidades de éxito del proyecto?

Opciones:

a. Empatía y observación, definir, imaginar, experimentar y probar.
b. Empatía y observación, imaginar, experimentar y probar.
c. Definir, experimentar, idear y probar.
d. Observar, definir, experimentar e idear.

Pregunta 2

Paso del proceso de pensamiento de diseño en el que podemos sugerir iniciar con el desarrollo de una aplicación muy sencilla.

Opciones:

a. Paso 4: experimentar
b. Paso 3: imaginación
c. Paso 5: probar
d. Paso 2: definir

Pregunta 3

Lee el siguiente caso y responde a cuál punto del proceso de investigación de la competencia corresponde:

Evalúa el nivel de facilidad de uso y rapidez de la banca electrónica de la caja popular “xy”, analizando si la propuesta pensada es viable o se puede mejorar.

Opciones:

a. Definir las características de los competidores a investigar.
b. Identificar el tamaño de la muestra.
c. Establecer un objetivo.
d. Realizar una rúbrica.

Pregunta 4

Es uno de los métodos más comunes para obtener información de nuestros usuarios.

Opciones:

a. Encuestas
b. User Personas
c. Grupos foco
d. Las entrevistas

Pregunta 5

Se utiliza para entender el mercado en el que se desenvuelve una empresa, y conocer la perspectiva que tiene la competencia sobre los usuarios.

Opciones:

a. Pensamiento de diseño
b. Benchmarking
c. Entrevista
d. Análisis de datos de consumidores

Pregunta 6

Lee el siguiente caso y selecciona la opción correcta.

El usuario entra a visitar la página web y revisa que en efecto incluye los productos que buscaba y maneja una navegación sencilla. Por lo tanto, puede realizar la compra del producto que le interesa.

Opciones:

a. Enfoque de interfaces

b. Enfoque de diseño gráfico
c. Enfoque del diseño centrado en el usuario
d. Enfoque a la competencia

Pregunta 7

En el siguiente texto, identifica la fase del proceso del diseño centrado en el usuario.

“El grupo genera ideas creativas sobre la solución del proyecto.”

Opciones:

a. Producir soluciones
b. Especificar el contexto
c. Especificar requisitos
d. Evaluación

Pregunta 8

Lee el siguiente caso. Identifica y selecciona la parte del proceso del mapa de empatía.

Martha busca comprar un reloj, busca una marca en particular, pues le parece que están de moda y sin ese reloj se sentiría fuera del grupo de sus amigos de universidad.

Opciones:

a. ¿Qué dice y qué hace?
b. ¿Qué ve?
c. ¿Qué oye?
d. ¿Qué piensa y qué siente?

Pregunta 9

Este estudio ayuda a entender la conceptualización del sitio desde el punto de vista de los usuarios.

Opciones:

a. Five seconds
b. Tree testing
c. Card sorting
d. First click

Pregunta 10

Herramienta que es utilizada por el nivel de detalle que proporciona y permite generar una representación gráfica de un proceso desde el enfoque del usuario.

Opciones:

a. Journey map.
b. Card sorting
c. Mapa de empatía
d. Entrevista

Pregunta 11

Lee el siguiente ejemplo e identifica la fase del pensamiento de diseño que se utiliza:

Se realiza el diseño del sitio web, incluyendo las nuevas funcionalidades que se acordaron en fases previas.

Opciones:

a. Testear
b. Empatizar
c. Definir
d. Prototipar

Pregunta 12

Lee el siguiente ejemplo e identifica la fase del pensamiento de diseño que se utiliza:

Se obtiene retroalimentación de los usuarios sobre las sugerencias de mejora y realizamos una segunda iteración.

Opciones:

a. Prototipar
b. Testear
c. Empatizar
d. Definir

Pregunta 13

Lee el siguiente ejemplo y selecciona el paso del método SCAMPER que se utiliza:

En una escuela primaria se busca utilizar las áreas verdes por las tardes pasa dar clases de futbol para niños.

Opciones:

a. Poner en otro uso
b. Reordenar
c. Sustituir
d. Modificar

Pregunta 14

Es una técnica en la que colocas al centro el tema principal y generas 8 ideas o tópicos a resolver sobre esta.

Opciones:

a. SCAMPER
b. Flor de loto
c. Entrevistas
d. Encuestas

Pregunta 15

Técnica que permite mostrar al usuario de forma tangible los posibles resultados.

Opciones:

a. SCAMPER
b. Flor de loto
c. Bosquejo
d. Encuestas

Pregunta 16

Lee el siguiente ejemplo y selecciona el paso del proceso de Lean UX.

Un grupo de empleados se encuentra desarrollando la página web de la empresa con información general vista en juntas previas.

Opciones:

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

Pregunta 17

Lee el siguiente ejemplo y selecciona el paso del proceso de Lean UX.

Un grupo de empleados se encuentra desarrollando la página web y definiendo la funcionalidad básica para el proceso de compra.

Opciones:

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

Pregunta 18

Lee el siguiente ejemplo y selecciona el paso del proceso de Lean UX.

Un grupo de empleados se encuentra desarrollando la página web y realizando la primera versión de las pruebas del sitio web.

Opciones:

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

Pregunta 19

Metodología que se basa en ciclos cortos e iterativos.

Opciones:

a. Metodología del pensamiento de diseño
b. Metodología cualitativa
c. Metodología cuantitativa
d. Metodologías ágiles

Pregunta 20

Es una versión de prueba, muy cercana al sitio web real que utilizará el usuario final.

Opciones:

a. Prototipo
b. Entrevista
c. Lluvia de ideas
d. Encuestas

Pregunta 21

Lee la siguiente situación y selecciona el tipo de observación que se utiliza:

El usuario se encuentra en una tienda de ropa interactuando de manera cotidiana, una persona puede llegar a realizarle alguna pregunta sobre el producto. El usuario no sabe que su actitud o conducta dará observaciones a un grupo determinado sobre su compra.

Opciones:

a. Naturalista
b. Encubierta
c. Del participante
d. Usabilidad

Pregunta 22

Lee la siguiente situación y selecciona el tipo de observación que se utiliza:

El usuario tiene contacto directo con el producto en una tienda de computadoras, se le brinda un tiempo determinado para dar retroalimentación sobre lo que está viendo o utilizando.

Opciones:

a. Contextual
b. Usabilidad
c. Encubierta
d. Del participante

Pregunta 23

Lee la siguiente situación y selecciona el tipo de observación que se utiliza:

El usuario se encuentra en una tienda deportiva y empieza a ver los productos, se observa su conducta y actitudes para mejorar un determinado proyecto.

Opciones:

a. Encubierta
b. Del participante
c. Usabilidad
d. Naturalista

Pregunta 24

Categoría de investigación UX en la que los resultados se pueden medir y contar.

Opciones:

a. Cualitativa
b. Actitudinal
c. Cuantitativa
d. Evaluativa

Pregunta 25

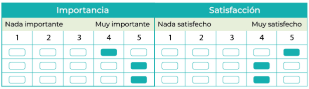
Categoría de investigación UX que se realiza cuando el producto ya está en manos del usuario.

Opciones:

a. Cualitativa
b. Casual
c. Conductual
d. Evaluativa

Pregunta 26

Revisa la siguiente tabla y selecciona el tipo de escala de calificación que se utiliza.



Importancia					Satisfacción				
Nada importante			Muy importante		Nada satisfecho			Muy satisfecho	
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
○	○	○	●	○	○	○	○	○	●
○	○	○	○	●	○	○	○	●	○
○	○	○	○	●	○	○	○	●	○

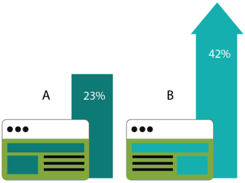
Opciones:

a. Escala de calificación SUS

b. Escala CSAT
c. SoV
d. Tasa de inversión

Pregunta 27

Revisa la siguiente imagen y selecciona el tipo de prueba de usuario a la que corresponde:



Opciones:

a. Prueba de concepto
b. Prueba de árboles
c. Prueba A/B
d. Prueba con el primer clic

Pregunta 28

Revisa y ordena los pasos que se llevan a cabo para realizar una prueba de guerrilla:

a) Tener un incentivo para el participante, como un producto gratis o un vale de descuento para una tienda.

b) Elegir a los participantes al azar.

c) Preguntar a los participantes sobre un producto o servicio.

d) Pedirles que realicen una prueba rápida, como responder una serie de preguntas.

e) En el momento mismo, se obtiene retroalimentación por parte del usuario.

f) Ir a un lugar público (puede ser un centro comercial).

Opciones:

a. a, b, d, c, e, f
b. b, a, d, f, e, c
c. g, b, c, d, a, e
d. f, b, c, d, a, e

Pregunta 29

Sección de la pirámide invertida de una presentación, que informa sobre el problema a resolver.

Opciones:

a. La información más importante
b. Cierre
c. Detalles secundarios
d. Objetivos

Pregunta 30

Sección de la pirámide invertida de una presentación, que incluye el argumento, evidencia y apoyos visuales.

Opciones:

a. La información más importante
b. Detalles secundarios
c. Objetivos
d. Cierre

Pregunta 31

Lee el siguiente caso y selecciona el tipo de discapacidad con la que cuenta el usuario:

Carla es uno de los usuarios que realizará la prueba de usabilidad del nuevo sitio web, pero al estar revisando el sitio web, se encuentra con un video, el cual no cuenta con subtítulos; se desanima un poco al ver que no está incluida en el mercado de ese producto

Opciones:

a. Visual
b. De movilidad

c. Auditiva
d. Incidental

Pregunta 32

Lee el siguiente caso y selecciona el tipo de discapacidad con la que cuenta el usuario:

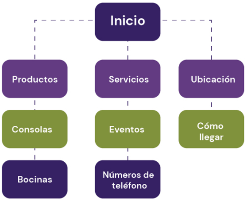
Sergio se encuentra revisando el sitio web en la noche al llegar de su trabajo, pero al estar leyendo se enfrenta a que el contenido no cuenta con una tipografía adecuada, por lo que se cansa aún más y decide dejar de navegar en el sitio web.

Opciones:

a. Visual
b. De movilidad
c. Auditiva
d. Incidental

Pregunta 33

Revisa el siguiente ejemplo y selecciona el nombre de la pauta de accesibilidad que se muestra.



Opciones:

a. Diseñar para todas las plataformas y dispositivos.
b. Organizar el contenido de forma lógica.
c. Crear personajes de usuario.
d. Consistencia en el diseño.

Pregunta 34

Menciona la herramienta de accesibilidad que ayuda a la comprobación del contraste de la interfaz para los estándares de accesibilidad.

Opciones:

a. A11y project
b. Axe Chrome plugin
c. Contrast
d. Figma

Pregunta 35

Son tres de los estándares de accesibilidad en UX.

Opciones:

a. Empatía, ideación, testear.
b. Crear user personas, organizar de manera lógica, diseñar para todas las plataformas.
c. Inclusividad y control de navegación.
d. Inclusividad, empatía, control de la navegación.

Pregunta 36

Lee el siguiente caso y selecciona el nombre de la fase correspondiente:

Dos empleados se encuentran realizando solicitudes en grupo de redes sociales para reunir usuarios.

Opciones:

a. Reclutamiento
b. Análisis de datos
c. Pruebas de usabilidad
d. Planificación

Pregunta 37

Lee el siguiente caso y selecciona el nombre de la fase correspondiente.

El grupo de diseño se encuentra discutiendo los hallazgos con los demás integrantes del equipo de trabajo, decide priorizar los problemas y el impacto de aquellos.

Opciones:

a. Reclutamiento
b. Pruebas de usabilidad
c. Planificación
d. Análisis de datos

Pregunta 38

Revisa y ordena los pasos que se llevan a cabo para realizar una entrevista, prueba moderada + remota:

a) Mantén la entrevista informal y brinda un saludo amable para evitar la incomodidad inicial.
b) Ten tus materiales listos.
c) Deja que la conversación fluya.
d) Evitar preguntas capciosas.
e) Deja a los usuarios platicar y saber qué les pareció el producto al final de la entrevista.
f) Redacta un guion de conversación y preguntas.

Opciones:

a. f, a, b, d, c, e,
b. b, a, d, e, c, f
c. f, b, a, c, d, e
d. b, a, c, d, f, e

Pregunta 39

Es el objetivo de las pruebas de usabilidad:

Opciones:

a. Reducir niveles de estrés
b. Descubrir áreas de oportunidades
c. Incrementar ventas
d. Reunir más usuarios

Pregunta 40

Herramienta de Figma que es similar a la animación tipo “move”, pero el nuevo frame y el actual se mueven juntos.

Opciones:

a. Push
b. Slide in y slide out
c. Disolve
d. Instant