Fundamentos de Diseño UX-UI

Reactivos

Pregunta 1

Explica qué es UX.

Opciones:

a. Proceso de diseño que tiene como finalidad crear y mejorar productos, tomando como punto central las necesidades de los usuarios durante todo el desarrollo.
b. Proceso creativo, visual e innovador basado en la guía del usuario a través de la aplicación, empleando su interactividad.
c. Tiene como objetivo obtener información y datos relevantes vía métodos cuantitativos y cualitativos.
d. Disciplina sustentada, inicialmente, por seis elementos fundamentales, los cuales proporcionan guía y estructura en la creación de productos digitales.

Pregunta 2

Explica qué es UI.

Opciones:

a. Verificar el aspecto y la funcionalidad de una aplicación, aplicando de forma correcta los conceptos de equilibrio, espacio y contraste, así como el color, la forma, el tamaño y otros elementos que afectan el diseño visual.
b. La clave para enfocar el desarrollo de un proyecto es: identificar quién es la audiencia y qué necesita. Sin esta identificación, los diseños están basados sólo en conjeturas.
c. Disciplina sustentada, inicialmente, por seis elementos fundamentales, los cuales proporcionan guía y estructura en la creación de productos digitales.
d. Proceso visual en la creación e implementación de la interactividad del usuario y la aplicación, guiando su uso.

Pregunta 3

La clave para enfocar el desarrollo de un proyecto es: identificar quién es la audiencia y qué necesita. Sin esta identificación, los diseños están basados sólo en conjeturas.

Opciones:

1. UI.
2. Investigación del usuario.
3. Arquitectura de la información.
4. Diseño de interacción.

Pregunta 4

Identifica la responsabilidad de un diseñador UX:

1. Crea *wireframes* y prototipos.
2. Implementa elementos interactivos.
3. Analiza íconos y tipografías.
4. Tiene comunicación directa con el desarrollador *web*.

Opciones:

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

Pregunta 5

Identifica la etapa del diseño del proceso cuyo objetivo es descubrir expectativas y desafíos de los usuarios.

Opciones:

a. Realizar esquema de página web.
b. Mapear recorridos del usuario.
c. Realizar *User personas*.
d. Comprender los puntos del dolor del usuario.

Pregunta 6

Reconoce que su objetivo es obtener información y datos de calidad vía varios métodos cuantitativos y cualitativos.

Opciones:

1. Entrevistas.

2. *User Research.*
3. Test A/B.
4. Test de usabilidad.

Pregunta 7

Describe qué es el *Focus Groups.*

Opciones:

a. Se trata de investigar al usuario en su propio entorno, permitiendo encontrar problemas durante su uso real.
b. Método cualitativo que permite conocer al usuario personalmente, formando parte del *User Research.*
c. Se trata de crear grupos de debate de entre tres y doce participantes guiados por un moderador, con el fin de obtener ideas acerca de temas específicos.
d. Permite analizar rápidamente qué piensan los usuarios de un prototipo o de una marca y conocer su primera impresión.

Pregunta 8

Identifica uno de los puntos importantes en la elaboración de un *buyer persona*, basándose en datos como edad, sexo, estado familiar y nivel educativo.

1. Proceso de compra.
2. Psicografía.
3. Metas profesionales.
4. Demografía.

Opciones:

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

Pregunta 9

Identifica qué es una representación semi-ficticia de tus clientes ideales. Ayuda a definir quién es la audiencia a la que se tiene que atraer y convencer.

1. *Focus Groups.*
2. Investigación del usuario.
3. *Buyer Persona*.
4. *Card sorting.*

Opciones:

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

Pregunta 10

Explica qué es el cliente ideal.

Opciones:

a. Creencias y valores, ya sea políticos, religiosos o ideológicos.
b. Es el perfil que una empresa o negocio define como el modelo de persona que representa los retos y las características que el producto o servicio busca y puede resolver.
c. Consiste en comprender cuáles son los problemas y obstáculos que una empresa puede remediar con soluciones más relevantes.
d. Identifica a quién escucha el usuario, en quién confía y en qué plataformas busca soluciones.

Pregunta 11

Identifica el marco de experiencia del usuario, así como la disciplina en que está sustentado, tomando como punto de partida seis elementos fundamentales: objetivos, audiencia, contenidos, estructura o taxonomía, diseño visual, sistema de etiquetado y de navegación.

Opciones:

a. La arquitectura de la información.
b. UX.
c. Mapa del sitio.
d. Audiencia.

Pregunta 12

¿Qué es el elemento contenido en la arquitectura de la información?

Opciones:

a. Es donde se definen metas y objetivos reales, los cuales deben ser claros y legibles.
b. Identifica y delimita el número de personas que van a utilizar el producto digital, ya sea por capacidad física o técnica, conocimiento de la institución, necesidad de información, ubicación geográfica, etc.
c. Es la fase central de la arquitectura de la información y, por tanto, la que más trabajo va a exigir. En esta etapa, se deben seleccionar, clasificar y ordenar los contenidos que abarcará el desarrollo.
d. En este punto se definen las conexiones entre los contenidos y se planifica cómo el usuario navegará e interactuará con los contenidos.

Pregunta 13

Selecciona la fase de la arquitectura de la información donde se realiza un *wireframe*, el cual representa
los prototipos previos de la interfaz, mostrando cómo se visualizarán los contenidos y las funcionalidades del sitio.

1. Audiencia
2. Objetivos.
3. Taxonomía o estructura.
4. Diseño visual.

Opciones:

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

Pregunta 14

Explica qué es mapa de sitio.

Opciones:

a. Selecciona la fase de la arquitectura de la información donde se realiza un wireframe, el cual representa los prototipos previos de la interfaz, mostrando cómo se visualizarán los contenidos y las funcionalidades del sitio.
b. Es donde se identifica y delimita el número de personas que van a utilizar el producto digital.
c. En un mapa de sitio se definen las conexiones entre los contenidos y se planifica cómo el usuario navegará o interactuará con los contenidos.
d. Es un diagrama que representa la organización de las páginas y su nivel jerárquico de una forma más visual.

Pregunta 15

Explica qué es el sistema de navegación global.

Opciones:

a. Es el menú de navegación principal, el cual estará presente en toda la interacción indicando cuáles son las secciones principales.
b. Es el menú que estará dentro de las secciones específicas, permitiendo navegar por sus subcategorías.
c. Navegación que permite desplazarse en un mismo contenido a través de enlaces o íconos.
d. Proceso creativo, visual e innovador basado en la guía del usuario a través de la aplicación, empleando su interactividad.

Pregunta 16

Explica cuál es el objetivo del *UI Design*.

Opciones:

a. Se trata de crear productos que ayuden al usuario a cumplir sus objetivos de la mejor manera posible por medio del uso de elementos en la interfaz.
b. Proceso de diseño que tiene como finalidad crear y mejorar productos, tomando como punto central las necesidades de los usuarios durante todo el desarrollo.
c. Se realiza una simulación de la interfaz y de algunas de sus funcionalidades.
d. Evita que el usuario cometa acciones que puedan perjudicarle o cuya función desconozca.

Pregunta 17

Explica qué son las heurísticas de Jakob Nielsen.

Opciones:

a. Proceso de diseño que tiene como finalidad crear y mejorar productos, tomando como punto central las necesidades de los usuarios durante todo el desarrollo.
b. Son simulaciones de la interfaz y de algunas de sus funcionalidades.
c. Son las directrices o guías de usabilidad más utilizadas para el diseño de interfaces de usuario que ayudan a detectar una gran cantidad de errores de implementación.
d. Proceso creativo, visual e innovador basado en la guía del usuario a través de la aplicación, empleando su interactividad.

Pregunta 18

Identifica la heurística básica de Jakob Nielsen, la cual indica que el sistema siempre debe informar al usuario sobre el estado actual de lo que está sucediendo en su pantalla, por ejemplo: si está cargando un archivo, qué porcentaje de avance lleva, si está realizando una encuesta, cuántas preguntas le faltan, etc.

Opciones:

a. Visibilidad del estado del sistema.
b. Coincidencia entre el sistema y el mundo real.
c. Darle al usuario el control y la libertad.
d. Consistencia y estándares.

Pregunta 19

Identifica la heurística de Jakob Nielsen, que ayuda al usuario a encontrar la información de manera simple y sencilla para evitar el estrés.

Opciones:

a. Darle al usuario el control y la libertad.
b. Reconocer en lugar de recordar.

c. Visibilidad del estado del sistema.
d. Ayuda y documentación.

Pregunta 20

Menciona la heurística de Jakob Nielsen, que ayuda a evitar que el usuario cometa acciones que puedan perjudicarle o que, incluso, ignore que las está realizando.

A. Darle al usuario el control y la libertad.
B. Prevención de errores.
C. Consistencia y estándares.
D. Estética y diseño minimalista.

Opciones:

a. A
b. C
c. D
d. B

Pregunta 21

Explica qué es el principio de *simplicity*.

Opciones:

a. Se refiere a que el diseño de una interfaz debe establecer expectativas precisas de lo que sucederá antes que el usuario la utilice.
b. Se refiere a que existen componentes de una interfaz que son identificados, primeramente, por el ojo humano debido a diferentes pesos visuales como lo son talla, forma, color, valor, profundidad, textura, orientación, etc.
c. Se refiere a que cada elemento de la interfaz debe permitir al usuario saber para qué sirve y cómo se opera.
d. Indica que, cuanto más simple es una interfaz de usuario, más personas podrán emplearla, siendo más fácil comunicar sus beneficios.

Pregunta 22

Explica cuál es el tipo de consistencia funcional.

Opciones:

a. Se logra con la correcta existencia de consistencia visual en las interfaces de la aplicación. Mejora la usabilidad, la capacidad de aprendizaje y la experiencia del usuario.
b. Los controles similares en una interfaz (listas desplegables, cajas de selección, menús) deben funcionar de la misma forma.
c. Se logra cuando hay múltiples aplicaciones en una organización y se tiene la misma consistencia visual y funcionalidad entre ellas.
d. Los componentes similares en una interfaz (fuentes, tamaños, botones, etiquetas) deben visualizarse de la misma forma para que se cumpla esta consistencia.

Pregunta 23

Explica qué es el principio de *proximity*.

Opciones:

a. Establece que el usuario puede percibir a los componentes próximos en un interfaz como del mismo grupo o con funcionalidades o características comunes.
b. Se refiere a que existen componentes de una interfaz que son identificados, primeramente, por el ojo humano debido a diferentes pesos visuales como lo son talla, forma, color, valor, profundidad, textura, orientación, etc.
c. Se refiere a que cada elemento de la interfaz debe permitir al usuario saber para qué sirve y cómo se opera.
d. Indica que, cuanto más simple es una interfaz de usuario, más personas podrán emplearla y será más fácil comunicar sus beneficios.

Pregunta 24

Identifica el nivel de dominio o principio de *dominance*, el cual recibe la prioridad 1, es decir, mayor peso visual y atención del usuario.

Opciones:

a. Dominante.
b. Subdominante.
c. Subordinado.
d. *Affordance* funcional.

Pregunta 25

Identifica el principio de *progressive disclosure*.

Opciones:

a. Características del diseño que ayudan al usuario a pensar o decidir sobre la tarea que se está realizando.
b. Se logra cuando hay múltiples aplicaciones en una organización y se tiene la misma consistencia visual y funcionalidad entre ellas.
c. Presenta las funcionalidades sencillas e importantes mientras que ubica las funcionalidades avanzadas en interfaces secundarias ocultas, mostrándolas únicamente si el usuario las solicita.
d. Características del diseño que ayudan al usuario a recibir información a través de los sentidos como apoyo a lo mostrado en la narrativa de la página web.

Pregunta 26

Explica qué es un *wireframe*.

Opciones:

a. Es un componente especializado en una función específica en la aplicación.
b. Es el proceso para crear una representación gráfica de baja fidelidad donde se plantea la estructura y funcionalidad de un sitio o aplicación.
c. Es el uso interactivo con *Justinmind.*
d. Capacidad de establecer un objetivo claro para el boceto.

Pregunta 27

Indica cuál es el objetivo de un *wireframe*:

1. Facilitar la comprensión visual de las interfaces que un diseñador UX/UI propone.
2. Lograr la correcta existencia de consistencia visual en las interfaces de la aplicación. Mejora la usabilidad, la capacidad de aprendizaje y la experiencia del usuario.
3. Busca que los componentes similares en una interfaz se visualicen de la misma forma para que se cumpla esta consistencia.
4. Ayuda al usuario a recibir información a través de los sentidos como apoyo a los físicos y cognitivos.

Opciones:

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

Pregunta 28

Menciona una desventaja de un *wireframe.*

Opciones:

a. Se pueden trabajar diferentes fidelidades, todo depende del objetivo.
b. Difícil de actualizar si un equipo está trabajando.
c. Sea con lápiz y papel o en una herramienta, podemos generar los wireframe invirtiendo muy poco tiempo.
d. Su diseño permite enfocarse en la funcionalidad, poniendo a un lado los colores o las formas detalladas.

Pregunta 29

Explica la ventaja de rapidez de los *wireframes.*

Opciones:

a. Se pueden trabajar diferentes fidelidades, todo depende del objetivo.
b. Sea con lápiz y papel o en una herramienta podemos generar los wireframe invirtiendo muy poco tiempo.
c. Su diseño permite enfocarse en la funcionalidad, dejando en un segundo término los colores o las formas detalladas.
d. Ausencia de interactividad.

Pregunta 30

Selecciona la opción de la herramienta *Justinmind* para la creación de aplicaciones *web* o de escritorio:

1. Otros dispositivos.
2. *Mobile*.
3. *Tablet.*
4. *Desktop.*

Opciones:

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

Pregunta 31

Explica qué son los íconos.

Opciones:

a. Proceso por el cual el diseñador UX/UI posiciona y ordena los componentes de la interfaz.
b. Influye en el comportamiento y decisiones de los usuarios, por ejemplo, para indicar urgencia o emergencia.
c. Es una parte importante de un producto digital que permite ayudar a resolver los diferentes problemas que pueden presentarse a los usuarios.
d. Son elementos visuales que, a través de su semejanza con el mundo real, facilitan el uso y comprensión de un producto.

Pregunta 32

Identifica la categoría del ícono cuya semejanza es directa con lo representado, por ejemplo, el ícono de cámara fotográfica de *WhatsApp.*

Opciones:

a. Ícono metonímico
b. Ícono arbitrario-convencional.
c. Ícono literal.
d. Ícono metafórico.

Pregunta 33

Identifica el ícono basado en una convención social; las personas han utilizado estos íconos con frecuencia a lo largo del tiempo, generando un vínculo, por ejemplo, el ícono para autenticar al usuario en un sitio.

Opciones:

a. Ícono literal.
b. Ícono metafórico.
c. Ícono metonímico.
d. Ícono arbitrario-convencional.

Pregunta 34

Selecciona la recomendación válida para crear mensajes de error en la aplicación:

1. No mostrar un resumen de errores.
2. Complementar con un ícono
3. Desplazar automáticamente el componente que tiene errores.
4. Desplegar pantallas emergentes con errores.

Opciones:

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

Pregunta 35

Identifica el color utilizado para indicarle al usuario que el flujo que se está ejecutando es el correcto, gracias a que se asocia con la salud y la aprobación.

Opciones:

a. El color azul.
b. El color naranja.
c. El color amarillo.
d. El color verde.

Pregunta 36

Identifica el proceso para crear una representación gráfica de media o alta fidelidad, detallando colores, fuentes, imágenes, íconos, textos, principios de alineación y de diseño de mensajes:

1. *Input text*.
2. *Image.*
3. *Date*
4. Prototipado

Opciones:

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

Pregunta 37

Identifica el componente que permite seleccionar varias opciones de una lista de posibilidades precargadas.

Opciones:

a. *Check.*
b. *Multi Select.*
c. *Radio button.*
d. *File upload.*

Pregunta 38

Menciona una ventaja de los prototipos.

Opciones:

a. Difícil de actualizar si surgen nuevas necesidades.
b. Afecta la expectativa del usuario; se refiere a la expectativa del usuario acerca del avance o finalización del producto.
c. Genera entendimiento de las interfaces propuestas entre el usuario y el equipo UX/UI.
d. Maximiza riesgos y perdidas.

Pregunta 39

Selecciona la principal recomendación de un prototipo:

1. Establecer el objetivo del prototipo.
2. Puede omitirse generar un *wireframe* inicial.
3. No es necesario utilizar color.
4. Agregar interactividad no es recomendable.

Opciones:

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

Pregunta 40

Identifica el componente que permite seleccionar una opción de una lista de posibilidades desplegables precargada.

Opciones:

a. *Select*
b. *Multi Select*
c. *Input Text*
d. *Check*