

TEMA 5**OTROS ASPECTOS DEL DISEÑO****2. DISEÑO DE PROCEDIMIENTOS DE USUARIO**

01 [Jun. 2006] [Jun. 2007] [Sep. 2007] ¿Dónde se definen las tareas que debe de realizar el usuario para lograr que la operación con el sistema tenga éxito?

- a) **En el diseño de procedimientos de usuarios. (pág. 407)**
- b) En el diseño para la seguridad.
- c) En el diseño para la recuperación del sistema.
- d) En el diseño de la interfaz del usuario

Nota: Para que la operación con el sistema tenga éxito hay que definir las tareas a realizar por el usuario en el diseño de los procedimientos de usuarios.

02 [Jun. 2005] [Sep. 2005] En el diseño de procedimientos de usuario es importante:

- a) **La instalación y conversión de datos. (pág. 407)**
- b) La interfaz gráfica de usuario.
- c) Los puntos de control de seguridad.
- d) Ninguna de las anteriores.

03 [Jun. 2005] En el diseño de procedimientos de usuario es importante:

- a) Operación y explotación del sistema.
- b) Conversión de datos.
- c) Instalación de datos.
- d) **Todas las anteriores. (pág. 407)**

Nota: Los dos ámbitos principales en los procedimientos de usuario son instalación y conversión de datos y operación y explotación de datos.

04 [Jun. 2005] [Sep. 2005] [Sep. 2006] [Sep. 2007] [Jun. 2008] ¿Qué herramienta se utiliza para describir los procedimientos de usuario?

- a) **Diagrama de flujo. (pág. 409)**
- b) Sentencias de programación.
- c) UML.
- d) Herramientas CASE.

Nota: Como los procedimientos de usuario definen flujos de información, las tareas necesarias para realizar los flujos y los dispositivos físicos de transporte y almacenamiento la mejor herramienta explicativa es el diagrama de flujo.

3. DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO

3.1 Evolución histórica

01 [Jun. 2006] [Sep. 2006] [Jun. 2007] [Sep. 2008] Una interfaz WIMP es:

- a) Una interfaz gráfica de Microsoft.
- b) La interfaz gráfica del futuro.
- e) Una interfaz gráfica de los años 70.
- e) **Ninguna de las anteriores. (pág. 413)**

Nota: La categoría de interfaz WIMP (Windows, Icons, Menus and Pointing device) es del periodo 1965-1980.

02 [Jun. 2006] [Jun. 2007] [Jun. 2008] [Sep. 2008] Los interfaces que añaden casi una tercera dimensión por la superposición de ventanas se conocen como:

- a) **Windows. (pág. 413)**
- b) WIMP
- c) 3 dimensiones.
- d) Ninguno de los anteriores.

Nota: Lo preguntado es la técnica de ventanas o windows.

3.2 Descripción de interfaces de usuario

01 [Jun. 2005] [Sep. 2005] [Sep. 2007] [Jun. 2008] En Métrica v3, la actividad relacionada con las interfaces de usuario comienza en la fase de:

- a) Diseño de SI.
- b) **Análisis de SI. (pág. 413)**
- c) Construcción de SI.
- d) Implantación y aceptación del sistema

02 [Jun. 2005] [Sep. 2005] [Jun. 2007] [Jun. 2008] [Sep. 2008] Aspectos como las características exactas de botones, frames y formularios se definen en la fase de:

- a) Análisis.
- b) **Diseño. (pág. 414)**
- c) Codificación.
- d) Pruebas.

Nota : En Métrica v2 la actividad relacionada con las interfaces de usuario se inicia con la actividad ASI 8 y en la fase de diseño se abordan los detalles últimos de iteración con el usuario.

3.3 Ergonomía del diseño de la interfaz

01 [Jun. 2007] [Sep.] ¿Qué consideraciones se deben de tener en cuenta a la hora de diseñar pantallas, según Galitz?

- a) Saber donde situar la información en la pantalla.
- b) Saber qué información situar en la pantalla.
- c) Saber como situar la información en la pantalla.
- d) Todas las anteriores. (pág. 415)**

02 [Jun. 2006] Las características más deseadas a la hora de diseñar pantallas, según Galitz, son:

- a) Simplicidad y profundidad de la información.
- b) Claridad, gran cantidad de información y transparencia.
- c) Simplicidad, claridad y facilidad de comprensión. (pág. 415)**
- d) Sencillez, robustez y claridad.

03 [Jun. 2007] [Sep. 2007] En cuanto a la ergonomía del diseño de la interfaz de entrada de una aplicación, es deseable:

- a) Protección contra errores de entrada. (pág. 415)**
- b) No permitir abreviaturas cuando se necesite una introducción rápida.
- c) Utilizar colores extremos.
- d) Ninguna de las anteriores.

Nota común a 01 a 03: Entre las consideraciones de Galitz a la hora de diseñar pantallas se encuentran las características más deseadas (simplicidad, claridad y facilidad de comprensión), sabiendo qué información situar, como y donde, introduciendo todos los datos necesarios sin errores.

04 [Jun. 2007] [Jun. 2008] [Sep. 2008] El diseño de pantallas es un proceso ordenado que empieza por los requisitos y finaliza con:

- a) Implantación. (pág. 416)**
- b) Mantenimiento.
- c) Pruebas unitarias.
- d) Ninguna de las anteriores..

Nota: Aunque el diseño de pantallas tiene su propio ciclo de vida empieza y acaba como todos los ciclos (requisitos e implantación).

4. DISEÑO DE SEGURIDAD, AUDITORÍA Y RECUPERACIÓN

01 [Jun. 2006] Sobre seguridad:

- a) Métrica v3 lo define como un proceso principal que se aplica a lo largo de todo el ciclo de vida del proyecto.
- b) Requiere definir puntos de control para comprobar que se está construyendo la aplicación con el nivel de seguridad adecuado. (pág. 417)**
- c) Es un concepto que se centra en que los datos no sean accedidos por personas no autorizadas.
- d) Ninguna de las anteriores.

Nota: En Métrica la seguridad es un proceso de interfaz y es algo más que no permitir el acceso a personas no autorizadas. Debe de desarrollarse a lo largo de todos los procesos.