

**PRUEBA SELECTIVA PARA CUBRIR CON CARÁCTER TEMPORAL UN PUESTO DE  
ANALISTA TIC ESPECIALISTA EN USABILIDAD EN LA ENTIDAD PUBLICA  
ARAGONESA DE SERVICIOS TELEMÁTICOS**

CONVOCADA POR RESOLUCIÓN DE 18 DE MAYO DE 2018, DE LA  
DIRECTORA GERENTE DE LA ENTIDAD PUBLICA ARAGONESA DE SERVICIOS  
TELEMÁTICOS. (Oferta 02-2018-004982).

**1-En SCRUM, una duración habitual para un sprint o iteración es de...**

- A) Entre uno y cinco días.
- B) Entre una semana y un mes.
- C) Entre tres y seis meses.
- D) Entre siete y doce meses.

**2- ¿Cuál de estas afirmaciones sobre las historias de usuario en SCRUM es falsa?**

- A) Las historias de usuario suelen escribirse en un *post-it* o tarjeta.
- B) El *Product Backlog* incluye historias de usuario.
- C) La funcionalidad de una historia de usuario se describe en forma de diálogo o monólogo del programador.
- D) Las historias de usuario suelen tener asociada una prioridad.

**3- ¿Cuál de estas NO es una actividad de SCRUM?**

- A) Sprint planning o planificación de la iteración.
- B) Daily scrum o reunión diaria.
- C) Sprint review o reunión de revisión o de demostración.
- D) Sprint overview o reunión de resumen.

**4- ¿Cuál de las siguientes NO es una responsabilidad del *Scrum Master* o facilitador?**

- A) Facilitar y moderar las reuniones.
- B) Llevar a cabo la organización concreta de cada equipo.
- C) Gestionar las dinámicas de grupo en el equipo.
- D) Resolver impedimentos que en el *sprint* o iteración puedan entorpecer la ejecución de las tareas.

**5- Angular (en su versión actual) recomienda como lenguaje a utilizar TypeScript. ¿Qué relación hay entre este lenguaje y JavaScript?**

- A) TypeScript incluye solo algunas funcionalidades de JavaScript ES5.
- B) TypeScript incluye solo algunas funcionalidades de JavaScript ES6.
- C) TypeScript incluye todas las funcionalidades de JavaScript ES5 y algunas nuevas, pero no todas las de ES6.
- D) TypeScript incluye todas las funcionalidades de JavaScript ES5 y ES6 y algunas nuevas.

**6- En Angular, ¿con qué elementos de un sistema se relaciona Angular Material?**

- A) Con la capa de persistencia.
- B) Con la comunicación por red.
- C) Con la interfaz de usuario.
- D) Con la concurrencia.

**7- ¿Cuál de estos NO es un programa que se puede utilizar para prototipado de sistemas?**

- A) Justinmind.
- B) Proto.io.
- C) MockedUp.
- D) Balsamiq.

**8- En un proyecto digital, un *sketch* o boceto...**

- A) Suele realizarse mediante alguna herramienta informática.
- B) No suele enseñarse al cliente.
- C) Se considera un prototipo de alta fidelidad.
- D) Es útil en reuniones con el equipo de trabajo.

**9- ¿Cuál de estas afirmaciones sobre *wireframes* es errónea?**

- A) Se suelen comenzar a realizar antes de empezar a programar.
- B) Nunca incluyen notas de comportamiento.
- C) No debería incluir colores.
- D) No todo el texto presente tiene por qué tener las mismas características.

**10- Una composición gráfica que ha utilizado un *wireframe* como plantilla introduciendo los elementos gráficos y visuales, y que no tiene funcionalidad, es:**

- A) Un *sketch* o boceto.
- B) Un *wireflow*.
- C) Un *mockup* o maqueta.
- D) Un prototipo.

**11- Un modelo fácilmente ampliable de un sistema planificado, incluyendo su interfaz y funcionalidad de entradas y salidas, es:**

- A) Un *wireframe*.
- B) Un *wireflow*.
- C) Un *mockup* o maqueta.
- D) Un prototipo.

**12- Un prototipo vertical:**

- A) Exhibe un amplio espectro de las características del producto, pero sin el respaldo de una funcionalidad relativamente amplia.
- B) Muestra la funcionalidad exacta de un producto para una pequeña parte del conjunto completo.
- C) Se utiliza con preferencia en las etapas tempranas del proceso de desarrollo.
- D) Se suele confeccionar como de baja fidelidad.

**13- La prueba en la cual el usuario piensa que está interactuando con el sistema, pero es el desarrollador quien genera las salidas, se denomina...**

- A) Todopoderoso.
- B) Mago de Oz.
- C) Juego de imitación.
- D) Omnisciente.

**14- ¿Cuál de estos NO es uno de los principios clave que caracterizan al Diseño Centrado en el Usuario, según el estándar correspondiente?**

- A) El diseño está basado en una comprensión explícita de desarrolladores y productos.
- B) El proceso es iterativo.
- C) El equipo de diseño incluye habilidades y perspectivas multidisciplinares.
- D) El diseño está dirigido a la experiencia del usuario.

**15- ¿Cuál es el estándar ISO en vigor que especifica los principios del Diseño Centrado en el Usuario?**

- A) ISO 13407
- B) ISO 9241-210
- C) ISO 9126-1
- D) ISO 14598

**16- ¿Cuál de las siguientes NO es una de las cuatro actividades del Diseño Centrado en el Usuario que define el estándar ISO en vigor?**

- A) Entender y especificar el contexto de uso.
- B) Especificar los requisitos de usuario.
- C) Realizar prototipos de uso.
- D) Evaluar el diseño.

**17- ¿Sobre qué trata el estándar ISO/IEC 11581?**

- A) Ergonomía
- B) Iconos de la interfaz de usuario.
- C) Evaluación del software.
- D) Principios de Diseño Centrado en el Usuario.

**18- ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre modelos mentales es incorrecta?**

- A) Un modelo mental mantiene analogías estructurales con el mundo real.
- B) Mediante modelos mentales, el usuario traduce las tareas que realiza en el mundo real en tareas dentro del ámbito del sistema.
- C) Un modelo mental es una representación mental basada en el lenguaje.
- D) Los modelos mentales permiten ejecutar acciones que se dirigen al cumplimiento de una tarea sin necesidad de que el usuario deba conocer la estructura del sistema.

**19- “Si varios elementos parecen estar colocados formando un flujo orientado hacia alguna parte, se percibirán como un todo.” Esta es una de las *leyes de la Gestalt*, en concreto:**

- A) La ley de proximidad.
- B) La ley de similitud.
- C) La ley de continuidad.
- D) La ley de cierre.

**20-Habitualmente, se considera que podemos almacenar 7 elementos +/- 2 en...**

- A) La memoria de trabajo.
- B) La memoria a corto plazo.
- C) La memoria a largo plazo.
- D) Cualquiera de nuestras memorias.

**21- ¿Cuál de estas NO es una de las heurísticas de usabilidad de Nielsen?**

- A) Utilizar el lenguaje de los usuarios.
- B) Consistencia y estándares.
- C) Minimizar los tiempos de espera.
- D) Diálogos estéticos y diseño minimalista.

**22- ¿Cuál de estos métodos de evaluación es del tipo observacional?**

- A) Evaluación heurística.
- B) *Think aloud*.
- C) Recorrido cognitivo.
- D) Cuestionarios.

**23- ¿Cuál de estos métodos de evaluación es más útil en la fase de análisis de requisitos?**

- A) Evaluación heurística.
- B) Estudio etnográfico.
- C) Recorrido cognitivo.
- D) Test de usabilidad.

**24- En Axure, ¿cómo se llama el evento que se lanza cuando se carga una página?**

- A) OnPageLoaded
- B) OnPageLoad
- C) OnLoadPage
- D) OnLoadedPage

**25- ¿Cuál de estas técnicas de evaluación es menos costosa en tiempo y recursos?**

- A) *Focus group*.
- B) Test de usuario.
- C) Inspección de estándares.
- D) *Think aloud*.

**26- ¿En qué cuestionario es habitual que se recoja información sobre los participantes en un test y sobre sus perfiles?**

- A) Pre-test.
- B) Post-tarea.
- C) Post-test.
- D) Post-experimento.

**27- ¿Cuál de estas NO es una estrategia adecuada a la hora de elegir las tareas a evaluar en un test de usuario?**

- A) Tareas críticas para el uso del producto.
- B) Tareas que puedan dar problemas.
- C) Tareas que han tardado mucho en implementarse.
- D) Tareas sugeridas por los clientes o que han recibido quejas.

**28- ¿Es imprescindible contar con usuarios reales a la hora de hacer un test de usuario?**

- A) Sí, si no el test no tendrá validez.
- B) Sí, y sobre todo en los primeros test.
- C) No, pero es aconsejable que conforme se hacen más test se vaya contando con ellos.
- D) No, es preferible no contar con ellos.

**29- En Spring, para especificar cuál es el controlador que debe manejar una determinada petición se implementaría la interfaz...**

- A) DispatcherServlet
- B) ContextLoaderListener
- C) HandlerMapping
- D) CommonsPortletMultipartResolver

**30- ¿Cuál es el archivo de manifiesto de un *plugin* en el entorno de programación Eclipse?**

- A) plugin.mf
- B) plugin.html
- C) plugin.war
- D) plugin.xml

**31-Las dimensiones de la seguridad que contempla el Esquema Nacional de Seguridad son Disponibilidad, Autenticidad, Integridad, Confidencialidad y:**

- A) Interoperabilidad.
- B) Transparencia.
- C) Legitimidad.
- D) Trazabilidad.

**32- ¿Cuál de estos NO es un entorno de desarrollo integrado para el desarrollo de *software*?**

- A) NetBeans.
- B) IntelliJ.
- C) Free Studio.
- D) BlueJ.

**33- A la hora de analizar los resultados de un cierto test de usuario, se pretende determinar la normalidad de los datos. ¿Cuál de estas pruebas NO sería útil en ese caso?**

- A) Prueba de Kolmogorov-Smirnov.
- B) Prueba de Lilliefors.
- C) Prueba de Shapiro-Wilk.
- D) Prueba de Dickey-Fuller.

**34- Dentro de un estudio de rendimiento, para decantarse por una interfaz u otra, se va a realizar un test de comparación de medias entre valores obtenidos sobre la misma población, teniendo en cuenta que no se puede suponer la normalidad de las muestras. ¿Cuál de estas pruebas podríamos utilizar?**

- A) Prueba U de Mann-Whitney.
- B) Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.
- C) Prueba t de Student.
- D) Prueba C de Cochran.

**35- En contrastes de hipótesis (y en estadística en general), ¿cómo se suele conocer a la probabilidad correspondiente al estadístico de ser posible bajo la hipótesis nula?**

- A) Valor p.
- B) F de Fisher.
- C)  $X^2$ .
- D) Falso positivo.

**36- ¿En cuál de estas situaciones es menos útil emplear la técnica del *card sorting*?**

- A) Cuando queremos comprobar la arquitectura de información establecida.
- B) En los primeros pasos de un proyecto.
- C) Cuando queremos conocer en qué categorías agrupar la información.
- D) Cuando queremos mejorar el rendimiento del sistema.

**37- ¿Qué tipo de *card sorting* es el más útil como ayuda a la toma de decisiones en la etapa de diseño conceptual?**

- A) El *card sorting* abierto.
- B) El *card sorting* cerrado.
- C) Los dos son iguales de útiles.
- D) Ninguno de los dos es de utilidad.

**38- La técnica en la cual los participantes tratan de encontrar un ítem dentro de una jerarquía de contenidos es...**

- A) El *card sorting*.
- B) El *tree test*.
- C) En ambas se realiza esa tarea.
- D) En ninguna de las dos se realiza esa tarea.

**39- En el campo de diseño *web*, un test A/B suele utilizarse para...**

- A) Identificar si ciertos cambios mejoran un valor determinado.
- B) Identificar la zona de la *web* más visitada.
- C) Identificar la página que tarda más en cargarse.
- D) Ese tipo de test no es de utilidad en el campo de diseño *web*.

**40- En Jakarta EE (antes Java EE), ¿en qué capa se ubica un servlet?**

- A) En la capa de cliente.
- B) En la capa de servidor, dentro de la parte de presentación.
- C) En la capa de servidor, dentro de la parte de lógica de negocio.
- D) En el sistema de información empresarial.

**PREGUNTAS DE RESERVA**

**41- Según la norma técnica de interoperabilidad de digitalización de documentos, el nivel de resolución mínimo para imágenes electrónicas es:**

- A) 300 píxeles por pulgada.
- B) 200 píxeles por pulgada.
- C) De 200 píxeles por pulgada para imágenes en blanco y negro, y de 300 píxeles por pulgada para imágenes obtenidas en color o escala de grises.
- D) De 300 píxeles por pulgada para imágenes en blanco y negro, y de 200 píxeles por pulgada para imágenes obtenidas en color o escala de grises.

**42- ¿Cuál es la versión de JavaServer Faces especificada por Java EE 8?**

- E) 2.1.
- F) 2.2.
- G) 2.3.
- H) 2.4.

**43- ¿Qué paradigma de programación se introdujo en Spring 5 mediante el framework WebFlux?**

- A) Programación funcional.
- B) Programación reactiva.
- C) Programación declarativa.
- D) Programación fluida.

**44- ¿Cuál de estos métodos NO está en la interfaz CrudRepository de Spring Data Commons?**

- A) count
- B) load
- C) findAll
- D) existsById

**45- A un estudio comparativo de diferentes empresas o proyectos para comprobar en qué son mejores o peores se les denomina:**

- A) *Benchmarking*.
- B) Estudio etnográfico.
- C) Recorrido cognitivo.
- D) *Focus group*.