

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

COMUNICACIÓN SOCIAL, TELECOMUNICACIONES Y MULTIMEDIA BANCO DE PREGUNTAS DE PRIMER BIMESTRE

1. Un producto multimedia ofrece a sus usuarios la capacidad de interacción con los elementos que contiene.
2. La estabilidad funcional de una interface significa mantener los elementos interactivos de manera coherente.
3. El término Hipertexto hace referencia a la integración en un mismo soporte digital de diferentes tipos de información: texto, imágenes, video, sonido.
4. El umbral de frustración ante una página web es de 10 minutos.
5. Los usuarios prefieren menús con 2 o 3 enlaces.
6. El término Multimedia hace referencia a la integración en un mismo soporte digital de diferentes tipos de información: texto, imágenes, video, sonido.
7. El término Hipertexto es la fusión de los términos multimedia e hipermedia.
8. La interactividad es la función de transportación de que ofrece un medio multimedia hacia otros idiomas.
9. Entre los recursos interactivos más utilizados se encuentra el enlace a un programa o aplicación.
10. Los productos multimedia permiten la creación de enlaces asociados donde la estructura puede ampliarse hasta el infinito.
11. Para que una página web sea accesible debe poder reproducirse correctamente en un solo navegador.
12. El primer paso para la construcción de un producto multimedia es la elaboración de la campaña de marketing del producto.
13. El programa Director es un programa de autor.
14. El programa Dreamweaver es un programa de creación de páginas web.
15. Los problemas de accesibilidad de un sitio web afectan a la usabilidad del mismo.

16. Los usuarios con conexiones lentas a Internet pueden acceder sin ningún problema a los sitios web.
17. En la etapa de desarrollo de un producto multimedia se definen objetivos para el desarrollo del producto
18. Interface es la apariencia visual (pantalla) del programa y la manera en la que se puede comunicar el usuario con él.
19. Los productos multimedia se diferencian del periódico impreso porque interactúan con el lector.
20. Un producto multimedia es una plataforma que incrementa la posibilidad de interactividad con el usuario
21. Los vínculos son enlaces a otras páginas web.
22. En un documento web se puede obviar incluir la identidad de autor.
23. Se debe diseñar un producto multimedia sin considerar el perfil del usuario que lo va a utilizar.
24. El perfil de usuario es el conjunto de comportamientos que demuestra el dueño del multimedia al usarlo.
25. Es necesario crear perfiles hipotéticos que determinen las necesidades del público potencial de un sitio web.
26. El principal problema de las interfaces de navegación es la pérdida de sentido de la orientación.
27. Se considera una deficiencia el que un usuario tenga una conexión lenta a Internet.
28. El primer principio del diseño accesible es crear páginas cuyo contenido se reproduzca correctamente en distintos navegadores.
29. Los enlaces básicos de navegación que ofrece un sitio web se hallan representados mediante palabras escritas con mayúscula.
30. Los enlaces básicos de navegación que ofrece un sitio web se hallan representados mediante enlaces, iconos y menús.
31. El primer paso para la construcción de un producto multimedia es definir el diseño de la interface.
32. La diferencia entre un entorno web y un libro es la presencia de enlaces de hipertexto.

33. En adobe se puede agregar botones interactivos.
34. Los destinos son vínculos representados mediante texto en la paleta Destinos
35. En la etapa de planificación de un producto multimedia se definen objetivos y metas para el desarrollo del producto.
36. Los productos multimedia se diferencian de los libros en que no incluyen imágenes.
37. Una de las consideraciones de la planificación es definir la plataforma tecnológica.
38. La usabilidad de un sitio es la facilidad de uso según perciben quienes lo visitan.
39. Un sitio web accesible es aquel que no permite el acceso a sus contenidos a todos los usuarios.
40. Las personas que tienen alguna discapacidad pueden acceder a Internet sin ninguna dificultad.
41. Los usuarios prefieren unas pocas pero densas capas de menús a muchas capas de menú simplificado.
42. Los niveles de jerarquía permiten definir los roles de los desarrolladores del producto.
43. Una de las fichas de catalogación multimedia es la de evaluación psicológica del producto.
44. Entre los recursos interactivos más utilizados se encuentra el enlace a otra página web.
45. La navegación es el conjunto de rutas que ofrece el producto multimedia para recorrer su contenido.
46. Uno de los recursos de navegación que ofrecen los sitios web es el mapa del sitio.
47. Un autorun es la capacidad de varios sistemas operativos para ejecutar una acción determinada al insertar un medio extraíble.
48. El primer paso para la construcción de un producto multimedia es definir los objetivos.
49. Una de las pautas de accesibilidad al contenido de la web indica evitar el uso de enlaces etiquetados “pincha aquí”.

50. Uno de los principios accesibles de una web es que el contenido sea extenso y sin enlaces de navegación.
51. La interfase gráfica del usuario se asemeja a una pauta de maquetación de un diseño gráfico convencional.
52. Uno de los aspectos en los que se centra la síntesis de los contenidos en un sitio web es facilitar al lector el nombre del dueño del sitio web.
53. Todo sitio web requiere que se agregue una animación en la cabecera.
54. La interface gráfica del usuario proporciona un control directo sobre el ordenador.
55. Es necesario crear perfiles de usuario que determinen las necesidades de públicos potenciales.
56. Una de las fichas de catalogación multimedia es la de descripción.
57. Un producto multimedia se asemeja a los libros porque los libros ofrecen enlaces de hipertexto que permiten el acceso a cualquier página.
58. La mayoría de los documentos web pueden ajustarse a las convenciones de estilo editorial.
59. En un documento web se debe obviar la fecha de su publicación.
60. Un sitio web debe incluir la URL de la página principal en todas sus páginas para mantener el vínculo con el lugar de donde nació el sitio web.
61. Siempre lo primero que nos muestra un navegador es la información que esta al final de una página web.
62. Uno de los métodos de compresión de es el ZIP.
63. La proliferación de virus en internet ha permitido la interactividad de las plataformas multimedia
64. Un plug-in es un nuevo componente que se añade a un programa existente.
65. El software hace referencia a la parte visible o física de un computador.

66. Adobe utiliza Acrobat Distiller para crear archivos PDF de Adobe.
67. El método de compresión CCITT es adecuado para imágenes en color.
68. Uno de los tipos de documento PDF de Adobe es el etiquetado.
69. La interactividad es la característica que hace que el usuario no pueda comunicarse con el producto multimedia.
70. La navegación básica que puede ofrecer un producto multimedia es: inicio-página siguiente-página anterior-final.
71. Un sitio web accesible puede ser utilizado correctamente solo por personas que no tienen ninguna discapacidad.
72. La interface gráfica de usuario en un sistema de información incorpora imágenes, hipertextos, enlaces, etc.
73. El término Hipermedia se refiere a las páginas web que integran información en distintos formatos.
74. La concepción de estructura de contenido de un multimedia proviene de la estructura de información que ofrecen los libros.
75. Las personas de edad pueden acceder a Internet sin ninguna dificultad.
76. Las personas con deficiencia auditiva utilizan un magnificador de pantalla para ampliar las imágenes.
77. Se considera una deficiencia que un usuario tenga instalado en su computador un navegador antiguo.
78. El primer principio del diseño accesible es crear páginas cuyo contenido se reproduzca correctamente en distintos navegadores.
79. Multimedia es el vínculo existente en una o varias palabras de un texto que remite a otra.
80. Hipermedia es la fusión de los términos "hipertexto" y "multimedia".
81. Documento web es el conjunto de páginas web alojadas generalmente en un mismo servidor.
82. Perfil de usuario es la descripción psicológica de un ser humano frente a la tecnología.

83. Un sitio web accesible es aquel que puede ser usado correctamente por el mayor número posible de usuarios.
84. Un plug-in es una metodología para la creación de productos multimedia.
85. Una base de datos es la acumulación de información que se ha organizado sistemáticamente.
86. Un autorun es la capacidad de varios sistemas operativos para ejecutar una acción determinada al insertar un medio extraíble como un CD.
87. El hardware hace visible a los programas que se instalan en el computador.
88. El software hace referencia a la parte física del computador.
89. Se considera un dispositivo al mouse.
90. Establecer niveles de jerarquía en el contenido de un multimedia facilita el proceso de creación de plantillas uniformes y seguimiento de las rutas de navegación del mismo.
91. Un nivel de jerarquía es un orden de temas que se contienen y son contenidos unos por otros.
92. La WAI sugiere que no se use el atributo alt para describir las funciones de un elemento visual.
93. El programa Powerpoint permite crear productos autoejecutables.
94. El usuario de un producto multimedia prefiere pocas y densas pantallas de menús a muchas capas de menú simplificado.
95. Estudios científicos indican que el umbral de frustración de un usuario ante una página web es de 1 hora.
96. Existe un solo tipo de documento PDF de Adobe: el estructurado.
97. El documento PDF etiquetado puede guardar archivos PDF en otros formatos como el RTF.
98. En Acrobat, los botones están normalmente asociados a los formularios.
99. Un producto multimedia es un conjunto de elementos que gracias a la informática gráfica y visual ofrece a sus usuarios la capacidad de interacción.

100. El término Hipermedia se refiere a las páginas web que integran información en distintos formatos.
101. Los productos multimedia se asemejan al periódico impreso porque interactúan con el lector.
102. En la etapa de planificación de un producto multimedia se definen objetivos para el desarrollo del producto
103. Un producto multimedia es una plataforma que disminuye la posibilidad de interactividad con el usuario
104. Los vínculos son como títulos que permiten resaltar partes del documento
105. Uno de los métodos de compresión de es el TIFF.
106. Una de las fichas de catalogación multimedia es la de evaluación mercantil del producto.
107. El avance de la Informática gráfica y visual ha permitido la interactividad de las plataformas multimedia
108. La mayor parte de nuestros conceptos de estructuras de información provienen de Internet.
109. La diferencia entre un multimedia y un libro es la presencia de enlaces de hipertexto.
110. Una página web no ofrece autonomía como lo hace un libro.
111. Las páginas web son un tipo de interface de control sobre la memoria del ordenador.
112. Para definir estrategias de menús y accesos hipermedia no se necesita definir el perfil del usuario.
113. Los niveles de jerarquía permiten el seguimiento de las rutas específicas en función de los contenidos.
114. Los usuarios prefieren unas pocas pero densas capas de menús a muchas capas de menú simplificado.
115. La navegación lineal consiste en la estructura página anterior, página siguiente.

116. La hipermedia se refiere a las páginas web que integran información de un solo formato.
117. Hipertexto es el vínculo existente en una o varias palabras de un texto que remite a otra.
118. Para ser “accesible” un sitio web debe albergar contenido no comprensible a todos los usuarios.
119. Los usuarios con deficiencia visual no perciben la banda sonora de los elementos multimedia de un sitio web,
120. Una de las pautas de accesibilidad al contenido de la web indica evitar el uso de enlaces etiquetados “pincha aquí”.
121. El primer paso para la construcción de un producto multimedia es definir los objetivos.
122. Una de las actividades de la fase de diseño es el diseño de plantillas o guías de estilo.
123. Uno de los elementos que se obtienen en la fase de marketing de un producto multimedia es la navegación y estructura de enlaces finalizada.
124. Uno de los aspectos en los que se centra la síntesis de los contenidos en un sitio web es brindar titulares claros para captar la atención del lector.
125. La estabilidad funcional de una interface significa mantener los elementos interactivos de manera caótica.
126. La interactividad es la función comunicativa existente entre el usuario y el medio telemático.
127. Uno de los soportes de un producto multimedia es una flash memory.
128. El diseño básico de la interface no debe ajustarse a las necesidades del usuario
129. Un autorun es la capacidad de varios sistemas operativos para ejecutar una acción determinada al insertar un medio extraíble.
130. El Hardware hace referencia a los programas que se instalan en el computador.
131. Un dispositivo es un componente de la configuración de hardware.

132. El método de compresión JPG es adecuado para imágenes en blanco y negro.
133. Uno de los tipos de documento PDF de Adobe es el estructurado.
134. Las miniaturas se usan para marcar un lugar del documento.
135. Un artículo en un pdf de Adobe se especifica definiendo cuadros alrededor del contenido.
136. En Adobe los botones están asociados a los formularios.
137. Un marcador es un tipo de texto representativo en el panel de navegación.
138. Entre los tipos de entornos de productos multimedia se encuentran los
139. programas de autor.
140. Una base de datos es un programa que se puede ejecutar por sí solo.
141. La navegación lineal es aquella que permite ampliar la estructura de enlaces.
142. Un producto multimedia puede ser publicitado a través de catálogos.
143. Uno de los recursos interactivos más usados es un hipervínculo a otra página web.
144. La interfase gráfica del usuario proporciona un control directo sobre el ordenador.
145. El umbral de frustración ante una página web es de 7 minutos.
146. Los documentos web no pueden adaptarse a las convenciones de estilo editorial.
147. Uno de los principios accesibles de una web es que el contenido sea extenso y sin enlaces de navegación.
148. El método de compresión CCITT es adecuado para imágenes en color.
149. Adobe utiliza Acrobat Distiller para crear archivos PDF de Adobe.
150. Un tipo de entorno de producción de productos multimedia se basa en programas de creación de páginas web.

151. En la fase de estructura de la información de un producto multimedia se deberá organizar los contenidos disponibles.
152. Uno de los componentes que se obtienen de la etapa de diseño es la programación lista necesaria.
153. Un soporte como el CD ROM permite el almacenamiento masivo de la información.
154. Un producto multimedia puede aparecer en campañas de correo.
155. El método de compresión JPG es adecuado para imágenes en blanco y negro.
156. El software hace referencia a la parte física del computador.
157. Uno de los componentes que se obtienen de la etapa de diseño es un prototipo gráfico.
158. En la fase de construcción se realiza una revisión final de los contenidos.
159. Un producto multimedia puede aparecer en carteles y vallas publicitarias.
160. El método de compresión ZIP funciona bien con imágenes en blanco y negro.
161. La interface gráfica de usuario en un sistema de información no incorpora imágenes, hipertextos y enlaces.
162. Interface es la apariencia visual (pantalla) del programa y la manera en la que se puede comunicar el usuario con él.
163. El entorno web se asemeja a los libros porque los libros ofrecen enlaces de hipertexto que permiten el acceso a cualquier página.
164. La mayoría de los programas multimedia pueden ajustarse a las convenciones de estilo editorial.
165. En un sitio web no es necesario incluir la dirección URL de la página principal en todos sus documentos web.
166. El título del documento es muchas veces lo primero que el navegador web presenta al bajar un documento web.
167. Todo documento web con contenido requiere la identidad del autor del sitio web.

168. El diseño de la interface de un producto multimedia debe ajustarse a la forma en que el usuario va a hacer el uso del mismo.
169. Los enlaces básicos de navegación que ofrece un sitio web se hallan representados mediante palabras escritas con mayúscula.
170. Un nivel de jerarquía es un orden de temas que se contienen y son contenidos unos por otros.
171. Establecer niveles de jerarquía en el contenido de un multimedia complica el proceso de creación de plantillas uniformes y seguimiento de las rutas de navegación del mismo.
172. Es necesario facilitar al usuario accesos directos a la información más generalizada para que llegue a ella en el menor tiempo posible.
173. El usuario de un sitio web prefiere menús que presenten un mínimo de 5 a 7 enlaces.
174. El umbral de frustración de un usuario ante una página web es de 10 segundos.
175. Interactividad hace que un producto multimedia no incluya imágenes en su contenido.
176. La navegación es el conjunto de rutas que ofrece el producto multimedia para recorrer su contenido.
177. El mapa de un sitio web ofrece la visualización rápida de la estructura de contenidos del sitio web.
178. Los usuarios con deficiencia visual no perciben los avisos sonoros que ofrecen los sitios web.
179. Para que el texto de un sitio web sea accesible su sentido debe ser claro, su sintaxis correcta y su terminología adecuada y precisa.
180. La filosofía del diseño de un sitio web debe mejorar la experiencia del usuario que disponga de la tecnología más avanzada sin excluir al resto de usuarios.
181. La WAI sugiere que no se use el atributo alt para describir las funciones de un elemento visual.
182. El primer paso para la construcción de un producto multimedia es la selección de la plataforma interactiva en la que será implementado.
183. Los entornos interactivos basados en programas convencionales son los creados por programas que permiten crear autoejecutables.

184. Se considera un dispositivo al teclado.
185. Un plug-in es una metodología para la creación de productos multimedia.
186. Una base de datos es la acumulación de información que se ha organizado sistemáticamente.
187. Un autorun es la capacidad de varios sistemas operativos para ejecutar una acción determinada al insertar un medio extraíble como un CD.
188. El hardware hace visible a los programas que se instalan en el computador.
189. Las páginas web son un tipo de interface de comunicación con el usuario en un entorno colaborativo hipermedia.
190. Programas como Power Point ofrecen la posibilidad de crear enlaces en los contenidos.
191. Entre los recursos interactivos más usados se encuentran los enlaces a correo electrónico.
192. Establecer el público objetivo de un producto multimedia permite satisfacer las necesidades del usuario del mismo.
193. El perfil del usuario es el conjunto de comportamientos basados en las necesidades del usuario.
194. Existe solo un tipo de documento PDF de Adobe: el etiquetado.
195. Un marcador es un tipo de vínculo con texto representativo en el panel de navegación.
196. Una de las pautas de accesibilidad al contenido de la web indica el uso del atributo alt para describir la función de cada elemento visual.
197. Una de las actividades de la fase de estructura de un producto multimedia es la creación de uno o varios prototipos gráficos.
198. Uno de los elementos que se obtiene en la fase de construcción es la campaña de marketing del multimedia.
199. La mayor parte de nuestros conceptos de estructuras de información provienen de la organización de libros.

200. Los entornos interactivos creados mediante programas de autor son productos creados con programas de autor de carácter específico.
201. Los entornos interactivos basados en programas de creación de páginas web son sitios creados como páginas HTML.