
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. ¿Cuál de las siguientes NO es una característica de la personalización en *e-commerce mobile*?

- a. Recomendaciones basadas en historial.
- b. Ofertas según la ubicación.
- c. Pago mediante tarjetas físicas.**
- d. Contenido adaptado al comportamiento del usuario.

2. Relaciona los conceptos con su descripción correcta:

- a. Micromomento: Quiero comprar
 - b. Geolocalización
 - c. Tokenización
 - d. Diseño *responsive*
 - e. *Retargeting* dinámico
-
- d.** Permite que la página se adapte automáticamente al tamaño de cualquier dispositivo.
 - b.** Permite ofrecer promociones y recomendaciones según la ubicación del usuario.
 - e.** Muestra anuncios personalizados con productos previamente consultados por el usuario.
 - c.** Sustituye los datos reales de la tarjeta por códigos temporales para mayor seguridad.
 - a.** El usuario ya tiene intención de adquirir un producto y busca la mejor opción.

3. ¿Cuál es una ventaja de las apps de *e-commerce* frente a la web móvil?

- a. Mayor coste de desarrollo.
- b. Notificaciones *push* y fidelización.**
- c. Actualizaciones automáticas sin intervención del usuario.
- d. Accesibilidad universal.

4. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Los *marketplaces* permiten que varios vendedores ofrezcan productos en una misma plataforma”.

- Verdadero
- Falso

5. ¿Cuál es un método de pago digital que se puede utilizar en *mobile e-commerce*?

- a. Pago en efectivo en tienda
- b. Apple Pay**
- c. Pago con cheques
- d. Pago mediante transferencia postal

6. Relaciona los conceptos con su función o característica:

- a. App móvil
 - b. Web móvil
 - c. NFC
 - d. Micromomento: Quiero hacer
 - e. *Marketplace*
-
- e. Plataforma digital donde varios vendedores ofrecen productos a los usuarios.
 - a. Permite enviar notificaciones *push* y personalizar la experiencia del usuario.
 - c. Facilita pagos sin contacto acercando el móvil a un terminal compatible.
 - b. Se accede desde el navegador sin necesidad de instalar nada, accesible para todos.
 - d. El usuario busca aprender a realizar una tarea o resolver un problema.

7. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Las aplicaciones móviles no pueden enviar notificaciones *push* a los usuarios”.

- Verdadero
- Falso

8. ¿Qué principio de diseño de plataformas *mobile* busca reducir la posibilidad de errores del usuario?

- a. **Prevención de errores**
- b. Simplicidad
- c. Consistencia
- d. Visibilidad

9. ¿Cuál es la ventaja de implementar una estrategia multicanal?

- a. **Incrementar la coherencia y personalización en todos los canales.**
- b. Evitar el uso de redes sociales.
- c. Reducir la velocidad de carga.
- d. Eliminar la necesidad de un plan de *marketing*.

10. ¿Qué elemento facilita los pagos seguros mediante código temporal en *mobile e-commerce*?

- a. **Tokenización**
- b. Actualización de *software*
- c. Geolocalización
- d. *Retargeting* dinámico

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. Relaciona el *gadget* con su función en *e-commerce mobile*:

- a. *Wearables*
 - b. *Gadget* de interacción física
 - c. Dispositivos de realidad aumentada y virtual
 - d. Accesorios de movilidad
-
- d. Mantener conectividad
 - a. Pagos rápidos y notificaciones
 - c. Prueba virtual de productos
 - b. Ofertas personalizadas en tienda

2. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Los *beacons* funcionan mediante *bluetooth low energy*”.

- Verdadero
- Falso

3. ¿Cuál de las siguientes es una *app* de *e-commerce mobile*?

- a. *Trello*
- b. *Google Drive*
- c. *Amazon***
- d. *Instagram*

4. Relaciona la tecnología con su característica:

- a. *Bluetooth* clásico
 - b. *Bluetooth low energy*
 - c. NFC
 - d. QR dinámico
-
- c. Pagos sin contacto y proximidad.
 - d. Información actualizable.
 - a. Transmisión continua de datos.
 - b. Bajo consumo energético.

5. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: "La integración físico-digital no necesita sincronización entre canales *online* y *offline*".

- Verdadero
- Falso

6. ¿Cuál de estas NO es una ventaja del NFC?

- a. Alcance muy limitado.
- b. Rapidez en las transiciones.
- c. Facilidad de uso.
- d. Experiencia sin contacto.

7. ¿Qué mecanismo de seguridad de *wallets* utiliza huella digital o reconocimiento facial?

- a. Autenticación biométrica
- b. Tokenización
- c. Verificación en dos pasos
- d. Encriptación

8. ¿Qué ventaja ofrece la integración físico-digital?

- a. Necesidad de *hardware* adicional.
- b. Experiencia de usuario más fluida.
- c. Requiere app instalada.
- d. Dependencia de la batería.

9. ¿Qué desventaja tiene la realidad aumentada?

- a. Mejora la interacción.
- b. Puede consumir muchos recursos del móvil.
- c. Incrementa la tasa de conversión.
- d. Disminuye devoluciones.

10. ¿Qué ventaja de realidad aumentada ayuda a reducir la incertidumbre antes de comprar?

- a. *Marketing* de proximidad.
- b. Acceso directo a productos.
- c. Prueba virtual de productos.**
- d. Integración con *gadgets*.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “Las tendencias no influyen en la toma de decisiones de un usuario”.

- Verdadero
- Falso

2. ¿Qué permite identificar tendencias en *e-commerce mobile*?

- a. Reducir la competencia.
- b. Anticiparse a las necesidades del consumidor.**
- c. Eliminar el uso de tecnología.
- d. Evitar el *marketing*.

3. Relaciona cada concepto con su función:

- a. Personalización
 - b. Omnicanalidad
 - c. *Big data*
 - d. *Mobile-first*
-
- c. Analiza el comportamiento del usuario.
 - b. Integra canales de compra.
 - d. Diseña para móviles.
 - a. Ofrece contenido adaptado.

4. ¿Qué efecto tiene adaptarse a las tendencias en el cliente?

- a. Aumenta la fidelización.**
- b. Disminuye la confianza.
- c. Reduce las compras.
- d. Elimina la interacción.

5. ¿Qué característica destaca en el *advergaming*?

- a. Pasividad del usuario.
- b. Eliminación de publicidad.

- c. Uso exclusivo de texto.
- d. Interactividad con la marca.**

6. ¿Qué efecto tiene en el tiempo de exposición?

- a. Disminuye el tiempo de interacción.
- b. No tiene efecto.
- c. Aumenta el tiempo de interacción.
- d. Elimina la interacción.**

7. ¿Cuál es una ventaja del SoLoMo?

- a. Menor interacción
- b. Menor información
- c. Menor personalización
- d. Mayor personalización**

8. ¿Qué significa SoLoMo?

- a. *Social, Local, Monetario.*
- b. *Software, Local, Mobile.*
- c. *Social, Location, Mobile.***
- d. *Social, Logística, Mobile.*

9. Indica si la siguiente oración es verdadera o falsa: “La geolocalización permite ofrecer contenido adaptado al usuario”.

- **Verdadero**
- Falso

10. Relaciona cada tendencia con su característica:

- a. Inmediatez
 - b. Gamificación
 - c. Automatización
 - d. Inteligencia artificial
-
- c. Uso de *chatbots*.
 - b. Experiencias lúdicas.

- a.** Rapidez en procesos.
- d.** Recomendaciones inteligentes.

