

<b>Ciclo formativo:</b>	SIFC02. Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma		
<b>Módulo profesional:</b>	MP0488. Desenvolvemento de interfaces		
<b>Apellidos e nome:</b>	Iglesias Fernández, Xabier		
<b>DNI:</b>	45955040M	<b>Data e horario:</b>	02/10/2025. De 11:15 - 14:25

## UD1 - Introducción al diseño de interfaces de usuario

[4 puntos]

1.- Tras leer detenidamente el fragmento extraído de un antiguo artículo de la revista de publicación interplanetaria Simbiontes, contesta a las siguientes preguntas:

a) Según el texto, ¿qué es el *interfaz de usuario*? [1 punto]

La herramienta dada por los diseñadores de las diferentes naves al piloto para pilotar la nave. Básicamente la interfaz de manejo de las naves (x-wing o TIE).

b) ¿Por qué la disposición de los controles y los indicadores afecta el desempeño de los pilotos? [1 punto]

Por la finalidad del producto. Como *Xabar Anazc* dice en el texto, la finalidad de estas naves es principalmente el combate. Este combate se desarrolla rápidas fases que duran segundos, por lo que la interfaz debe ser lo más eficiente posible para que el piloto no tenga que desviar su atención del duelo/batalla en cuestión. A continuación explicamos la diferencia:

- En el caso del X-Wing la interfaz está centrada, bien a la vista del piloto. Esto facilita que el piloto cambie el foco de concentración del combate a los controles y viceversa, de manera breve y eficiente.

- El caso del TIE es totalmente diferente, ya que la interfaz se encuentra separada y repartida alrededor de la cabina. Esto hace tremendamente costoso el hacer una revisión visual breve de todos elementos que componen la interfaz, derivando en pérdidas de tiempo a la hora de cambiar rápidamente el foco desde el combate al manejo de la nave.

c) Mediante un ejemplo simple, basado en la descripción de Xabar, comentar cómo un interfaz de usuario puede facilitar o dificultar el uso de una herramienta o sistema, como es en este caso una astronave-monoplaza. [1 punto]

Basándonos en que la finalidad del producto (la nave en este caso) son maniobras de combate, lo importante es que la interfaz permita cambiar rápidamente el foco de concentración desde los controles a lo que está pasando realmente. En el caso del X-Wing, la interfaz de usuario (centrada, accesible visualmente para el piloto) se adapta perfectamente a esa necesidad, al contrario de lo que consigue el TIE (interfaz separada y de alto coste temporal de acceso). Esto deriva en que un bando tenga una tremenda ventaja frente al otro gracias a la eficiencia del diseño de la interfaz de manejo de la nave.

- d) Si fueras diseñador de la cabina del TIE, ¿qué elemento, o elementos, cambiarías para que los pilotos puedan concentrarse mejor en el combate? Justifica tu respuesta. [1 punto]

Cambiaríamos la interfaz de manejo, lógicamente. Tal como se comenta en el texto, el principal problema de la derrota del imperio fue la interfaz de manejo de las naves, por lo que lo ideal en este aspecto sería buscar igualar o mejorar la interfaz del X-Wing en los TIE. ¿Cómo se podría conseguir? Pues probablemente con el simple hecho de centrar los diferentes elementos en la parte inferior de la zona de visualización se resolvería el problema. Aunque a estas alturas ya no podremos saber si hubiera supuesto un cambio en el resultado de la batalla.