

## REALIZACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

### Productos multimedia interactivos y la interfaz de usuario

Cada vez que interactuamos con una página web, una aplicación móvil o un videojuego, estamos interactuando con una interfaz de usuario. Esto nos permite realizar miles de acciones diferentes.

Hay muchos tipos diferentes de interfaces de usuario, desde las más básicas que se usan desde hace años, a las nuevas interfaces complejas que hacen uso de la tecnología más puntera.

Veamos a continuación los diferentes tipos de interfaces y algunos ejemplos:

#### ➤ **Intérprete de línea de comandos:**

El usuario se comunica con la máquina a través de diferentes comandos que puede introducir en forma de texto. Fueron las primeras interfaces de usuario que se crearon en la década de 1950 para manipular los teletipos.

El **sistema operativo MS-DOS** es un ejemplo de interfaz de línea de comandos. Esta interfaz requería que los usuarios conocieran la sintaxis del lenguaje de programación, ya que había cientos de comandos diferentes disponibles. Alcanzó gran difusión, pero fue gradualmente reemplazado por sistemas operativos que ofrecían una interfaz gráfica de usuario.



```
Starten von MS-DOS...  
  
HIMEM testet den erweiterten Speicher...beendet.  
  
This driver is provided by Oak Technology, Inc..  
DTI-91X ATAPI CD-ROM device driver, Rev D91XU952  
(C)Copyright Oak Technology Inc. 1987-1997  
Device Name      : CDR0M  
Transfer Mode     : Programmed I/O  
Number of drives  : 1  
  
C:\>C:\DOS\SMARTDRV.EXE /X  
MSCDEX Version 2.23  
Copyright (C) Microsoft Corp. 1986-1993. Alle Rechte vorbehalten.  
Laufwerk D: = Treiber CDR0M Gerät 0  
C:\>
```

<https://es.wikipedia.org/wiki/MS-DOS>

## > Interfaz gráfica:

Con este tipo de interfaz el usuario se comunica con la máquina a través de iconos gráficos y otros indicadores visuales. Se crearon como respuesta a la dificultad de aprendizaje de los intérpretes de línea de comandos. Las interfaces pueden ser táctiles si se usan los dedos o un stylus, en vez del ratón o trackpad, para manipular los elementos.

Un ejemplo sería la **interfaz gráfica de Windows**, en ella nos encontramos los entornos de escritorio Windows en la que destaca la barra de tareas, el botón de inicio y el menú de programas, también vemos en el escritorio mediante iconos los diferentes programas y aplicaciones que se encuentran instalados en nuestro ordenador.



<https://i.workana.com/glosario/que-es-la-interfaz-grafica-de-usuario-gui/>

## > Interfaz de conversaciones:

El usuario se comunica con la máquina mediante frases o comandos de voz.

Algunos ejemplos de este tipo de interfaz son los asistentes de voz que actualmente vienen incluidos en nuestros teléfonos móviles, como **Siri** o el **asistente de Google**.

Estos asistentes conversacionales son muy interesantes ya que son capaces de reconocer la voz y realizar aquello que le has encomendado.



Hola, soy tu Asistente de  
Google.  
¿Cómo puedo ayudarte?

Escuchando...

¿Cuál es esta canción?

Hacer una l



<https://www.la-saga.com/actual/google-admite-que-su-asistente-de-voz-graba-sin-autorizacion>

#### ➤ Interfaz de menús:

El usuario se comunica con la máquina mediante una lista de comandos prefijados en forma de lista.

El menú de un **cajero automático** es un ejemplo de este tipo de interfaz.



<https://www.elesquiur.com/sociedad/2020/4/8/aumentan-15000-el-monto-de-extraccion-diaria-por-cajero-automatico-354448.html>

➤ **Interfaz basada en gestos:**

El usuario se comunica con la máquina a través de gestos que son detectados por ella.

Un ejemplo de este tipo de interfaz es **Kinect**, se trata de un controlador de juego para la consola Xbox que permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos.

Otras interfaces de las mismas características son los sistemas **Wii**, **Wii MotionPlus** y **PlayStation Move**, que también controlan el movimiento para las consolas Wii y PlayStation 3, respectivamente.



<https://www.pcgames.de/Kinect-Konsolen-232538/Specials/Hardware-Hoffnung-und-Totalausfall-1362887/>