

**Entrega de resultados:** cada alumno (de forma individual) entregará a través del aula virtual (y siempre dentro del plazo establecido) un documento con las respuestas a las cuestiones planteadas en este boletín de actividades.

**Cuestiones.**

1. Explicar brevemente la evolución de las pantallas táctiles
2. Explica brevemente el funcionamiento de alguna aplicación de realidad aumentada
3. Leer el artículo “Conocimientos que las empresas necesitan de un profesional UX” (<https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/64890/CHIJOE18p7-10.pdf?sequence=1&isAllowed=y>) ¿Qué es el UX y qué aplicaciones tiene en el mundo profesional?
4. En las aplicaciones de escritorio, ¿qué tipos de eventos de entrada y eventos del sistema existen?.
5. ¿Cuáles son las principales tareas del servidor gráfico, qué tipo de recursos gestiona?.
6. ¿Cuáles son las principales tareas del gestor de ventanas?
7. ¿Cuál es el modelo de gestión de eventos que utiliza Java?
8. Dibuja un esquema con los pasos principales del proceso de ejecución de una aplicación interactiva.