




‘TALLER’: ANÁLISIS DE INTERFACES

Page 1

4/18/22



AVISOS

Notas publicadas (OJO no son notas sino puntos!)

- Tareas 0
- Tarea 1 en revisión

Todos los feedback de inscripción de tema de lecturas entre hoy y mañana (en el mismo google spreadsheet)

- Entrega Lecturas 1 es el 20/04, puede ser 22/04 para alcanzar a revisar feedback

Encuesta de $\frac{1}{2}$ semestre disponible en Siding

AVISOS

Hoy: repaso/taller interactivo

- Cierre de capítulo

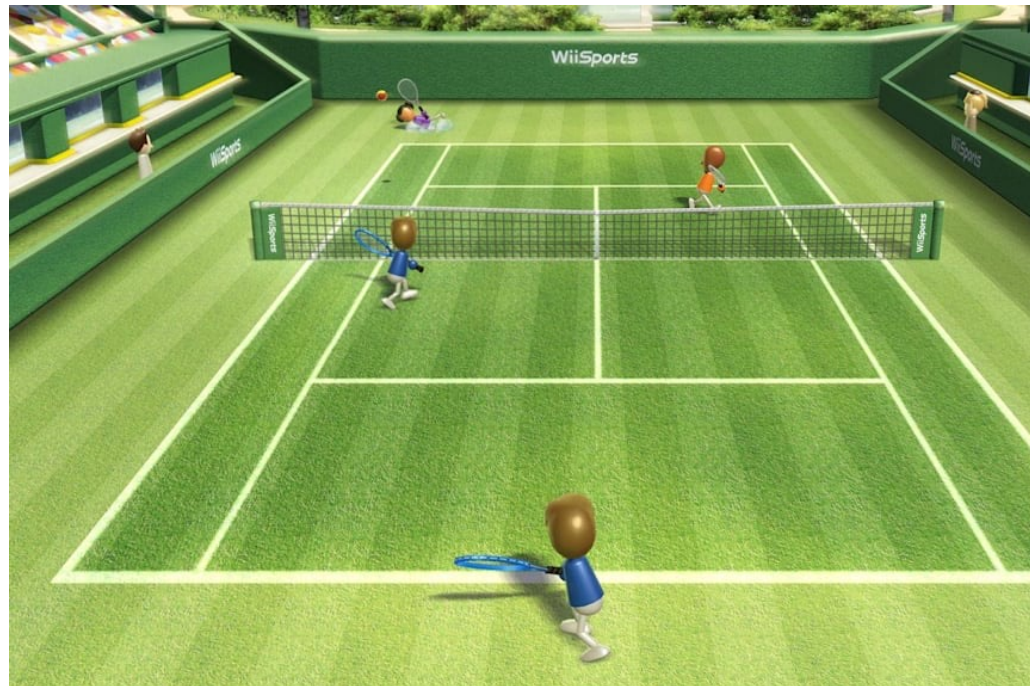
Viernes:

- (estaré en workshop CENIA),
- la clase será en video (enviaré link)

EJEMPLO: WII MOTE

Veamos cómo funciona:

<https://www.youtube.com/watch?v=ETAKfSkec6A>



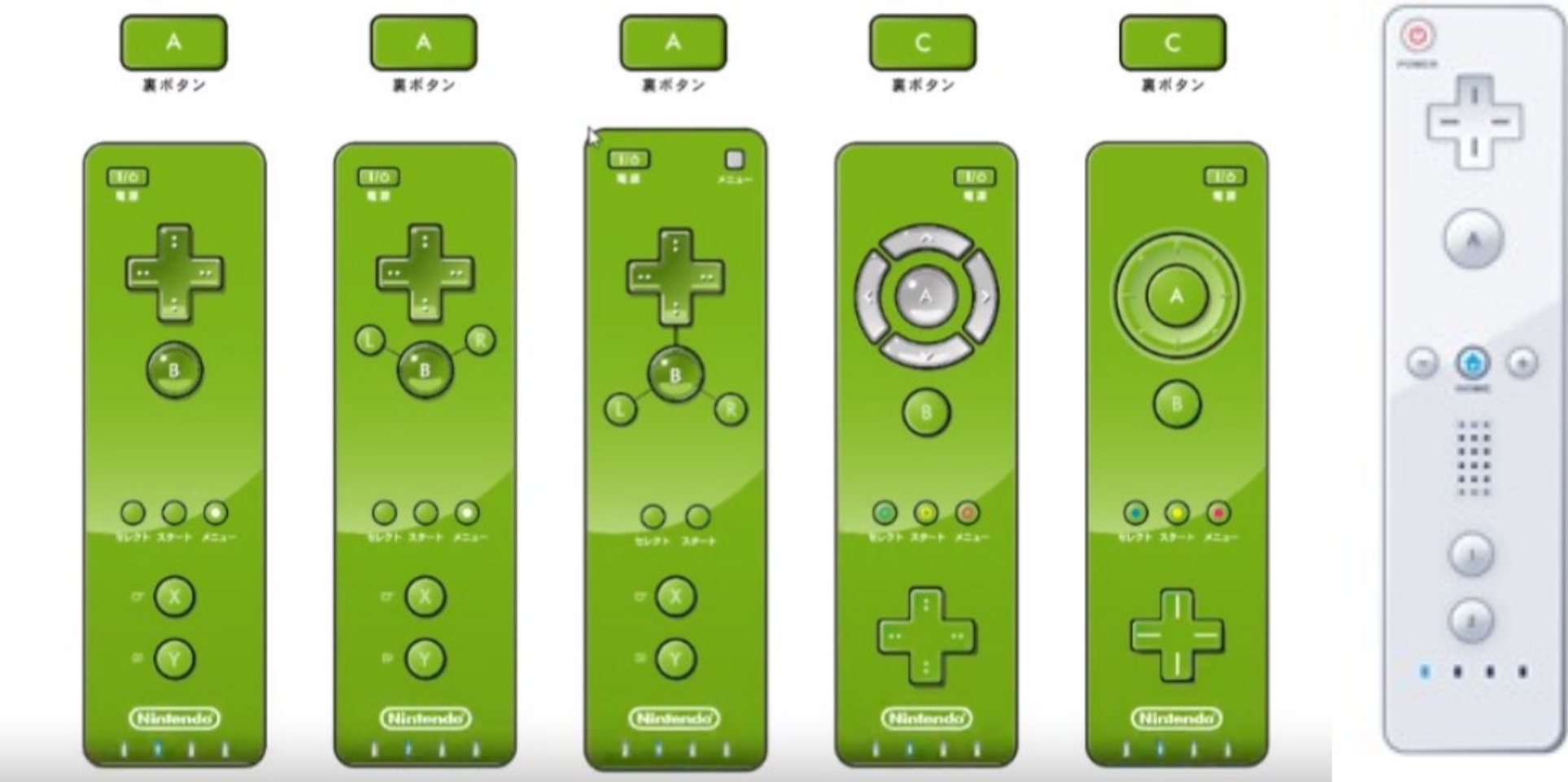
Early Wiimote Designs Uncovered In Leaked Nintendo Emails

The massive Nintendo "Gigaleak" never seems to end

By Ian Walker | 7/20/21 5:45PM | Comments (13) | Alerts



I



A



B



C



D-a



D-b

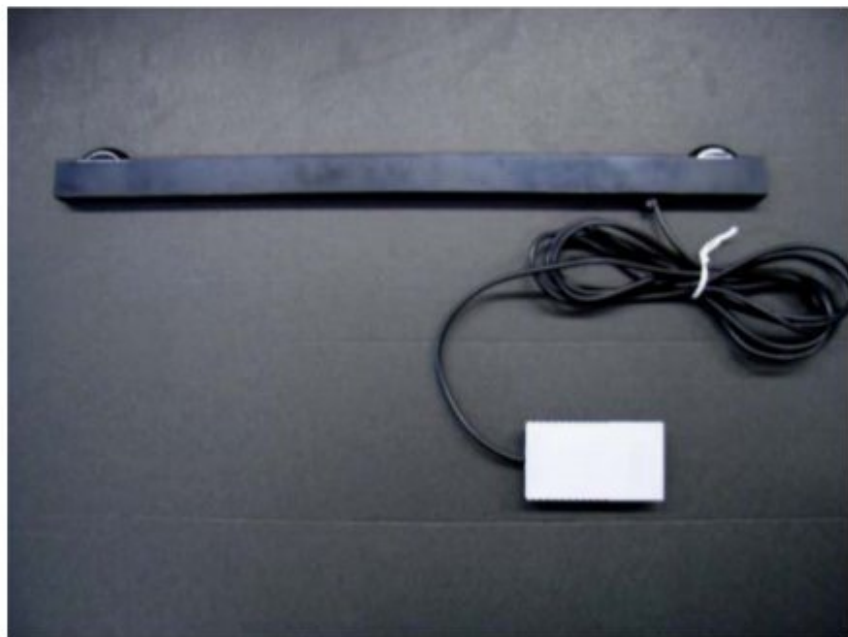
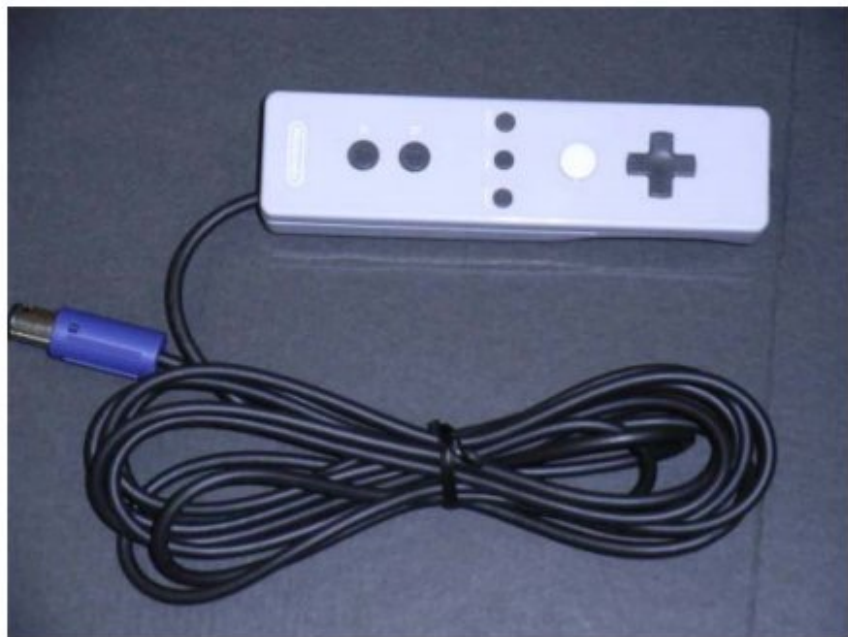


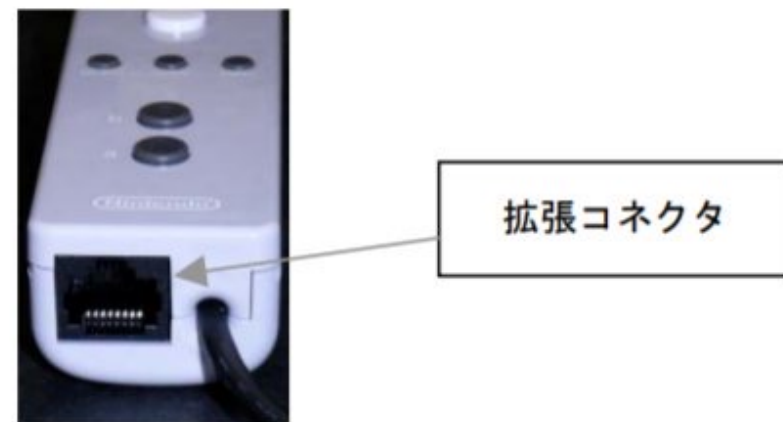
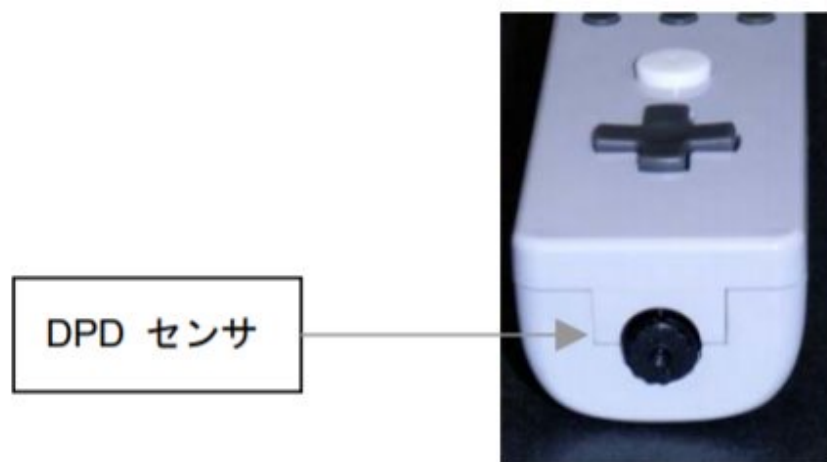
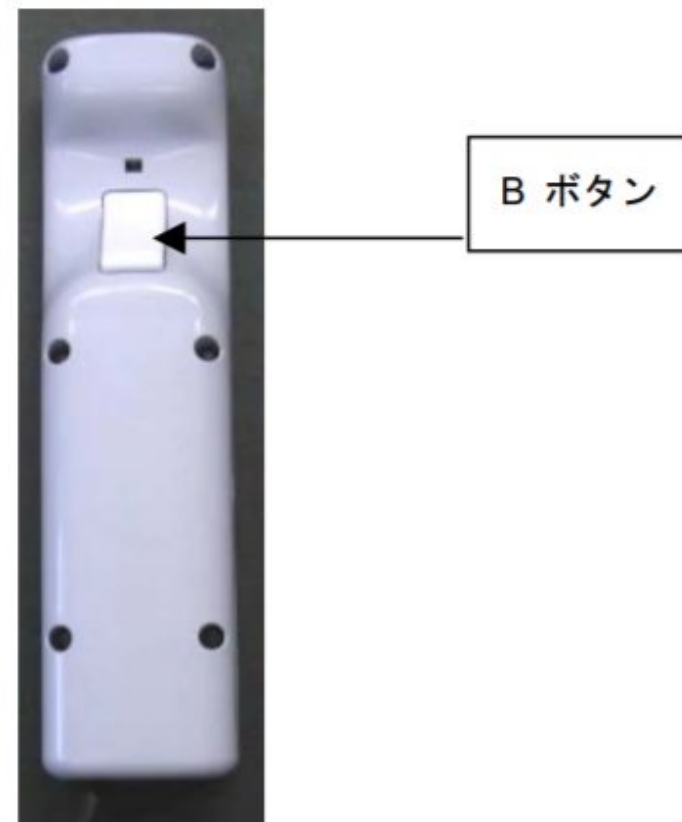
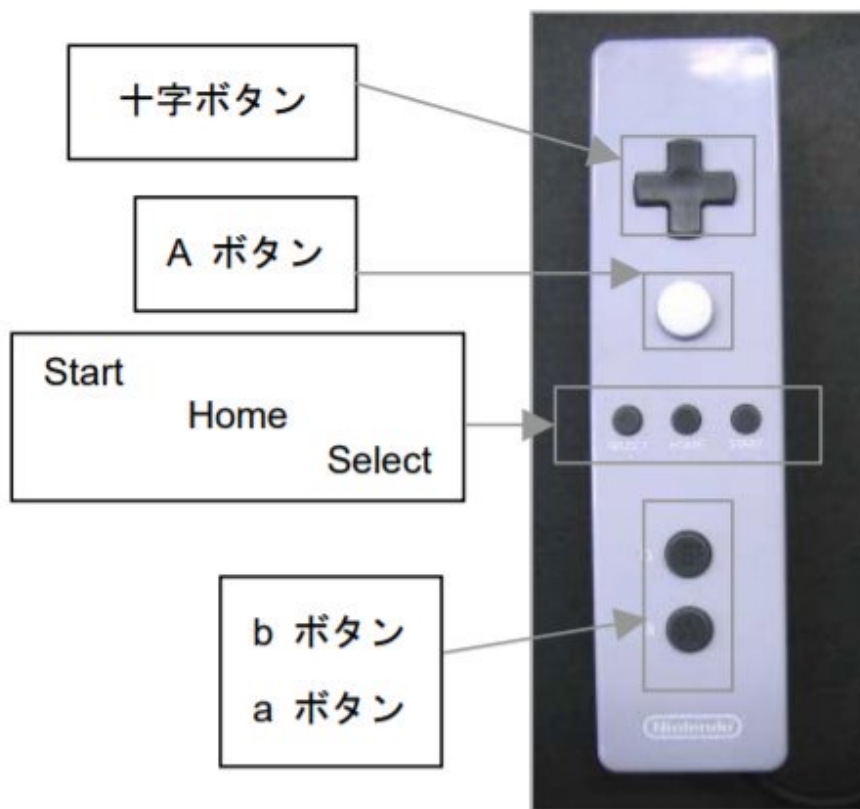
D-c



D-d









PRINCIPIOS DISEÑO

Affordances

Visibility

Constraints

Feedback

Consistency

Mapping



PRINCIPIOS DISEÑO

Affordances

Visibility

Constraints

Feedback

Consistency

Mapping



TIPOS DE INTERFACES

- Command Line
- GUI
- Multimedia
- Realidad Virtual
- Web
- Movil
- Appliance
- Voice
- Pen
- Touch
- Multitouch
- Gestos
- Haptic
- Multimodal
- Shareable
- Tangible
- Realidad Aumentada
- Wearable
- Robot
- Brain-computer interface
- Smart



TIPOS DE INTERACCIÓN

- Instructing
- Conversing
- Manipulating
- Exploring
- Responding