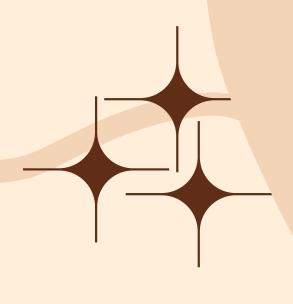


# CONCEPTO

(Interfaz de Usuario) Todo aquello que permite a un usuario interactuar con un dispositivo, software o aplicación. Es el puente entre el mundo digital y el usuario.





# ¿QUÉ HACE?



Muestra datos, textos, imágenes y otros elementos visuales de manera organizada.

## PERMITE LA INTERACCIÓN:

Facilita que el usuario realice acciones, como hacer clic, escribir, arrastrar y soltar.

### PROPORCIONA RETROALIMENTACIÓN:

Indica que al usuario que sus acciones han sido registradas y procesadas.

# TIPOS

## **GRÁFICAS GUI:**

Utiliza elementos visuales como ventanas, menús, íconos, punteros para facilitar la interacción.

## DE LÍNEA DE COMANDOS:

Requieren que el usuario introduzca comandos de texto para realizar tareas.

## TÁCTILES:

Diseñadas para dispositivos con pantallas táctiles, permiten interactuar con el sistema a través de gestos.

#### DE VOZ:

Permiten controlar el dispositivo mediante comandos de voz.

# COMPONENTES TÍPICOS



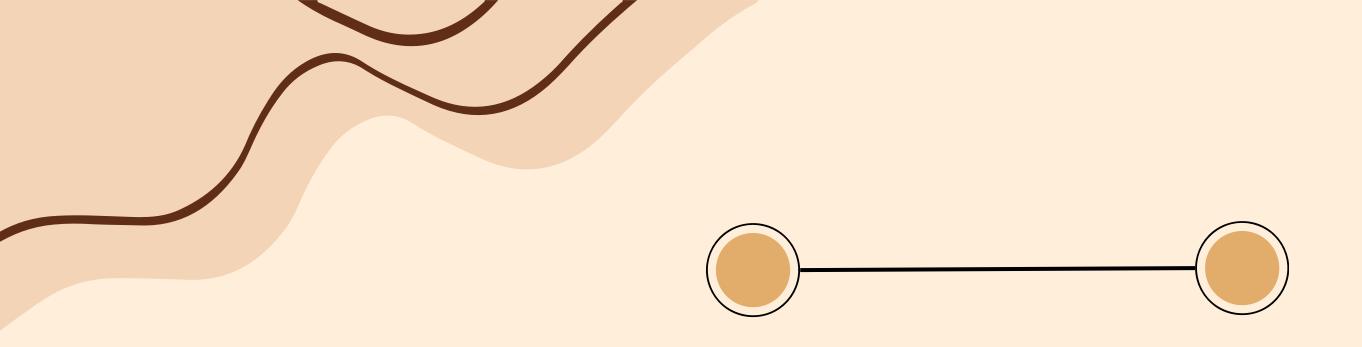
Botones, cuadros de texto, listas desplegables, íconos.

## ELEMENTOS DE TRABAJO

El área donde se muestran los elementos y se realizan las tareas.

#### MENÚS

Ofrecen opciones y comandos.



### DIÁLOGOS

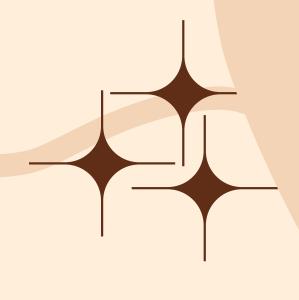
Ventas emergentes que soliciten información al usuario.

## HERRAMIENTAS DE NAVEGACIÓN

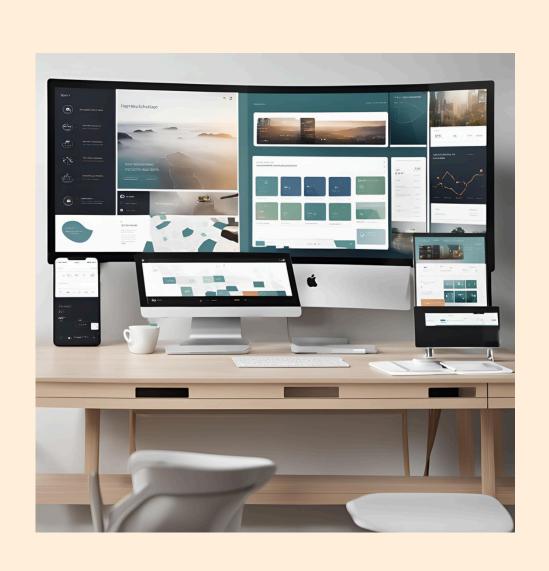
Permiten moverse entre diferentes partes de la interfaz.

## IMPORTANCIA

- INTUITIVA: Fácil de entender y usar.
- CONSISTENTE: Los elementos y la forma de interactuar deben ser similares en todo sistema.
- ATRACTIVA: Un diseño visual agradable mejora la experiencia del usuario.
- EFICIENTE: Permite realizar tareas de forma rápida y sencilla.
- ACCESIBLE: Debe ser utilizable por personas con diferentes habilidades y discapacidades.



# EJEMPLOS



- S.O: Windows, Mac OS, Linux.
- APLICACIONES MÓVILES: Facebook, Instagram, WhatsApp.
- SITIOS WEB: Cualquier página que se visite.
- VIDEOJUEGOS: Controles e interfaz gráfica.

# iGRACIAS!