

23 DE SEPTIEMBRE DE 2025



Nombre: Daniel García Méndez

Curso: 2ºDAM

Módulo: Desarrollo de interfaces

Unidad: Tema 1

ÍNDICE

Actividad propuesta 1	3
1. Innovación revolucionaria	3
2. Metáforas que siguen vivas	3
3. Limitaciones iniciales	3
4. Diseñador en los 80	3
5. Mirando al futuro	4
6. El caso Xerox Alto	4
7. La CLI en la actualidad	4
Webgrafía	4

Actividad propuesta 1

El objetivo de esta actividad es reflexionar sobre la evolución de la interfaz gráfica de usuario (GUI) y conectar el contenido del vídeo con tu propia experiencia como usuario y futuro desarrollador.

Después de ver el vídeo [Historia de la Interfaz Gráfica de Usuario \(GUI\)](#), responde individualmente a las siguientes preguntas en tu portfolio de la unidad.

1. Innovación revolucionaria

- De todas las que aparecen en el vídeo, ¿cuál consideras que cambió más la forma de usar los ordenadores? Explica por qué.

Fue la creación de la interfaz del ordenador Xerox Alto, porque sirvió para inspirar a Microsoft y Apple para crear sus propios sistemas operativos.

2. Metáforas que siguen vivas

- Cita al menos dos metáforas gráficas (ej. ventanas, escritorio, carpetas, iconos) que se inventaron en los 70-80 y que todavía usas hoy en tu día a día.

Icono de carpetas para almacenar archivos, el icono de la calculadora, el icono del reloj, icono de la paleta de colores para el Paint y el icono del lápiz y bloc de notas para las notas, la organización de directorios, la función de arrastrar y soltar, ventanas superpuestas y menús desplegables.

3. Limitaciones iniciales

- ¿Qué debilidades o problemas detectas en las primeras GUI comparadas con las actuales?

No eran muy intuitivas, faltaba personalización y no contaban con grandes comunidades para resolver dudas.

4. Diseñador en los 80

- Imagina que eras parte de un equipo en 1985: ¿qué elemento o función de interfaz habrías propuesto tú para mejorar la experiencia de los usuarios de esa época?

Pondría una organización de directorios, fondo personalizable e iconos intuitivos y fáciles de usar.

5. Mirando al futuro

- En tu opinión, dentro de 30 años, ¿seguirá existiendo la GUI tal y como la conocemos o crees que será sustituida por otras formas de interacción (tacto, voz, gestos, realidad aumentada...)?

Creo que seguirá existiendo la GUI, pero habrá la opción de usar la GUI con un asistente al que daremos órdenes por voz para ejecutar cualquier tarea.

6. El caso Xerox Alto

- ¿Por qué crees que el Xerox Alto no triunfó en su momento, a pesar de ser un ordenador tan innovador?

Porque para el usuario no era muy intuitivo, no tenía ventanas superpuestas para gestionar las aplicaciones y los colores no gustaban al usuario al ser blanco y negro.

7. La CLI en la actualidad

- Relaciona lo visto en el vídeo con lo trabajado en clase: ¿en qué contextos actuales todavía encontramos la CLI como opción preferida frente a la GUI?

Usar CLI para configurar opciones del sistema operativo como la herramienta en consola “diskpart”, esta herramienta te permite hacer todo tipo de cosas con tu disco duro como formatear, hacer particiones, etc, también puedes usar CLI para subir archivos a tu repositorio en git ya que puedes hacer más funciones que en su GUI.

Webgrafía

[Historia de la Interfaz Gráfica de Usuario \(GUI\)](#)