

INTERFACES DE
TEXTO E
INTERACCIÓN
DIRECTA



1970

INTERFACES
GRÁFICAS DE
USUARIO



1990

DISPOSITIVOS
MÓVILES E
INTERFACES
TÁCTILES



2010

INTERFACES DE
REALIDAD MIXTA
E IA GENERATIVA



2020

HISTORIA
DE LA
INTERFAZ

1940



INTERFACES DE
LÍNEA DE
COMANDOS

1980



NAVEGADORES
WEB

2000



INTERFACES
CONVENCIONALES,
DE VOZ Y REALIDAD
AUMENTADA



Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis

2020-Actualidad
Década de 2020: Los avances en la inteligencia artificial generativa, como GPT-4 y DALL-E, permitiendo interfaces altamente personalizables y adaptables.
- Realidad mixta: dispositivos como Vision Pro de Apple y otros productos de realidad mixta permiten la integración total de la interfaz gráfica y el entorno físico del usuario
- Interfaces adaptativas: La generación de inteligencia artificial y machine learning nos permite crear interfaces que responden a cada usuario.

1940-1960

- La máquina conceptual (Memex) de almacenamiento de información con interacción no lineal. Interfaz no física que sentó bases de la hipertextualidad y las bases de interacción.
- Surgimiento de los primeros ordenadores con operación con tarjetas perforadas y lenguajes de programación de bajo nivel, con interacción muy limitada.
- Douglas Engelbart y los primeros comienzos con un sistema interactivo que permite manipular texto e imágenes.

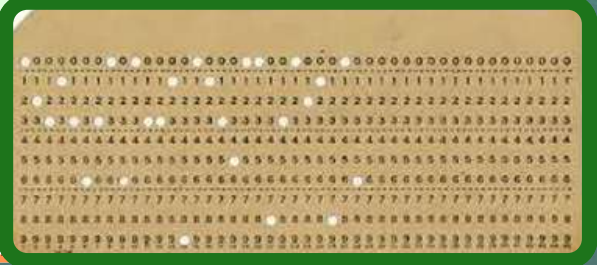
HISTORIA — DE LA INTERFAZ

1970-1980

- Lanzamiento del sistema operativo UNIX con interfaz de líneas de comandos en una terminal.
- MS-DOS se convierte en el estándar de las PCs que proporciona una interfaz CLI de IBM.
- Surgimiento de otros sistemas como Apple.

Con la nueva implementación de la WorldWideWeb, Tim Berners, lanza el primer navegador web, con esto las GUI evolucionaron para adaptarse a la navegación web

- 2010-2020
- En 2011, Apple lanzó Siri, un asistente virtual con interfaces conversacionales.
 - En 2014, Amazon lanzó Alexa, que se convirtió en un asistente virtual para hogares inteligentes a través de dispositivos Echo.
 - La introducción de dispositivos de realidad virtual como Oculus de Facebook a finales de la década de 2010, permitiendo experiencias inmersivas.



INTERFACES DE
TEXTO E
INTERACCIÓN
DIRECTA



1970

INTERFACES
GRÁFICAS DE
USUARIO



1990

DISPOSITIVOS
MÓVILES E
INTERFACES
TÁCTILES



2010

INTERFACES DE
REALIDAD MIXTA
E IA GENERATIVA



2020

HISTORIA
DE LA
INTERFAZ

1940



INTERFACES DE
LÍNEA DE
COMANDOS

1980



NAVEGADORES
WEB

2000



INTERFACES
CONVENCIONALES,
DE VOZ Y REALIDAD
AUMENTADA

Unix V7

UNIX

Where there is a shell, there is a way

1980-1990

imiento de Xero Star, la primera comercial
interfaz gráfica de usuario, el cual incluía
ventanas, iconos y menús.

amamientos como Macintosh de Apple y
Windows 1.0 de Microsoft.

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis
dictum felis neque iaculis et.

2020-Actualidad

Década de 2020: Los avances en la inteligencia artificial generativa, como GPT-4 y DALL-E, permitiendo interfaces altamente personalizables y adaptables.

- Realidad mixta: dispositivos como Vision Pro de Apple y otros productos de realidad mixta permiten la integración total de la interfaz gráfica y el entorno físico del usuario

- Interfaces adaptativas: La generación de inteligencia artificial y machine learning nos permite crear interfaces que responden a cada usuario.

1970-1980

- Lanzamiento del sistema operativo UNIX con interfaz de líneas de comandos en una terminal.
- MS-DOS se convierte en el estándar de las PCs que proporciona una interfaz CLI de IBM.
- Surgimiento de otros sistemas como Apple.

ISTORIA
— DE LA
INTERFAZ

Con la nueva implementación
de la WorldWideWeb, Tim
Berners, lanza el primer
navegador web, con esto las
GUI evolucionaron para
adaptarse a la navegación web

- En 2011, A
interf
- En 2014, Am
para hogar

- La introdu
Oculus de

Starting MS-DOS...

Current date is Tue 06-09-2009
Enter new date (mm-dd-yy):
Current time is 5:47:40.20p
Enter new time:

Microsoft(R) MS-DOS(R) Version 6.30
(C)Copyright Microsoft Corp 1981-1995.

MS-DOS Commands

MS-DOS Version 6.30

INTERFACES DE
TEXTO E
INTERACCIÓN
DIRECTA



1970

INTERFACES
GRÁFICAS DE
USUARIO



1990

DISPOSITIVOS
MÓVILES E
INTERFACES
TÁCTILES



2010

INTERFACES DE
REALIDAD MIXTA
E IA GENERATIVA



2020

HISTORIA
DE LA
INTERFAZ

1940



INTERFACES DE
LÍNEA DE
COMANDOS

1980



NAVEGADORES
WEB

2000



INTERFACES
CONVENCIONALES,
DE VOZ Y REALIDAD
AUMENTADA



Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis
dictum felis neque iaculis et.



1980-1990

- Lanzamiento de Xero Star, la primera comercial con una interfaz gráfica de usuario, el cual incluía ventanas, iconos y menús.
- Lanzamientos como Macintosh de Apple y Windows 1.0 de Microsoft.

ISTORIA
— DE LA
INTERFAZ

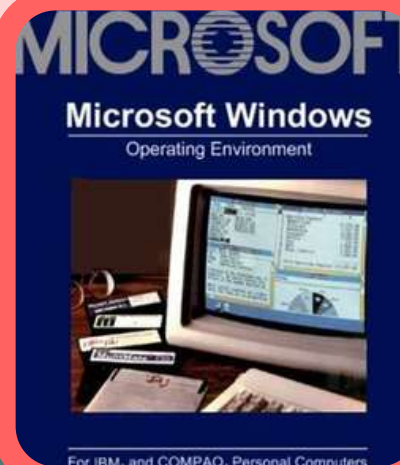
1970-1980

- Lanzamiento del sistema operativo UNIX con interfaz de líneas de comandos en una terminal.
- MS-DOS se convierte en el estándar de las PCs que proporciona una interfaz CLI de IBM.
- Surgimiento de otros sistemas como Apple.

Con la nueva implementación de la WorldWideWeb, Tim Berners, lanza el primer navegador web, con esto las GUI evolucionaron para adaptarse a la navegación web

- En 2011, inter
- En 2014, A para hoga

- La intro
- Oculus



INTERFACES DE
TEXTO E
INTERACCIÓN
DIRECTA



1970

INTERFACES
GRÁFICAS DE
USUARIO



1990

DISPOSITIVOS
MÓVILES E
INTERFACES
TÁCTILES



2010

INTERFACES DE
REALIDAD MIXTA
E IA GENERATIVA



2020

HISTORIA
DE LA
INTERFAZ

1940



INTERFACES DE
LÍNEA DE
COMANDOS

1980



NAVEGADORES
WEB

2000



INTERFACES
CONVENCIONALES,
DE VOZ Y REALIDAD
AUMENTADA



1980-1990

to de Xero Star, la primera comercial
rfaz gráfica de usuario, el cual incluía
entanas, iconos y menús.

mentos como Macintosh de Apple y
Windows 1.0 de Microsoft.

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis
dictum felis neque iaculis et.

2020-Actualidad

Década de 2020: Los avances en la inteligencia artificial generativa, como GPT-4 y DALL-E, permitiendo interfaces altamente personalizables y adaptables.

- Realidad mixta: dispositivos como Vision Pro de Apple y otros productos de realidad mixta permiten la integración total de la interfaz gráfica y el entorno físico del usuario

- Interfaces adaptativas: La generación de inteligencia artificial y machine learning nos permite crear interfaces que responden a cada usuario.

1990-2000

- Con la nueva implementación de la WorldWideWeb, Tim Berners, lanza el primer navegador web, con esto las GUI evolucionaron para adaptarse a la navegación web
- Con el tiempo los navegadores web se comenzaron a utilizar de forma mundial, esto llevo a que navegadores como Internet Explorer y Netscape se posicionen como los navegadores web mas utilizados, caracterizados por la experiencia de usuario con interfaces graficas enfocadas en la navegación web.

ISTORIA
— DE LA
INTERFAZ

1970-1980

- Lanzamiento del sistema operativo UNIX con interfaz de líneas de comandos en una terminal.

- MS-DOS se convierte en el estándar de las PCs que proporciona una interfaz CLI de IBM.

- Surgimiento de otros sistemas como Apple.

2010-2020

- En 2011, Apple lanzó Siri, un asistente de interfaz conversacional en

- En 2014, Amazon lanzó Alexa, que proporciona interfaces inteligentes a través de Echo.

- La introducción de dispositivos como Oculus de Facebook a finales de la década de 2010, permitiendo experiencias inmersivas.



INTERFACES DE
TEXTO E
INTERACCIÓN
DIRECTA



1970

INTERFACES
GRÁFICAS DE
USUARIO



1990

DISPOSITIVOS
MÓVILES E
INTERFACES
TÁCTILES



2010

INTERFACES DE
REALIDAD MIXTA
E IA GENERATIVA



2020

HISTORIA
DE LA
INTERFAZ

1940



INTERFACES DE
LÍNEA DE
COMANDOS

1980



NAVEGADORES
WEB

2000



INTERFACES
CONVENCIONALES,
DE VOZ Y REALIDAD
AUMENTADA

CREACIÓN BORCELLE

Lorem ipsum dolor sit amet



**iPhone
2007**

UNIÓN BORCELLE

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis
dictum felis neque iaculis et.

PATROCINIO LARANA

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis
dictum felis neque iaculis et.

LINEA DEL EMPO

2000-2010

- La empresa estadounidense Apple lanza el primer iPhone en 2007, con su lanzamiento se revoluciono las interfaces móviles, aplicadas en pantallas táctiles capacitivas, esto facilitando la nueva interacción basada en gestos.
- En el 2008 Google lanza su propio sistema operativo para smartphones Android, lo que hace que estos se vuelvan universales con ello los diseñadores de UI se vieron forzados a adaptar sus interfaces para pantallas pequeñas y táctiles.

-2008

20

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis
dictum felis neque iaculis et.



INTERFACES DE
TEXTO E
INTERACCIÓN
DIRECTA



1970

INTERFACES
GRÁFICAS DE
USUARIO



1990

DISPOSITIVOS
MÓVILES E
INTERFACES
TÁCTILES



2010

INTERFACES DE
REALIDAD MIXTA
E IA GENERATIVA



2020

HISTORIA
DE LA
INTERFAZ

1940



INTERFACES DE
LÍNEA DE
COMANDOS

1980



NAVEGADORES
WEB

2000



INTERFACES
CONVENCIONALES,
DE VOZ Y REALIDAD
AUMENTADA

- La m
interacci
- Sur
perfor
- Dougl



1980-1990
Lanzamiento de Xero Star, la primera comercial
interfaz gráfica de usuario, el cual incluía
ventanas, iconos y menús.

Ami
amien
tios como Macintosh de Apple y
Windows 1.0 de Microsoft.

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit, eu
egestas pretium arcu ornare
nascetur malesuada, venenatis
dictum felis neque iaculis et.

2020-Actualidad
Década de 2020: Los avances en la inteligencia artificial generativa, como GPT-4 y DALL-E, permitiendo interfaces altamente personalizables y adaptables.

- Realidad mixta: dispositivos como Vision Pro de Apple y otros productos de realidad mixta permiten la integración total de la interfaz gráfica y el entorno físico del usuario

- Interfaces adaptativas: La generación de inteligencia artificial y machine learning nos permite crear interfaces que responden a cada usuario.

2010-2020

- En 2011, Apple lanzó Siri, un asistente de voz que popularizó las interfaces conversacionales en dispositivos móviles.
- En 2014, Amazon lanzó Alexa, que proporciona una interfaz de voz para hogares inteligentes a través de dispositivos como Amazon Echo.
- La introducción de dispositivos como HoloLens de Microsoft y Oculus de Facebook a finales de la década de 2010 permitió experiencias inmersivas

ISTORIA
— DE LA
INTERFAZ

19

1970-1980
Lanzamiento del sistema operativo UNIX con interfaz
de líneas de comandos en una terminal.

- MS-DOS se convierte en el estándar de las PCs que
proporciona una interfaz CLI de IBM.

- Surgimiento de otros sistemas como Apple.

Con la nueva implementación
de la WorldWideWeb, Tim
Berners, lanza el primer
navegador web, con esto las
GUI evolucionaron para
adaptarse a la navegación web



INTERFACES DE
TEXTO E
INTERACCIÓN
DIRECTA



1970

INTERFACES
GRÁFICAS DE
USUARIO



1990

DISPOSITIVOS
MÓVILES E
INTERFACES
TÁCTILES



2010

INTERFACES DE
REALIDAD MIXTA
E IA GENERATIVA



2020

HISTORIA
DE LA
INTERFAZ

1940



INTERFACES DE
LÍNEA DE
COMANDOS

1980



NAVEGADORES
WEB

2000



INTERFACES
CONVENCIONALES,
DE VOZ Y REALIDAD
AUMENTADA

1940-1960

- La máquina conceptual (Memex) de almacenamiento de información con interacción no lineal. Interfaz no física que sentó bases de la hipertextualidad y las bases de interacción.
- Surgimiento de los primeros ordenadores con operación con tarjetas perforadas y lenguajes de programación de bajo nivel, con interacción muy limitada.
- Douglas Engelbart y los primeros comienzos con un sistema interactivo que permite manipular texto e imágenes.

1980-1990

- Lanzamiento de Xerox Star, la primera comercial con una interfaz gráfica de usuario, el cual incluía ventanas, iconos y menús.
- Lanzamientos como Macintosh de Apple y Windows 1.0 de Microsoft.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



2020-Actualidad

- **Década de 2020:** Los avances en la inteligencia artificial generativa, como GPT y DALL-E, permitieron interfaces altamente personalizables y adaptables.
- **Realidad mixta:** Dispositivos como Vision Pro de Apple y otros productos de realidad mixta permiten la integración total de la interfaz gráfica y el entorno físico del usuario
- **Interfaces adaptativas:** La generación de inteligencia artificial y machine learning nos permite crear interfaces que responden a cada usuario.

ISTORIA
— DE LA
INTERFAZ

1970-1980

- Lanzamiento del sistema operativo UNIX con interfaz de líneas de comandos en una terminal.
- MS-DOS se convierte en el estándar de las PCs que proporciona una interfaz CLI de IBM.
- Surgimiento de otros sistemas como Apple.

Con la nueva implementación de la WorldWideWeb, Tim Berners, lanza el primer navegador web, con esto las GUI evolucionaron para adaptarse a la navegación web

- En 2011, Apple lanzó interfaces conv

- En 2014, Amazon lanzó para hogares intelligen

- La introducción de Oculus de Facebook



1

Preguntas

Cuál fue la primera computadora comercial que incorporó una interfaz gráfica de usuario (GUI)?

- a) Apple Macintosh
- b) Xerox Star
- c) IBM PC
- d) Commodore 64

Respuesta correcta: b) Xerox Star

2

Preguntas

¿Qué dispositivo de Apple revolucionó las interfaces móviles con su pantalla táctil capacitiva en 2007?

- a) iPod
- b) iPhone
- c) iPad
- d) MacBook

Respuesta correcta: b) iPhone

3

Preguntas

¿Qué plataforma de chatbots fue lanzada por Amazon en 2014 para integrarse con dispositivos domésticos inteligentes?

- a) Cortana
- b) Siri
- c) Alexa
- d) Google Assistant

Respuesta correcta: c) Alexa

4

Preguntas

¿Qué sistema operativo lanzó Microsoft en 1985, marcando el inicio de su dominio en las interfaces gráficas de usuario?

- a) MS-DOS
- b) Windows 1.0
- c) Macintosh
- d) Linux

Respuesta correcta: b) Windows 1.0

5

Preguntas

¿Qué asistente de voz lanzó Apple en 2011, popularizando las interfaces conversacionales?

- a) Google Assistant
- b) Siri
- c) Alexa
- d) Cortana

Respuesta correcta: b) Siri