

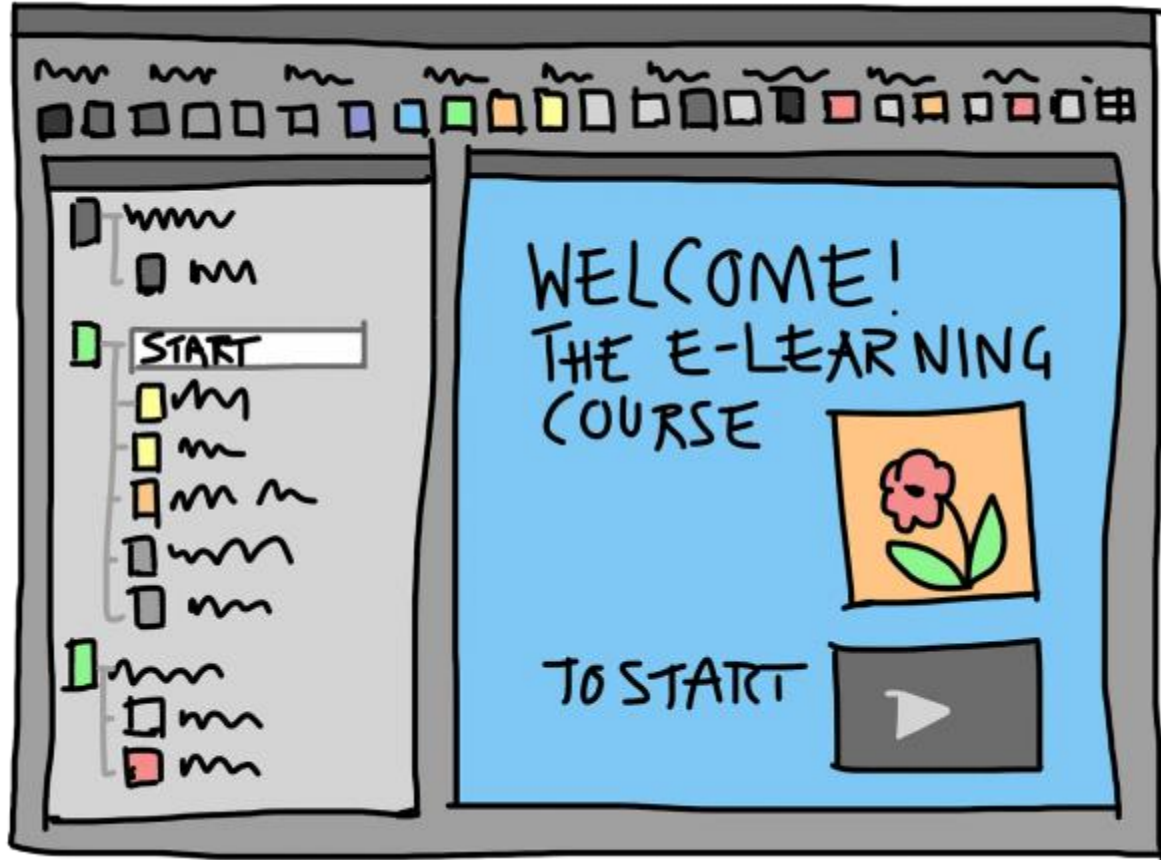
Interfaces

Diseño de Sistemas

El diseño de interfaz de usuario es el resultado de definir:

- la forma,
- función,
- usabilidad,
- ergonomía,
- imagen de marca

y otros aspectos que afectan a la apariencia externa de las interfaces de usuario en sistemas de todo tipo.



Tipos de UI

- Command Line Interfaces (CLI)
- Text User Interface (TUI)
- Graphical User Interfaces (GUI)
- Voice User Interface (VUI)
- Natural User Interface (NUI)

Otras en desarrollo:

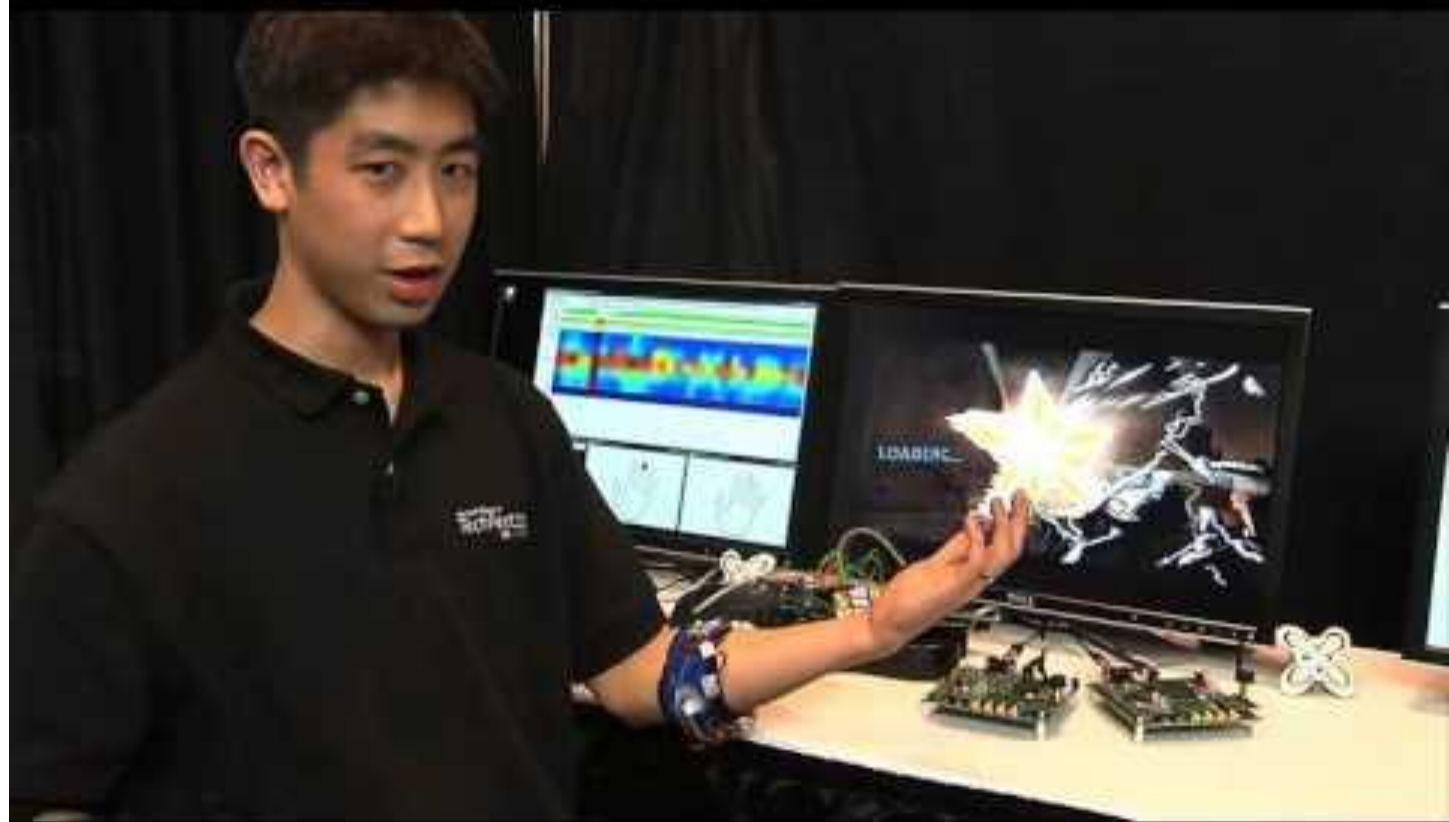
- Tangible User Interfaces (TUI)
- Perceptual User Interfaces (PUI)
- Brain Computer Interfaces (BCI)

CLI

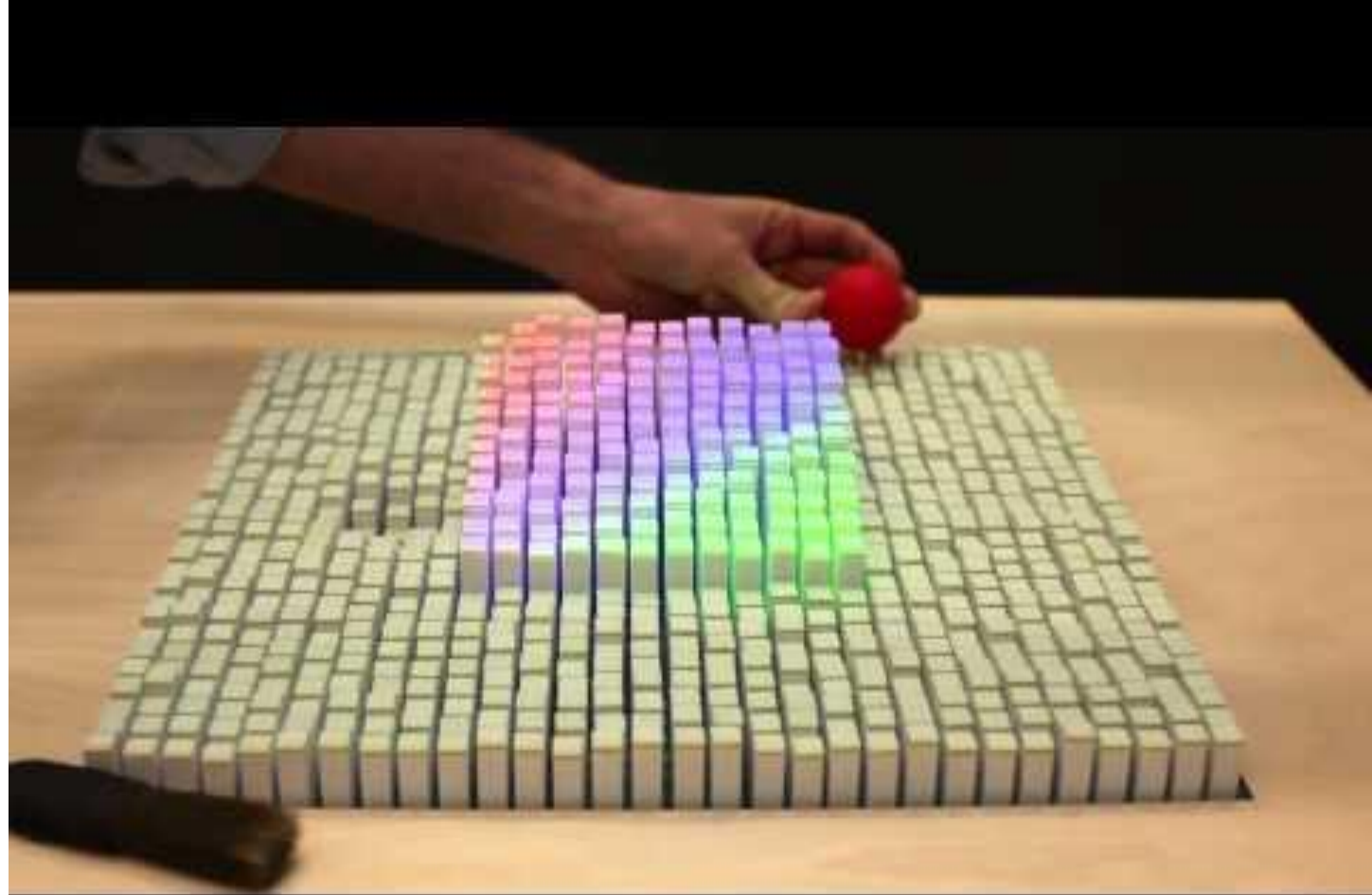
```
[root@localhost ~]# ping -q fa.wikipedia.org
PING text.pmtpa.wikimedia.org (208.80.152.2) 56(84) bytes of data.
^C
--- text.pmtpa.wikimedia.org ping statistics ---
1 packets transmitted, 1 received, 0% packet loss, time 0ms
rtt min/avg/max/mdev = 540.528/540.528/540.528/0.000 ms
[root@localhost ~]# pwd
/root
[root@localhost ~]# cd /var
[root@localhost var]# ls -la
total 72
drwxr-xr-x. 18 root root 4096 Jul 30 22:43 .
drwxr-xr-x. 23 root root 4096 Sep 14 20:42 ..
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 May 14 00:15 account
drwxr-xr-x. 11 root root 4096 Jul 31 22:26 cache
drwxr-xr-x. 3 root root 4096 May 18 16:03 db
drwxr-xr-x. 3 root root 4096 May 18 16:03 empty
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 May 18 16:03 games
drwxrwx--T. 2 root gdm 4096 Jun 2 18:39 gdm
drwxr-xr-x. 38 root root 4096 May 18 16:03 lib
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 May 18 16:03 local
lrwxrwxrwx. 1 root root 11 May 14 00:12 lock -> ../run/lock
drwxr-xr-x. 14 root root 4096 Sep 14 20:42 log
lrwxrwxrwx. 1 root root 10 Jul 30 22:43 mail -> spool/mail
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 May 18 16:03 nis
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 May 18 16:03 opt
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 May 18 16:03 preserve
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 Jul 1 22:11 report
lrwxrwxrwx. 1 root root 6 May 14 00:12 run -> ../run
drwxr-xr-x. 14 root root 4096 May 18 16:03 spool
drwxrwxrwt. 4 root root 4096 Sep 12 23:50 tmp
drwxr-xr-x. 2 root root 4096 May 18 16:03 yp
[root@localhost var]# yum search wiki
Loaded plugins: langpacks, presto, refresh-packagekit, remove-with-leaves
rpmfusion-free-updates | 2.7 kB | 00:00
rpmfusion-free-updates/primary_db | 206 kB | 00:04
rpmfusion-nonfree-updates | 2.7 kB | 00:00
updates/metalink | 5.9 kB | 00:00
updates | 4.7 kB | 00:00
updates/primary_db 73% [=====] 62 kB/s | 2.6 MB | 00:15 ETA
```

TUI

Synchronet Main Menu		
Read/Post Messages	Message Area Selection	Electronic Mail
N New message scan R Read message prompt Z Continuous new scan B Browse new scan Q QWK packet transfer	J Jump to new msg area	E Read/Send E-mail
P Post a message A Post auto-message	* List sub-boards /* List groups { } # Select sub-board [] /# Select group	Other Commands
Message Search	Go to	D Default user config & Message scan config U User lists I Information M Minute Bank /L Node activity ^K Ctrl-key Menu
F Find text in messages S Scan for msgs to you	T File Transfer section G Text file section C Chat section X External programs	O Logoff BBS (or /O)
Anytime: Ctrl-U Who's online Ctrl-P Send private msg Ctrl-C Abort cmd/text		
▪ Main ▪ 0:00:14 [1] Main [1] Notices: ■		

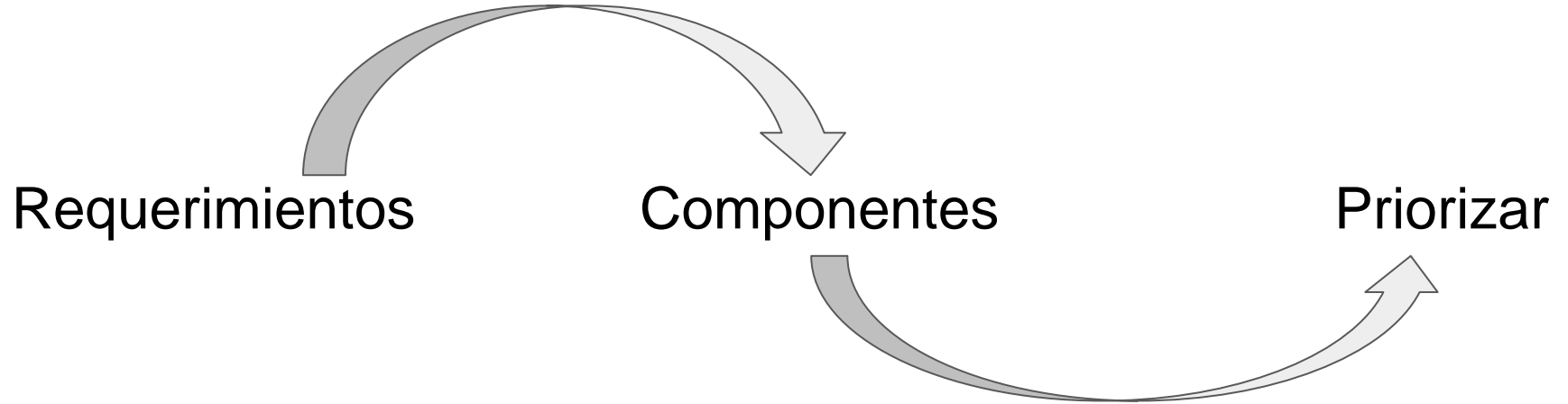






<https://www.youtube.com/watch?v=SVaECrWjnQs>

Como construirlo?



REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE

se clasifican en

Requisitos Funcionales

son

Aseveraciones de los servicios que el sistema debe proveer.

Requisitos No Funcionales

son

Restricciones sobre los servicios y funcionalidades ofrecidas por el sistema

Requisitos De Dominio

son

Proviene del dominio de la aplicación del sistema y refleja características y restricciones de ese dominio.

FLAT UI KIT

09:30
JAN 10, 2014



MAIL



WWW



NOW PLAYING

User Name



Password



Forgot Password?

Login

Sign In

User Name

Password

Login

January 2014

30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

Login To Your Account

User Name

Password

☒ Remember me

Login

Register New User

User Name

Password

Confirm Password

☒ I agree to the Terms & Conditions

Register

Contact Us



Follow



Chat



Repost



Subscribe



Add Friend



Upload Image



Recommend



Upload Video



New Entry

B / U / E / L / ...

POST



User Group



Frank Sumatra



Tony Spark



President Evil



Silly Spider



Jill Murray

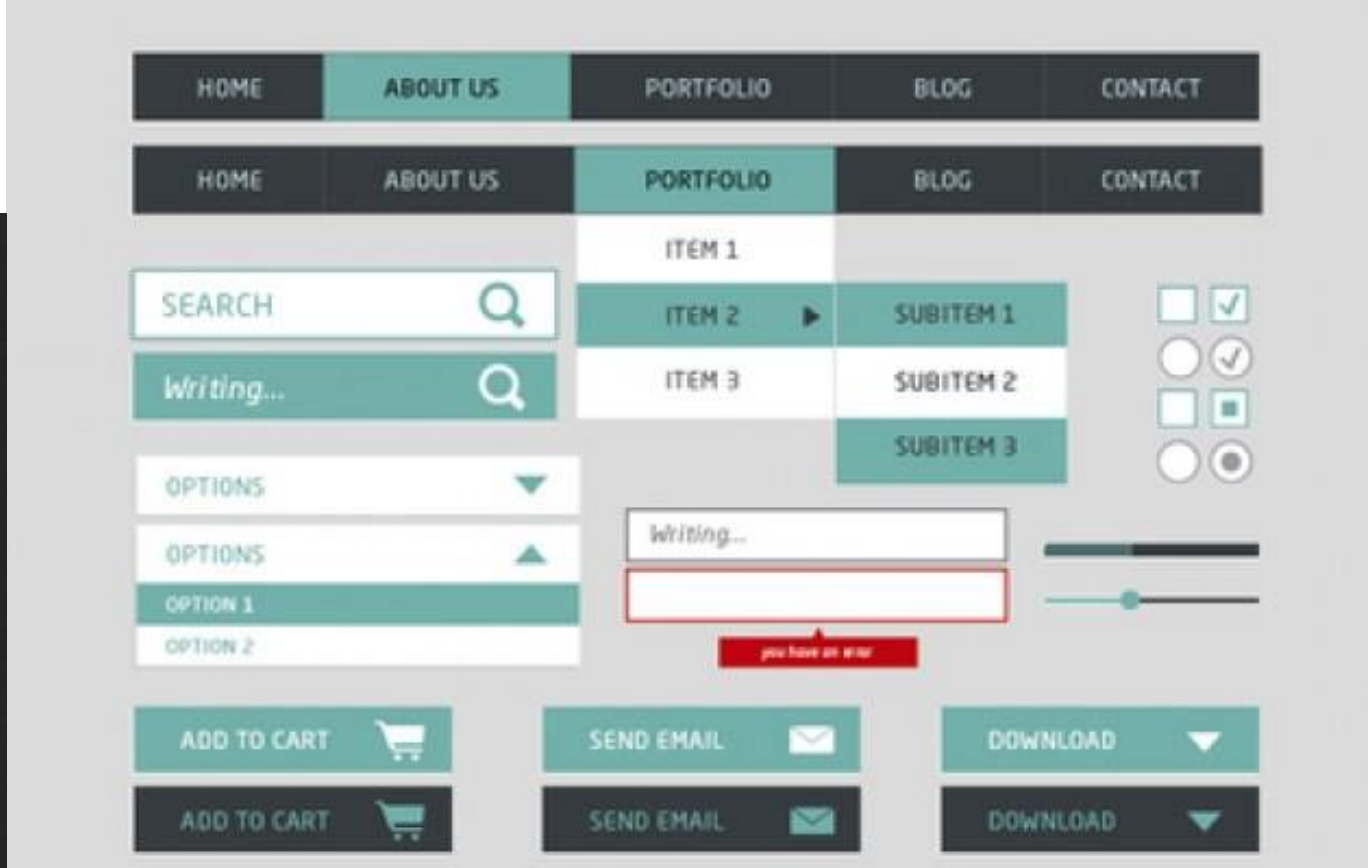
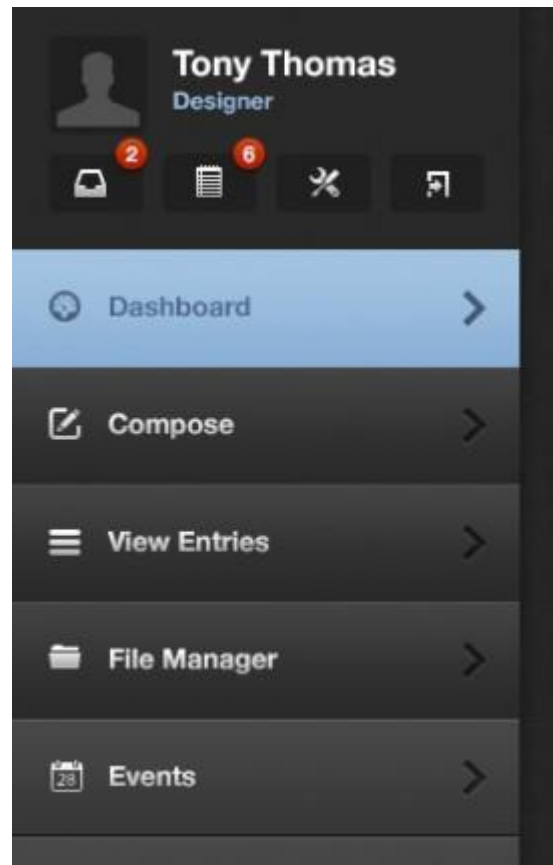
Enquiry Type *

Please select

Mobile Number *

Mobile here

Componentes





WALLET



\$ 0238 01

Home

Buscador

Contacto

Suscribase

Clasificados

Campananoticias.com página de inicio | Recomendar este sitio

Campana Noticias.com

Información al instante las 24 horas



El tiempo en Campana | Ver pronóstico



20°C

18 km/h

Hoy



23° | 16°

Jueves 25 de Abril de 2019 - Edición Nro. 3694

HOY 15:00 Adultos Mayores

Café con A.L.M.A: este viernes se realizará el segundo encuentro

El programa, que brinda herramientas a personas con Alzheimer y sus familiares, tendrá lugar en el centro Corazones Abiertos a las 17. Disertará el médico Yamil Ponce, quien en 2017 y 2018 salvó la vida de dos turistas que fueron víctimas de hechos de inseguridad.

SALA DE PRENSA
Y CONFERENCIAS

Municipalidad de Campana



SABEMOS CUÁLES SON
TUS PRIORIDADES,
LA NUESTRA ES
CUIDARTE SIEMPRE.

Austin
eco bilingual
school

www.austin-eps.com.ar

Facebook



ETH

\$1477.9



42.5%

Wallet

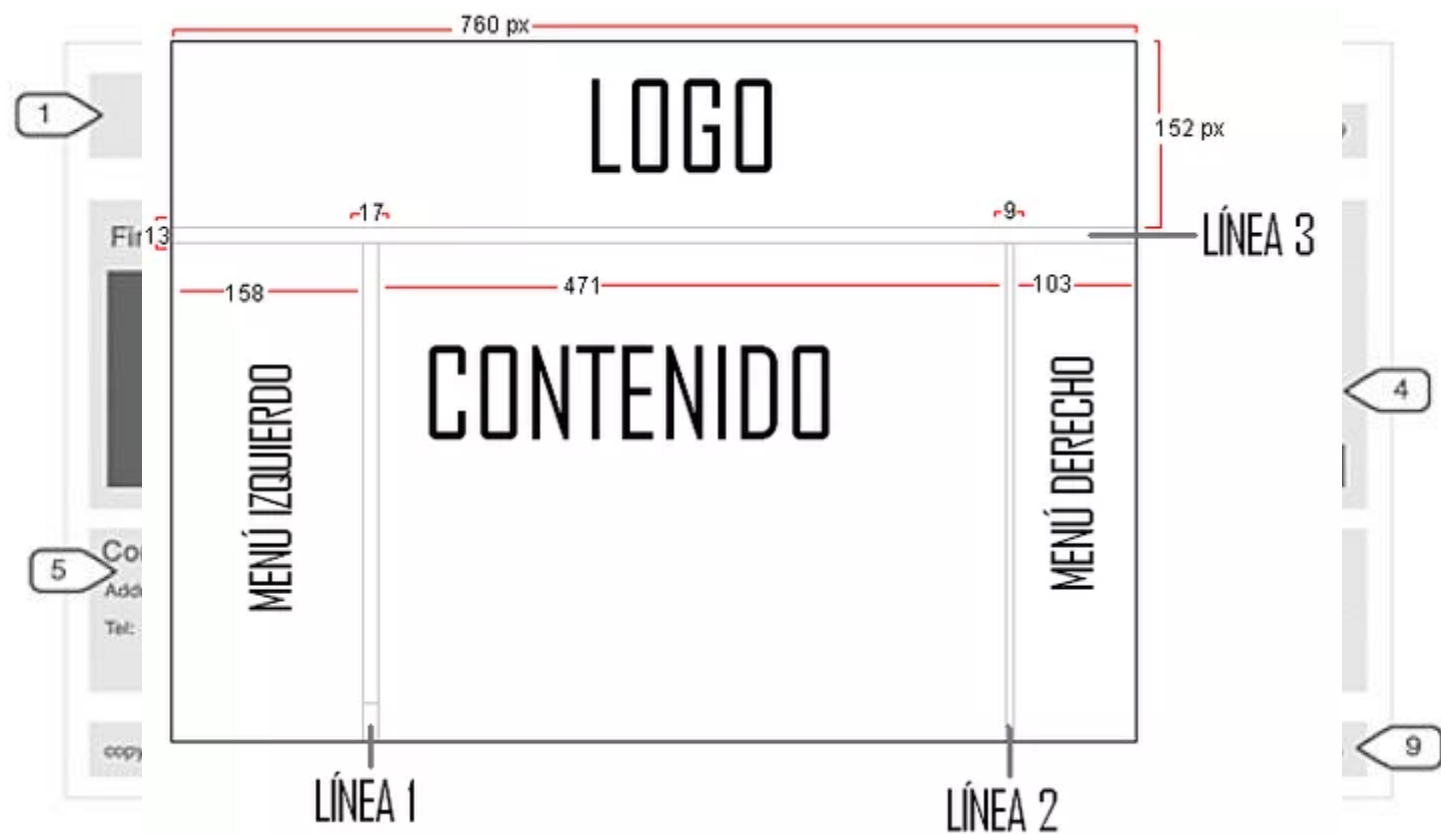
+18.0%

Market

+ ADD WALLET

Col

-
-
-
-

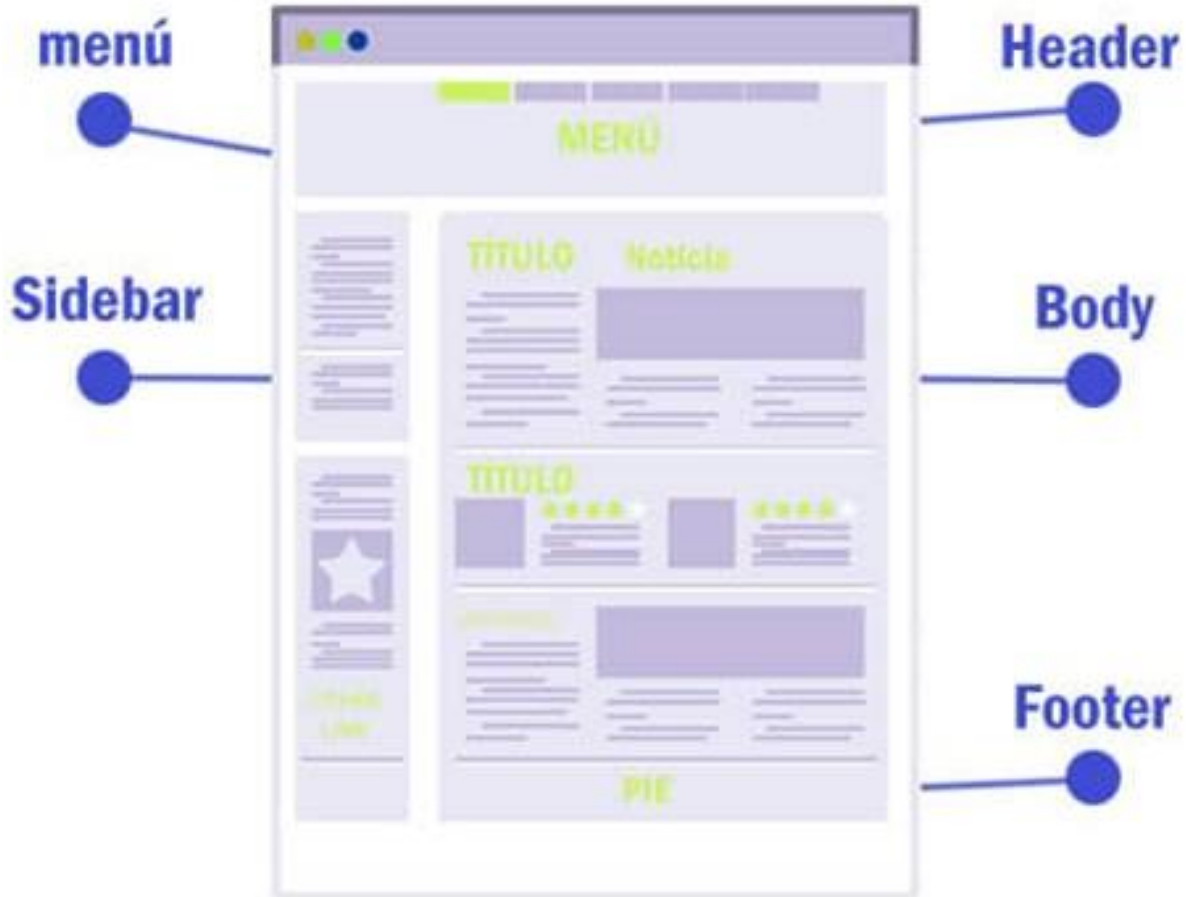


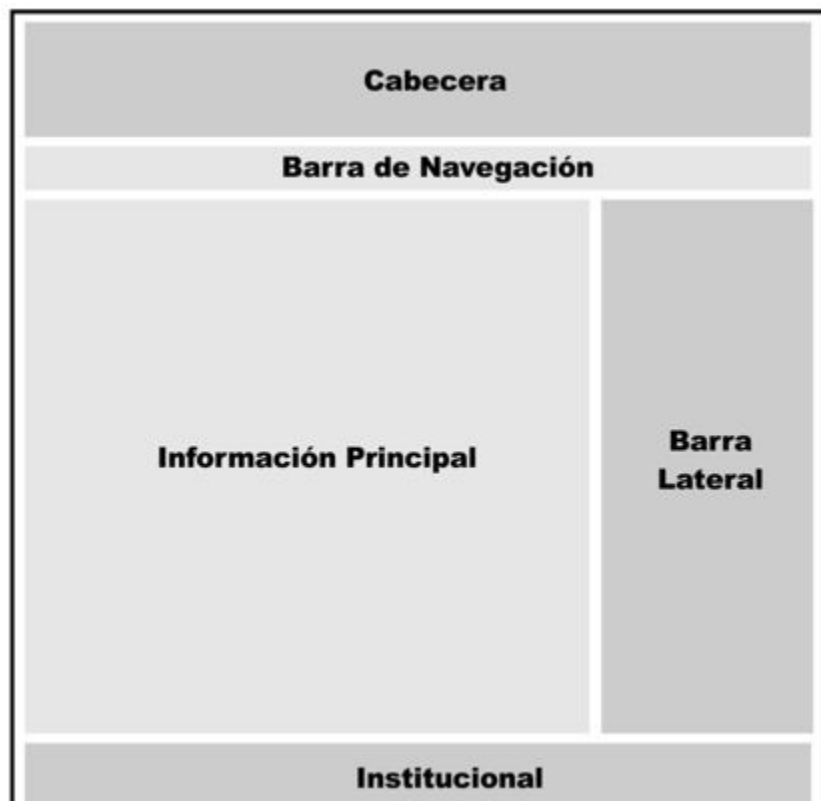
Características de una UI



Estructura

El diseño debe organizar la interfaz de usuario a propósito, de manera significativa y útil basada en modelos claros y consistentes que son evidentes y reconocible para los usuarios, poniendo cosas relacionadas entre sí y que separa las cosas no relacionadas, diferenciando cosas diferentes y hacer cosas similares se parecen entre una y otra. El principio de estructura concierne a la arquitectura general de la interfaz de usuario.







HOURS

EMPLOYEE

TOOLS

CONFIGURATION

COMPANY

MY DASHBOARD ☆

Matching 100 of 100 Employees

Refresh

Edit

?

Feedback

APPROACHING OVERTIME
(CLOCKED IN)

4

4/4

Name	Time
Gloria Johnson	6 minutes to OT 1
Kathy Roberts	36 minutes to OT 1
Michael Murphy	24 minutes to OT 1
Eric Brooks	1 minute to OT 1

[Jump to Approaching Overtime](#)

REQUIRED APPROVALS

5

?

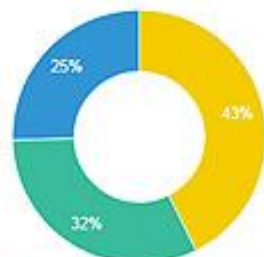
5/5

Name	Type	Date	
Andrew Kelly	Manager Approval	12/04 01:00 P - 05:00 P	✓
Brenda Thompson	Overtime	12/04 01:00 P - 05:00 P	✓
David Evans	Tardy 1	12/01 08:07 A - 12:00 P	✓
Jessica Howard	Short Break	12/03 08:00 A - 12:30 P	✓
Simon Blake	Long Break	11/30 08:00 A - 12:00 P	✓

[Jump to Group Hours](#)OVERTIME BY
DEPARTMENT

9:23

?



■ DEVELOPMENT ■ SALES ■ QA



BIRTHDAYS

7

2/7

Name	Type	Date
Anna Clark	Birthday	12/03
Anthony Howard	Birthday	12/17
David Evans	Birthday	12/01
Dorothy Young	Birthday	11/28
Gloria Johnson	Birthday	12/08
Jessica Howard	Birthday	11/23
Martin Baker	Birthday	11/23

PENDING TIME OFF
REQUESTS

4

4/4

Name	Date	Request		
Simon Blake	12/09/2015	Vacation - 08:00 AM to 04:00 PM	×	✓
Jessica Howard	12/11/2015	Sick - 08:00 AM to 10:00 AM	×	✓
David Evans	12/23/2015	Vacation - 08:00 AM to 04:00 PM	×	✓
David Evans	12/24/2015	Vacation - 08:00 AM to 04:00 PM	×	✓

[Jump to Request Manager](#)

REMINDERS +

3

3/3



LINKS

4

4/4

[Company Intranet](#)
[Company Website](#)
[Weather Channel](#)
[Wikipedia](#)

Model/Scenario

Business Unit: CORP1

Real-Time Model ID:

RT_TEST

*Description: RT Model example

*Model Type:

Actuals Model

Actions

Save

Save As

Get Batch Model

Graphical Model

Calculate

Post to Batch

☒ Show Graphical Model Buttons

Object ID:

Object Type:

☒ All Objects

Get

Map Ledger Amts

Setup Objects

Customize | Find | View All | First 1-8 of 8 Last


Node

Amounts



	*ABM Object ID	*Description	*Object Type	Use Ledger Map		
1	RT_A1	Activity 1	Activity	<input type="checkbox"/>	+	-
2	RT_A2	Activity 2	Activity	<input type="checkbox"/>	+	-
3	RT_A3	Activity 3	Activity	<input type="checkbox"/>	+	-
4	RT_C1	Cost Object 1	Cost Object	<input type="checkbox"/>	+	-
5	RT_C2	Cost Object 2	Cost Object	<input type="checkbox"/>	+	-
6	RT_C3	Cost Object 3	Cost Object	<input type="checkbox"/>	+	-
7	RT_R1	Resource 1	Resource	<input type="checkbox"/>	+	-
8	RT_R2	Resource 2	Resource	<input type="checkbox"/>	+	-


















































• Ha solicitado el listado de  TODOS los usuarios registrados en el sistema.
[CERRAR]

Listar: Todos los usuarios.



Ejecutar

ID	Tipo	Nombre de la persona	Ctc.	Pm.	Adm.	Sca.	Curso	Habilitación / Estado ③	ACCIONES			
									DEL	_USR	MSJ	LOG
266		Juan pablo Amado	•	•	•	•	• Programador Abap Inicial	  [STAT: 1]	✗			
256		Sin Definir	•	•	•	•		  [STAT: 0]	✗			
255		Ezequiel pablo Karsz schmirdgeld	•	•	•	•	---	  [STAT: 1]	✗	--		
221		Christian Calzada	•	•	•	•	• Programador Abap Inicial	  [STAT: 1]	✗			
220		Ezequiel pablo Karsz schmirdgeld	•	•	•	•	• Programador Abap Inicial	  [STAT: 1]	✗			
219		Alumno Abaper	•	•	•	•	• Programador Abap Inicial	  [STAT: 1]	✗			
217		Ezequiel pablo Karsz schmirdgeld	•	•	•	•	• Programador Abap Inicial	  [STAT: 1]	✗			
186		Ezequiel pablo Karsz schmirdgeld	•	•	•	•	• Programador Abap Avanzado • Programador Abap Inicial	  [STAT: 1]	✗			

Simplicidad

El diseño debe facilitar las tareas sencillas y comunes, comunicarse de forma clara y sencilla en el propio idioma del usuario y proporcionar buenos accesos directos que estén significativamente relacionados con procedimientos más largos.

Model Controls

setup

step

go

run

step-o

go-o

☐ On
☐ Off emergency-stop?

Community Characteristics

average-attitude

0.75

s-deviation

0.20

participation

0.50

observation

0.75

history

0.10

outcome

weak-chain

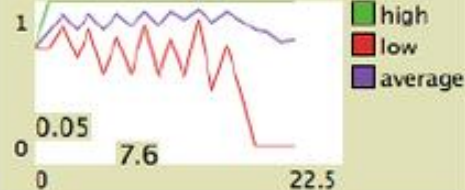
clock

10

round

100

beliefs



growth-plot



strong chains

75

weak-chains

25

Policy Interventions

☐ On
☐ Off growth?

☐ On
☐ Off observation?

☐ On
☐ Off small-chains?

☐ On
☐ Off organic-growth?

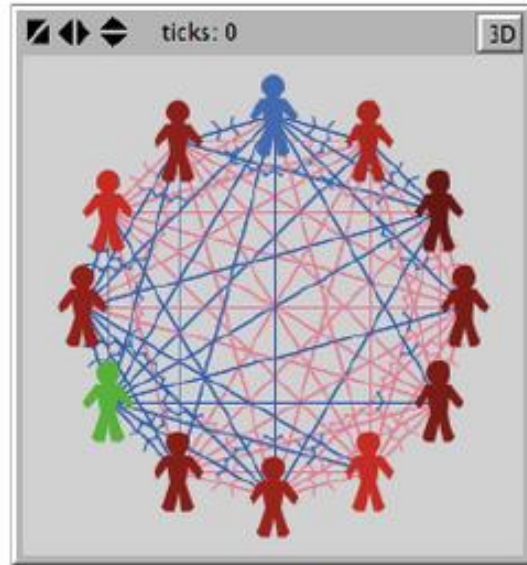
☐ On
☐ Off share-history?

growth-rate

1

group-size

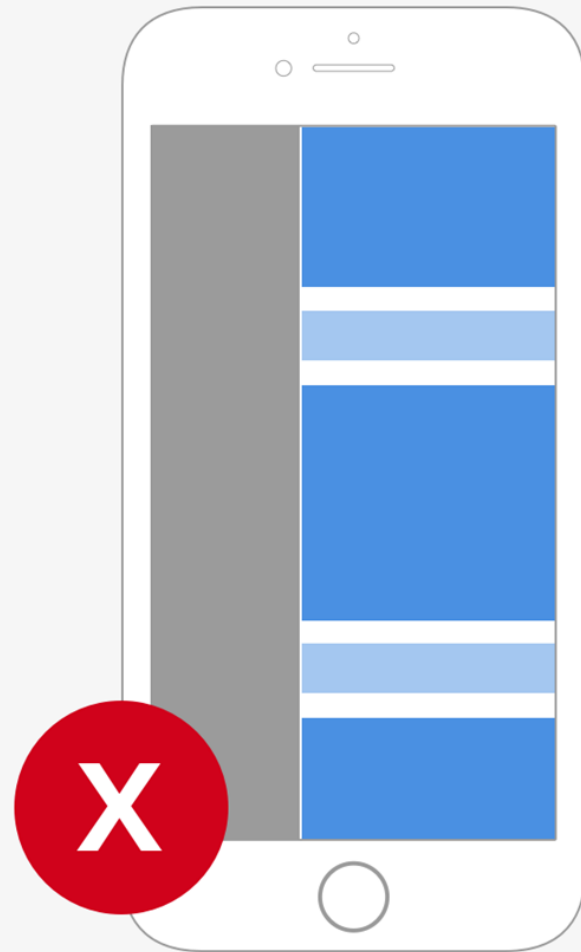
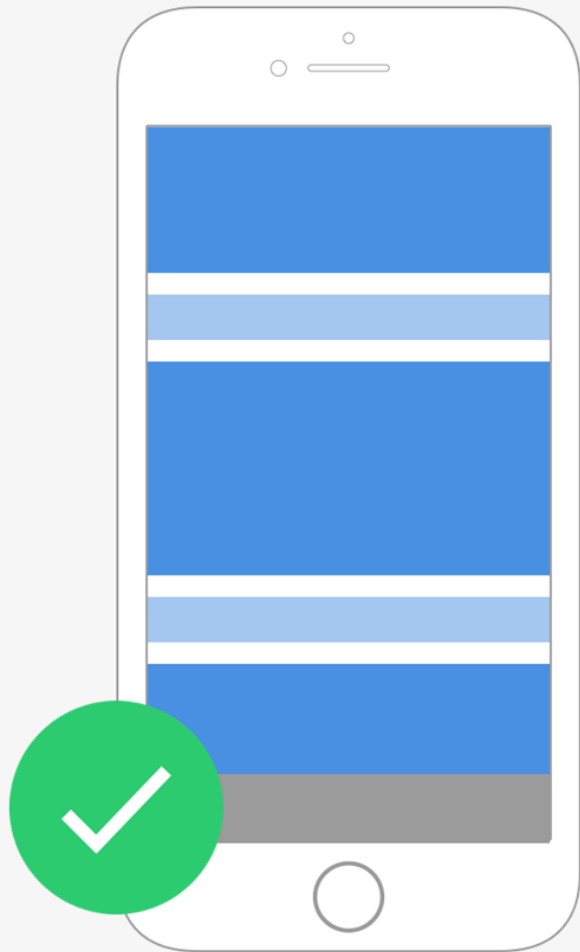
12



Display Modifiers

☐ On
☐ Off hide-links?

☐ On
☐ Off plots?





Visibilidad

El diseño debe hacer visibles todas las opciones y materiales necesarios para una tarea determinada sin distraer al usuario con información superflua o redundante. El buen diseño no abrumba a los usuarios con alternativas o confunde con información innecesaria.

Buscar y reemplazar

Buscar | Reemplazar | Ir a

Buscar:

Opciones:

Hacia delante

☐ Resaltar todos los elementos encontrados en:

Formato actual

Opciones de búsqueda

Buscar:

Hacia delante

☐ Considerar mayúsculas y minúsculas

☐ Sólo palabras completas

☐ Usar caracteres comodín

☐ Suena como

☐ Todas las formas de la palabra

Reemplazar:

Formato *

Especial *

Sin formato

Habilitado

Deshabilitado

▼ muéstrame
todos los medios

mis marcas

1 de 10

XBOX 360



Darksiders II



ARCADE



Fez



ARCADE



Trials Evolution



ARCADE



Spelunky



XBOX 360



Battlefield 3 Disco 2



 Seleccionar  Atrás  Detalles  Mover al frente

Retroalimentación

El diseño debe mantener a los usuarios informados de las acciones o interpretaciones, los cambios de estado o condición, y los errores o excepciones que son relevantes y de interés para el usuario a través de un lenguaje conciso y claro que sea familiar para los usuarios.

Recording: 74 %



Tolerancia

El diseño debe ser flexible y tolerante, reduciendo el costo de los errores y el mal uso al permitir deshacer y rehacer, y al mismo tiempo evitar los errores siempre que sea posible, tolerando entradas y secuencias variadas e interpretando todas las acciones razonables.

Iniciar sesión

Correo electrónico o número de teléfono

Introduce un número de teléfono o un correo válidos.

Contraseña



La contraseña debe tener entre 4 y 60 caracteres.

Iniciar sesión

☒ Recuérdame

[¿Necesitas ayuda?](#)







[Alojamientos](#)[Vuelos](#)[Paquetes](#)[Imbatibles](#)[Escapadas](#)[Actividades](#)[Autos](#)[Disney](#)[Seguros](#)[Traslados](#)[Micros](#)[Cruceros](#)

Paquetes turísticos con Reserva Flexible

Encontrá paquetes turísticos en los que podrás modificar tu viaje si tus planes cambian.

 Vuelo +  Alojamiento

 Vuelo +  2 Alojamientos

 Vuelo +  Auto

ORIGEN

 Buenos Aires, Argentina

DESTINO

 Ingresá una ciudad

FECHAS

 Ida

 Vuelta

HABITACIONES

 1  2

 Buscar

Opciones avanzadas del alojamiento ▼

NUEVO

Volvé a soñar
con tu próximo
viaje y comprá
con tranquilidad



3 NOCHES

Junio 2020							Julio 2020						
DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB	DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	4
7	8	9	10 HOY	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25
28	29	30					26	27	28	29	30	31	



2 NOCHES



7 NOCHES

Paquetes turísticos con Reserva Flexible

Encontrá paquetes turísticos en los que podrás modificar tu viaje si tus planes cambian.

 Vuelo +  Alojamiento

 Vuelo +  2 Alojamientos

 Vuelo +  Auto

ORIGEN

 Buenos Aires, Argentina

DESTINO

 Ingresá una ciudad

FECHAS

 Mar, 23 ju

 Vuelta

HABITACIONES

 1  2

 Buscar

Opciones avanzadas del alojamiento ▾

NUEVO

Volvé a soñar
con tu próximo
viaje y comprá
con tranquilidad



3 NOCHES

Junio 2020							Julio 2020						
DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB	DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	4
7	8	9	10 HOY	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25
28	29	30					26	27	28	29	30	31	

3 Noches

2 NOCHES

7 NOCHES

Reuso

El diseño debe reutilizar los componentes y comportamientos internos y externos, manteniendo la coherencia con el objetivo en lugar de consistencia meramente arbitraria, reduciendo así la necesidad de los usuarios a repensar y recordar.





Que

