













Diseño Gráfico - Trabajo Práctico N°1

1. Defina diseño gráfico y diseño gráfico en la web.
2. Indique cuál/cuáles de las siguientes se ajusta/n a una definición de interfaz gráfica de usuario y justifique:
 - a) La interfaz gráfica de usuario es una pantalla del dispositivo que permite comunicar información al usuario.
 - b) La interfaz gráfica de usuario es un programa o entorno que gestiona la interacción con el usuario basándose en relaciones visuales como iconos, menús o un puntero.
 - c) La interfaz gráfica de usuario es la parte del hardware que permite la comunicación con el hombre.
 - d) La interfaz gráfica de usuario es la parte del software que permite la comunicación con el hombre.
 - e) La interfaz gráfica de usuario es la que permite la interacción entre el hombre y la máquina.
 - f) La interfaz es la parte (hardware y software) del sistema informático que facilita al usuario el acceso a los recursos del computador.
3. Explique qué significa la sigla HCI. ¿De qué se encarga ésta disciplina?
4. Los contextos básicos a considerar en la interacción hombre-máquina son los físicos, sintácticos y semánticos. Indique en qué consiste cada uno de ellos.
5. ¿Cuáles son los canales de comunicación del hombre que intervienen en HCI?
6. En el hombre existen tres tipos de memoria: sensorial, de corto plazo y de largo plazo. Busque ejemplos donde demuestre el uso de éstos tipos de memoria en la interacción hombre-máquina.
7. Para cada una de las siguientes primitivas de interacción mencione ejemplos de aplicación:
 - a) Posicionamiento
 - b) Introducir valor
 - c) Introducir texto
 - d) Selección
 - e) Arrastre
8. Para cada una de las siguientes imágenes escriba la metáfora visual interpretada:

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| | | | | | |

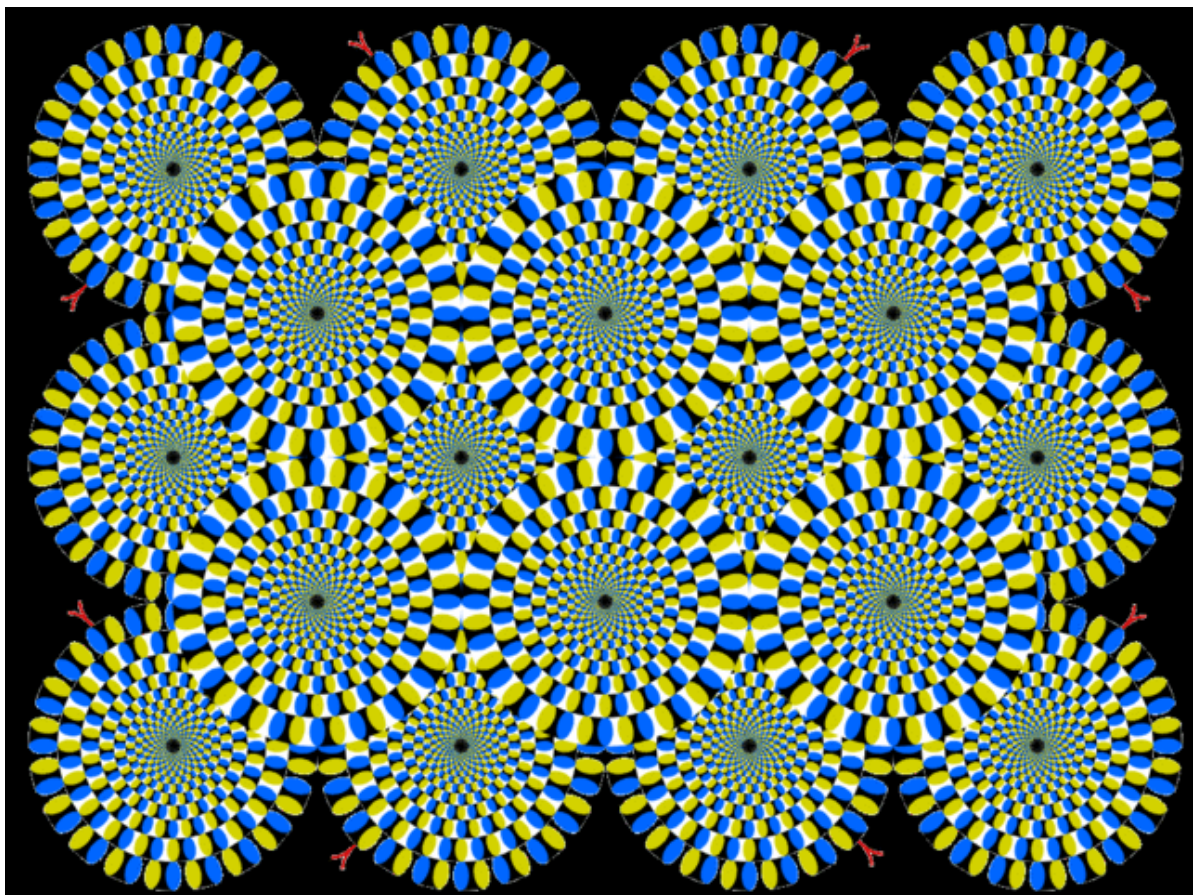
Diseño Gráfico - Trabajo Práctico N°1

9. Buscar imágenes icónicas para cada uno de los siguientes lemas:

- a) Avanzar
- b) Obligado a usar elementos de seguridad
- c) Cuidar el parque
- d) Niños jugando
- e) Copiar
- f) Sonido Activado
- g) Sonido Desactivado
- h) Resaltar texto
- i) Inteligente
- j) Desenchufado
- k) Lluvia
- l) Peluquería

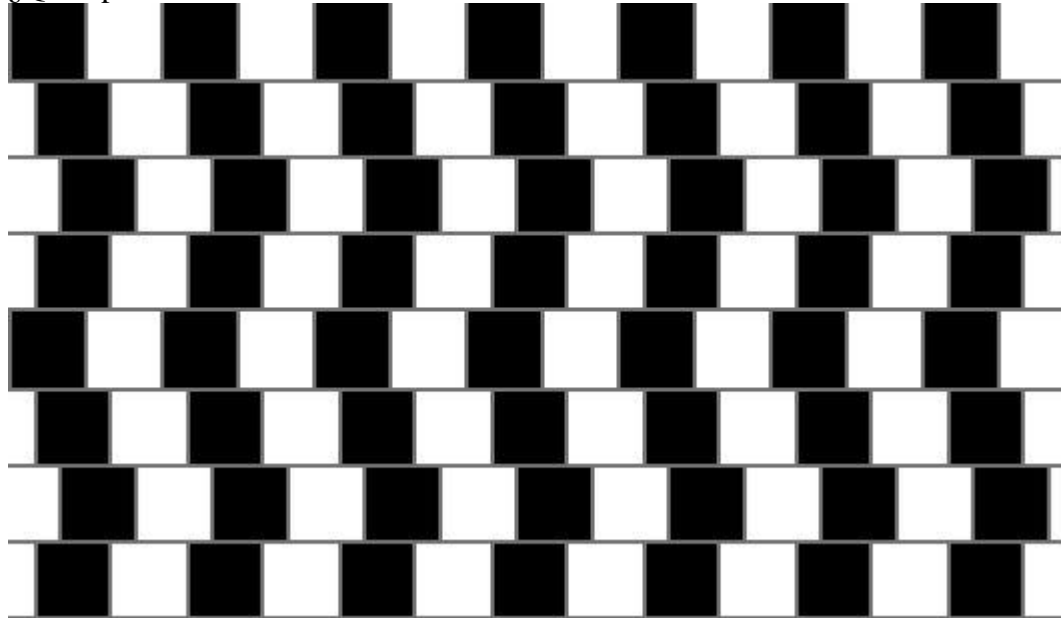
10. ¿Qué puede percibir en las siguientes imágenes?

- a) Observe los puntos negros.



Diseño Gráfico - Trabajo Práctico N°1

b) ¿Qué tipo de líneas son?

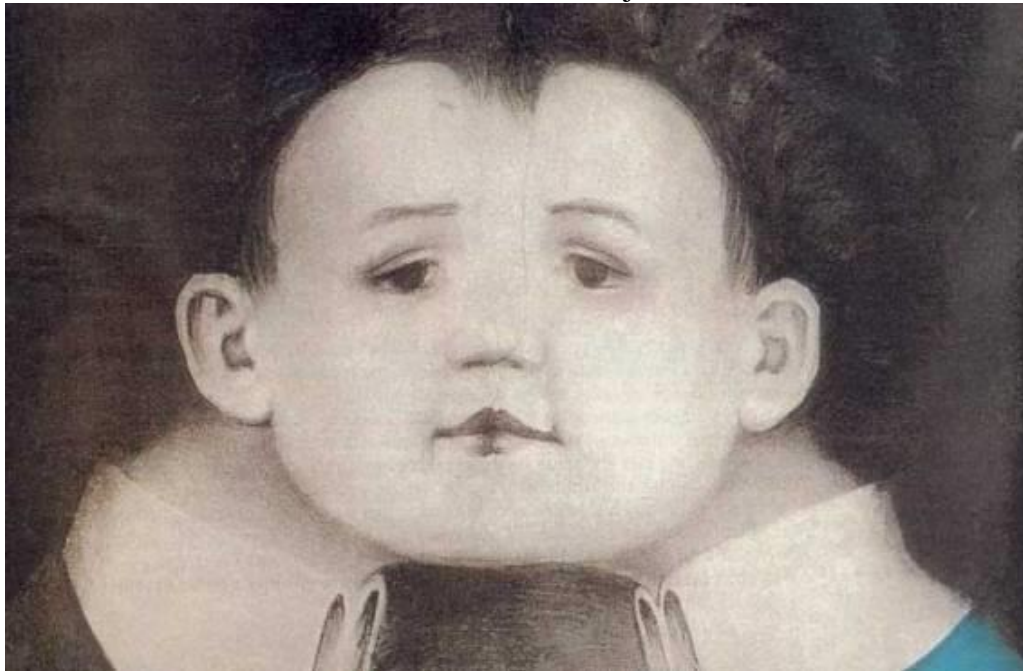


c) ¿Qué animal/es puede ver?

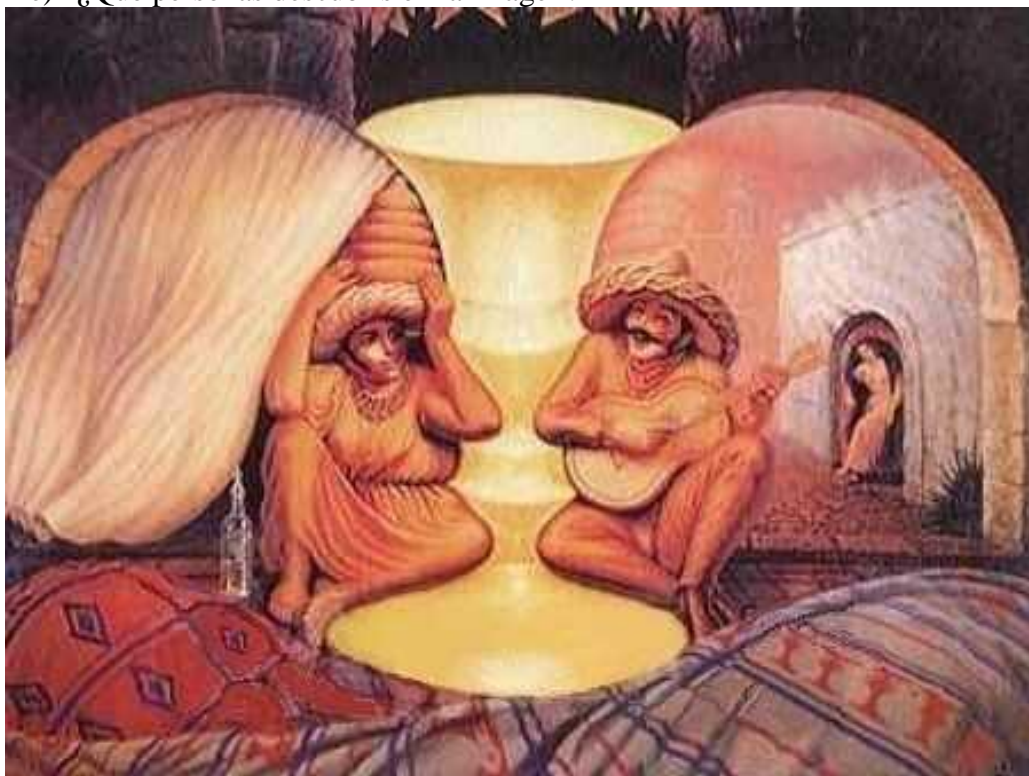


d) ¿Cuántas caras hay?

Diseño Gráfico - Trabajo Práctico N°1

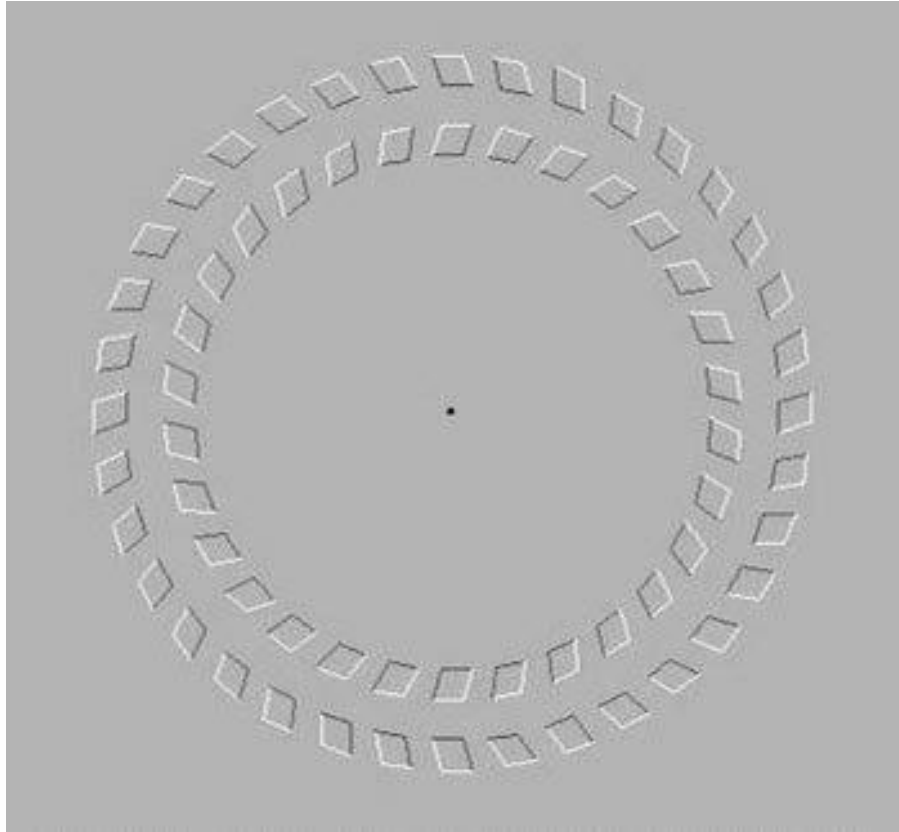


e) ¿Qué personas descubriste en la imagen?

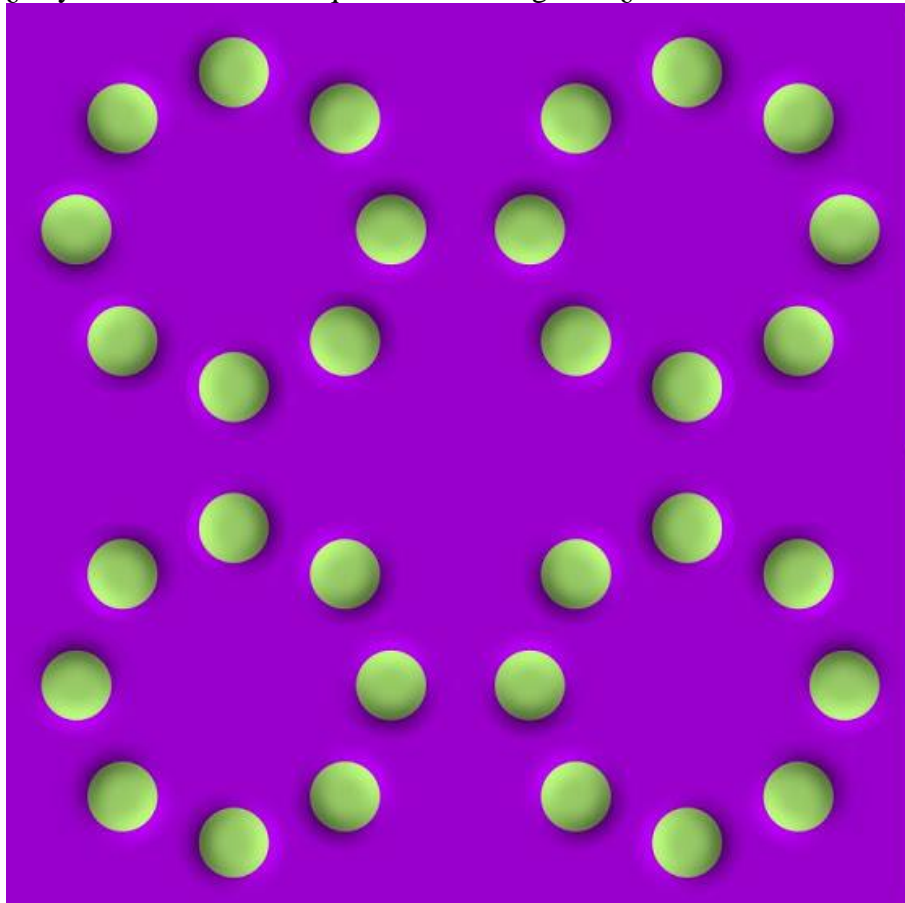


Diseño Gráfico - Trabajo Práctico N°1

f) Mirá el punto negro, aléjate y acércate:



g) ¿Hay forma de no sentir que los círculos giran? ¿Cómo?



Diseño Gráfico - Trabajo Práctico N°1

h) ¿Cuántos círculos ves?



i) Mirar la imagen del primer cuadro por lo menos por 40 segundos y luego mirar al segundo cuadro. ¿Qué ves?

