

Historia de la interfaz gráfica de usuario

La historia de la Interfaz gráfica de usuario, (a veces conocida como GUI, siglas de Graphical User Interface, Interfaz Gráfica de Usuario) entendida como el uso de iconos y un dispositivo apuntador para controlar una computadora, cubre un marco de cinco décadas de refinamientos incrementales, construido en algunos principios básicos constantes. Muchas proveedoras de sistemas operativos han creado su propio sistema de ventanas basado en código independiente, pero con elementos básicos en común que definen el paradigma WIMP (ventanas, iconos, ratón y dispositivo apuntador). Se han dado logros tecnológicos y mejoras en la interacción general en pequeños pasos sobre los sistemas anteriores y algunos avances significativos en términos de facilidad de uso, pero las mismas metáforas organizativas y los idiomas de interacción se siguen usando. Aunque muchos sistemas operativos con GUI son controlados mediante un ratón, el teclado también puede ser usado con los atajos de teclas o las teclas de cursor. Los desarrollos de interfaz descritos más adelante han sido resumidos y se han omitido muchos detalles en interés de la brevedad. La influencia de los videojuegos y el control por joystick han sido omitidos.