**UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS**

**(UAPA)**



# **Asignatura:**

# **Análisis y Diseño de Sistemas**

# **Tema:**

# **Tarea V**

# **Facilitador:**

# **Johanna Jimenez M.A.**

# **Participante:**

# **Jochimin Contreras Garcia.**

# **Mat. 2019-05041**

**Actividades a desarrollar para el logro de competencias:**

1.- Preparar una presentación en la que enfoques los diferentes tipos de interfaces y lineamientos para el diseño de un sistema de información.

La interfaz de usuario (UI) es el **conjunto de los controles y canales sensoriales mediante los cuales un usuario puede comunicarse con una máquina**. Por ejemplo, en una computadora, la pantalla, el teclado y las bocinas son parte de la interfaz de usuario porque la utilidad de todas ellas es hacer que entre o salga información del equipo.

Una buena interfaz de usuario se caracteriza por tener un alto grado de usabilidad, y por ser amigable e intuitiva.

Entre los tipos de interfaces podemos encontrar las siguientes:

### **Interfaz de línea de comandos (CLI)**

Es una de las más obsoletas o quizás complicadas, ya que el usuario debe introducir directamente comandos específicos. En ocasiones es muy técnico y requiere conocimientos adicionales. Cuando el ordenador procesa lo introducido, aparece otra línea sugiriendo instrucciones para introducir nuevos comandos.

### **Interfaz de usuario de texto (TUI)**

Su objetivo es que se puedan introducir textos para ejecutar las órdenes y transmitir u obtener información. Es muy usado en la instalación de sistemas operativos y en sus terminales para acceder a diferentes programas.

### **Interfaz gráfica de usuario (GUI)**

Es de las más utilizadas hoy en día por su facilidad y sencillez general. En este caso, el usuario interactúa con el teclado y el ratón, y muchas veces está basada en simples gráficos que describen las acciones a través de botones, menús y todo variedad de componentes.

### 

### 

### **Interfaz de usuario de voz (VUI)**

Estamos ante el caso en el que la parte oral es fundamental para que la comunicación sea exitosa. El usuario tiene una mayor facilidad y más disponibilidad para desplazarse, sin estar obligado a permanecer en un punto, mirar a una pantalla o interactuar de forma “física” como tendría que hacerlo en los casos anteriores. Estas interfaces están cada vez más extendidas.

**Interfaz de usuario natural (NUI)**

Está basada en la interacción con gestos, toques o acciones manuales y tiene como objetivo que el usuario se comporte de la manera más natural posible sin necesidad de aprender a usarla: pantallas táctiles, opciones de reconocimiento de movimientos mediante gestos de los gestos.

Ahora bien hay aspectos esenciales para tomar en cuenta a la hora de diseñar una interfaz de usuario efectiva y es:

**Todo diseño debe comenzar por conocer los usuarios finales, así como los perfiles de edad, sexo, habilidades físicas, educación, antecedentes culturales o étnicos, motivación, objetivos y personalidad.**

Categoría de usuarios:

1. Principiantes: en general no tienen conocimientos de utilización de la aplicación o del sistema.
2. Usuarios esporádicos y con conocimientos: Estos poseen un grado de conocimiento razonable, pero una retención baja de la información necesaria para utilizar la interfaz.
3. Usuarios frecuentes y con conocimientos: poseen un conocimiento suficientes sobre uso de las aplicaciones resultandos intuitiva.

Las características dinámicas de un sistema se describen en términos de requisitos diálogo que aparecen definidos en los siete principios de diálogo del capítulo 10 del estándar [ISO 9241](https://es.wikipedia.org/wiki/ISO_9241) sobre ergonomía de la interacción persona-sistema.[7](https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_interfaz_de_usuario#cite_note-7)​ Este estándar establece una serie de conceptos y elementos básicos de ergonomía que suponen un punto de partida para facilitar el diálogo entre los sistemas y las personas que usan dichos sistemas, con definiciones de alto nivel, aplicaciones ilustrativas y ejemplos de los principios definidos. Los principios aplicables representan los aspectos dinámicos de la interfaz y pueden considerarse, de forma general, como la "sensación" que produce la interfaz.

**Los siete principios de un buen diseño son los siguientes:**

**Adecuación a la tarea:** el diálogo es adecuado a la tarea cuando asiste al usuario en la compleción eficaz y eficiente de la tarea.

**Carácter autodescriptivo:** el diálogo es autodescriptivo cuando cada paso del diálogo es inmediatamente comprensible ya sea mediante la información devuelta por el propio sistema o por una explicación a solicitud del usuario.

**Conformidad con las expectativas del usuario:** el diálogo es conforme con las expectativas del usuario cuando es consistente y se ajusta a las características del usuario, tales como conocimiento de la tarea, educación, experiencia, y otros convenios comúnmente aceptados.

**Adecuación al aprendizaje:** el diálogo es adecuado al aprendizaje cuando ofrece soporte y guía para que el usuario aprenda a utilizar el sistema.

**Controlabilidad:** el diálogo es controlable cuando el usuario es capaz de iniciar y controlar la dirección y ritmo de la interacción hasta el punto en el que la tarea ha sido completada.

**Tolerancia a errores:** el diálogo es tolerante a errores si, con independencia de que haya errores de la entrada, el resultado pretendido puede ser alcanzado sin acción necesaria por parte del usuario, o con una acción mínima.

**Personalizable:** el diálogo es personalizable cuando la interfaz de software puede ser modificada para ajustarse a las necesidades de la tarea, preferencias individuales, y habilidades del usuario.

**WEBGRAFÍA:**

* <https://es.slideshare.net/josebovet/diseno-de-la-interfaz-de-usuario-49169828>
* <https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_interfaz_de_usuario>
* <https://www.workana.com/i/glosario/interfaz-de-usuario/>