

Desarrollo Interfaces WEB

ACT 1: GUI - UI

¿Cómo han evolucionado las GUI de 2008 a 2022?

Windows →

Windows 7 : Apareció por primera vez en 2009.
En Windows 7 vimos una interfaz rediseñada,
con una nueva barra de tareas ahora más personalizable
y sobre todo un mejor rendimiento del sistema.
Fue la primera versión de Windows Touch, que
permitía usar pantallas táctiles.

Windows 8: Se introdujo en 2012.
El objetivo era hacerla más amigable y
fácil de usar con la pantallas táctiles,
pues era la época en las que se veía a las tabletas
cómo los nuevos PC 'S (muchos lo llamaron la era post PC).
Se mejoraba la usabilidad con decenas de nuevas funciones
y los "Tiles" conquistaron con su frescura.

Windows 10: Llega en el 2015.
Es la versión de Windows más madura y más segura.
De hecho hace poco hemos visto cómo ha destronado
a Windows 7 cómo la versión más usada del sistema operativo
de Microsoft y camino de llegar a los 1.000 millones
de equipos que la integran cómo SO.

Ubuntu→

Ubuntu 8.04-8.10 : 2008. Aplicaciones por defecto, acceso a
Active Directory usando Likewise Open directorio privado y
cifrado para usuario.

Ubuntu 11.04-11.10 : 2011. Supuso el fin de Ubuntu Netbook
Edition, puesto que se ha decidido fusionarla con la edición
de escritorio. No se utilizó GNOME Shell, ya que Unity es
el shell creado por Canonical para Ubuntu, pero sí se

emplearon todas las demás herramientas y aplicaciones de GNOME, como es habitual. En esta versión, Unity funciona con Compiz como compositor de ventanas, siendo este último mucho más rápido que el anterior compositor Mutter, utilizado en la versión 10.10 Netbook Edition.

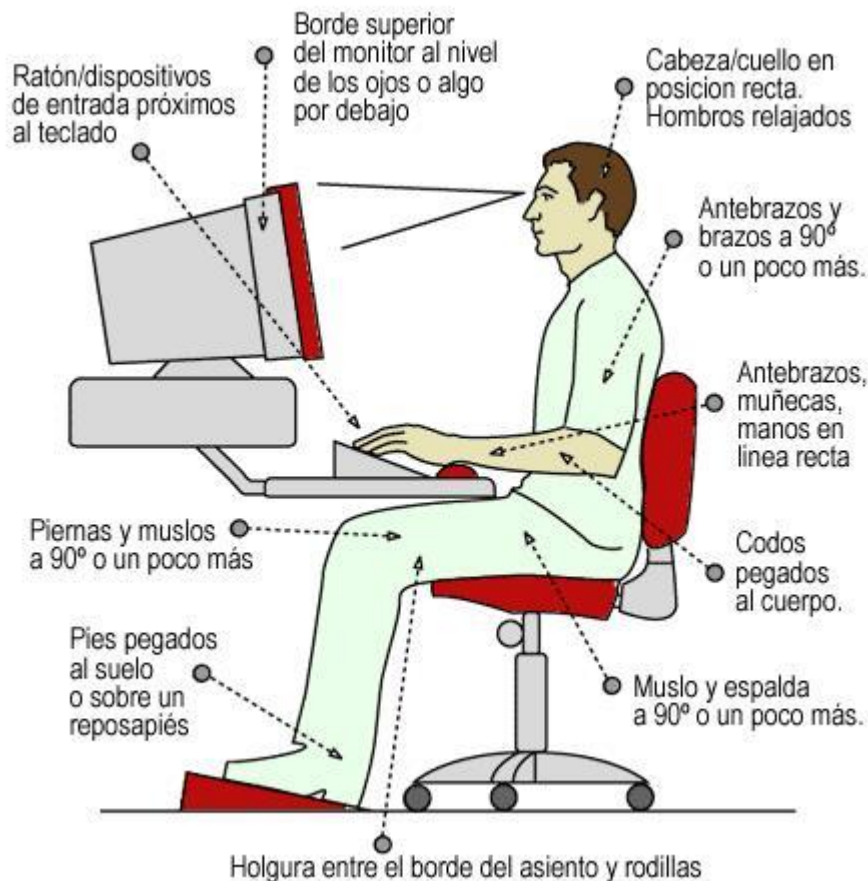
Ubuntu 22.04 LTS(Última Versión) : 21 abril de 2022. Varios cambios en el entorno; aparte de los colores de resalte que son más fáciles de configurar y las mejoras en el tema oscuro que vienen por descontado, con la llegada de GNOME 42 (y sus mejoramientos para hacer capturas de pantalla) crean una apariencia más sofisticada, aunque no revolucionaria.

La ISO 9241- ¿Qué propone?

Investigue sobre las posturas adecuadas frente al PC.

El software es utilizable si permite al usuario lograr objetivos en un contexto específico de uso con eficiencia, efectividad y satisfacción. Es decir, todo aquello que mejore con respecto a la utilidad de un software para el usuario, podemos considerar que sigue la reglas de la ISO 9241. Ejemplos de ello son: La posición de las ventanas de las aplicaciones, la distribución de los elementos hardware en el escritorio la iluminación de cara a la salud de la vista o la posición a la hora de trabajar con los PCs.

La forma en la que nos sentamos frente al ordenador es esencial para prevenir lesiones de espalda o de cualquier otro tipo. Esto ha provocado que tanto para la forma de sentarse como para aspectos de software, se han tenido que modificar la postura correcta:



Las WCAG 2

Web Content Accessibility Guidelines(WCAG 2), Seguir estas pautas hará que el contenido sea más accesible para una gama más amplia de personas con discapacidades y algunas adaptaciones para discapacidades de aprendizaje y limitaciones cognitivas; pero no abordará todas las necesidades de los usuarios para las personas con estas discapacidades. Estas pautas abordan la accesibilidad del contenido web en computadoras de escritorio, portátiles, tabletas y dispositivos móviles. Seguir estas pautas también hará que el contenido web sea más útil para los usuarios en general.

Para cumplir estas pautas debemos de tener en cuenta los siguientes puntos a la hora de crear una web:

1. **Perceptible** :La información y los componentes de la interfaz de usuario deben estar presentables para los usuarios de manera que puedan percibirlos. Para ello debe haber alternativas de texto, medios basado en el tiempo, adaptabilidad y ser distinguible.
2. **Operable**: Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben estar operativos. Para ello debe haber teclado accesible, tiempo suficiente, reacciones físicas, debe ser navegable y debe haber varias vías de acceso.
3. **Comprensible**: La información y el funcionamiento de la interfaz de usuario deben ser comprensibles. Para ello debe haber legibilidad, previsibilidad y asistencia de entrada
4. **Robusto**: El contenido debe ser lo suficientemente sólido como para que pueda ser interpretado por una amplia variedad de agentes de usuario, incluidas las tecnologías de asistencia. Para ello debe haber compatibilidad,.
5. **Conformidad**: Describe lo que significa ser compatible con la accesibilidad , ya que solo se puede confiar en las formas de uso de tecnologías compatibles con la accesibilidad para la conformidad. La comprensión de la conformidad incluye una explicación más detallada del concepto compatible con la accesibilidad.Para ello debe haber Interpretación de los requisitos normativos, requisitos de conformidad y conformidad parcial.