

TEMA-4-IPC.pdf



Chachacha1_



Interfaces persona computador



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
Universidad Politécnica de Valencia



**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera**



*(a nosotros por
suerte nos pasa)*

WUOLAH

WUOLAH

Oh Wuolah wuolithah
Tu que eres tan bonita

3. PRINCIPIOS DE UNA BUENA COMPOSICIÓN

1. CREAR GRUPOS NATURALES:
 - Tener en cuenta la estructura de la info, crear grupos lógicos (en una base de estudiantes, detalles de la dirección de contacto, cursos, expediente academ..)
 - Diferentes color de fondo, líneas de separación...(Leyes de Gestalt)
 - En un IGU, agrupar los controles relacionados (menús, iconos, botones)
2. SEPARAR LOS COMPONENTES DE LA ACTIVIDAD ACTIVA ACTUAL
 - Enfatizar lo que el user está haciendo en ese momento
 - EJ: Windows resalta la ventana con la que el user está interactuando utilizando un color más brillante en la barra de título
3. RESALTAR LOS COMPONENTES IMPORTANTES:
 - Subrayar lo importante (los botones de emergencia son rojos)
 - Con colores, tipos, tamaño, posición en la pantalla...
 - Combinar efectos refuerza el resultado (ej. Alarmas sonoras, y luces intermitentes)
4. UTILIZAR EL ESPACIO EN BLANCO DE FORMA EFECTIVA
 - Con frecuencia el espacio en blanco es más efectiva que las líneas
 - Esto puede implicar que la info se divida en varias pantallas
5. HACER QUE LOS CONTROLES SEAN VISIBLES
 - Los controles en pantalla deberían sugerir cuáles son sus funciones, aprovechando el conocimiento que tiene el user de otro IU y del mundo
6. EQUILIBRAR LA ESTÉTICA Y LA USABILIDAD
 - Hay que mantener un equilibrio entre los diseños atractivos y la usabilidad. (Un fondo vivo puede resultar atractivo, pero podría cansar)

4. DISEÑANDO UNA INTERFAZ GRÁFICA DE USER

Componentes de una IGU: Ventanas, cuadros de diálogo....

Menús, barras de herramientas, botones....

Radio buttons, check boxes, list boxes, cajas de texto...

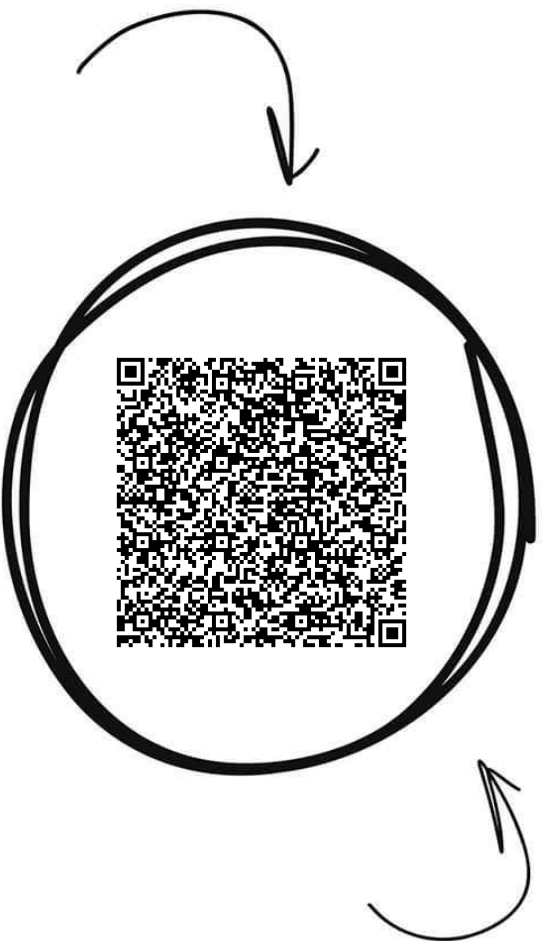
**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ▶▶▶▶▶▶▶▶**
(a nosotros por suerte nos pasa) 😊



WUOLAH



Interfaces persona computador



Banco de apuntes de la UPV

WUOLAH



Comparte estos flyers en tu clase y consigue más dinero y recompensas

- 1** Imprime esta hoja
- 2** Recorta por la mitad
- 3** Coloca en un lugar visible para que tus compis puedan escanar y acceder a apuntes
- 4** Llévate dinero por cada descarga de los documentos descargados a través de tu QR



¿Cómo elegimos el control adecuado? ¿Cómo utilizamos el control de forma efectiva? ¿Cómo combinamos los controles?

Cada SO tiene su propio conjunto de controles. Hay que traducir el diagrama de contenidos construido durante la fase de diseño conceptual a una interfaz.

PASOS:

1. Elegir los controles para estructurar la interacción
2. Elegir los controles para controlar la interacción
3. Elegir los controles para introducir la info

1. PARA ESTRUCTURAR LA INTERACCIÓN:

La mayoría de los IGU se organizan utilizando un contenedor de alto nivel (ventanas, cuadros de dialogo o pestañas)

- VENTANA PRINCIPAL: Contiene el marco, una barra de titulo, menus...
 - Generalmente representan objetos principales de tarea.
 - Normalmente solo hay unas pocas ventanas principales a las que vuelve el user constantemente
 - En ocasiones hay una ventana principal que actúa como lanzadera.
- VENTANA SECUNDARIA: Proporcionan funcionalidad adicional y apoyo al user
 - CUADROS DE MENSAJE:
 - Muestran mensajes, sobre algún problema que el usuario tiene que solucionar antes de seguir trabajando
 - Los cuadros de mensaje son modales (se bloquea la interacción con el resto de la app hasta que se cierran)
 - Los no modales permiten al user interactuar con otras ventanas de la app.
 - CUADROS DE DIÁLOGO:
 - Son invocados por el user
 - Se suelen utilizar para pedir información adicional
 - Pueden ser pantallas complejas con campos de texto, botones...
 - Un asistente es una serie de cuadros de diálogo en un orden determinado que guía al user en la realización de tareas complejas

WUOLAH

Oh Wuolah wuolithah
Tu que eres tan bonita