TEMA 1

De momento, se entregará por correo electrónico a arturo.candela.d@ies1xabia.org en el asunto deberá poner DAM2 – DII y el nombre del archivo ha de contener TEMA 1 ACTIVIDAD 1. Contesta las preguntas considerando la información disponible y aportando tu enfoque personal. Todas las actividades deben realizarse en formato Word o LibreOffice.

1- Principio de usabilidad

Diseñamos aplicaciones para facilitar la vida a los usuarios. Por ello debemos programar pensando en que el éxito de nuestro trabajo depende de la satisfacción de estos. Para ello, hay una serie de normas muy útiles(Usabilidad heurística Jakob Nielsen) que nos ayudan a programar pensando siempre en que el usuario se sienta cómodo con nuestra interfaz. Con ello conseguimos usuarios contentos y trabajadores productivos.

2- ¿Qué es la realidad aumentada?

Es un sistema por el cual podemos añadir representaciones en 3D y a tiempor real mediante gafas de R.A o pantallas.

Aparte de para ponernos cara de perrito en Instagram, creo que esta herramienta puede ser muy potente para la venta online. Uno de los puntos débiles de la venta online es que no tenemos una experiencia directa del producto que vamos a comprar. La realidad aumentada es un paso de gigante. Por una parte es evidente que la ficción nunca supera a la realidad, pero para cierto tipo de productos puede suponer una mejora. Un ejemplo sencillo es la venta de pintalabios.

3-¿Qué es una interfaz de usuario?

Comunicación del usuario con el sistema. Elementos como la entrada de teclado,la configuración de la ventana, la disposición de los elementos tanto físicos como de sofware, e incluso gestos o comunicación verbal.

4- Definición y tendencias de GUI

La **interfaz gráfica de usuario**, conocida también como **GUI** (del [inglés](https://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) *graphical user interface*), es un [programa informático](https://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) que actúa de [interfaz de usuario](https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario), utilizando un conjunto de imágenes y [objetos gráficos](https://es.wikipedia.org/wiki/Icono) para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el [sistema operativo](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) de una máquina o computador.

Wikipedia

Parece que las interfaces de usuario tienden a la comunicación más natural para el ser humano, el habla y los gestos. Aunque esta sea nuestra manera natural de comunicarnos, la entrada táctil será muy necesaria en muchos casos y seguiremos desarrollando tanto aplicaciones convencionales con interfaces graficas de usuario como realidad virtual y otras tecnologías gráficas. Al menos hasta que inventemos una interfaz neuronal.

5- KISS aplicado al diseño de interfaces

Keep it simple, stupid.

Este principio es fácil de entender. Si es simple y fácil de entender, muchos usuarios podrán usarla bien y se sentirán satisfechos con ella. Esto te hace ganar más dinero, cosa que suele gustarle a los jefes.

6- Características de una GUI

7-¿Cuál es el principal objetivo de una GUI?

8- De acuerdo a la evolución y desarrollo de la GUI ¿Qué puntos de conexión puede o podrá tener con la NUI?