

Interfaz de Usuario



La interfaz de comprador es el medio con que el comprador puede comunicarse con una máquina, equipo, computadora o dispositivo, y comprende todos los puntos de contacto entre el comprador y el equipo. Usualmente acostumbran a ser simples de entender y básicas de accionar, aunque dentro de la informática es preferible referirse a "usables", "amigables e intuitivos" puesto que es complejo.

Funciones Principales:

- Las funciones principales son las siguientes:
- Puesta en marcha y apagado.
- Control de las funciones manipulables del equipo.
- Manipulación de archivos y directorios.
- Herramientas de desarrollo de aplicaciones.
- Comunicación con otros sistemas.
- Información de estado.
- Configuración de la propia interfaz y entorno.
- Intercambio de datos entre aplicaciones.
- Control de acceso.
- Sistema de ayuda interactivo.

Tipos:

En las interfaces de usuario se pueden distinguir básicamente tres tipos:

- Una interfaz de hardware, a nivel de los dispositivos utilizados para ingresar, procesar y entregar los datos: teclado, ratón y pantalla visualizador.
- Una interfaz de software, destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas de control, a través de lo que el usuario observa habitualmente en la pantalla.
- Una interfaz de software-hardware, que establece un puente entre la máquina y las personas, permite a la máquina entender la instrucción y al hombre entender el código binario traducido a información legible.

Referencias Bibliográficas

L.C. (2005). Interfaz de Usuario [Imagen]. Interfaz de Usuario.

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fforoalfa.org%2Farticulos%2Fdiseñar-la-interfaz-de-usuario-antes-de-comenzar-con-el-código&psig=AOvVaw2nz5bLx_5GQDE5FZN6iPNq&ust=1625794185069000&source=images&cd=vfe&ved=0CAoQjRxqFwoTCPDJ1r2p0vECFQAAAAAdAAAAABAK