



GLOSARIO DE TÉRMINOS

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: Diseño de interfaces gráficas, interacción y experiencia de usuario en dispositivos digitales

Código: ARG730

NIVEL: 3

Accesibilidad digital: sitio que permite a todos los internautas acceder a sus contenidos sin dificultad, incluidas las personas que presentan alguna discapacidad y utilizan softwares o equipos especializados.

Alinear: utilizado para referir el posicionamiento de las líneas de un texto o párrafo, según varias posibilidades: derecha, izquierda, centrado y justificado.

Árbol de navegación: se trata de la representación gráfica de la estructura de navegación de un sitio web, con la que podemos ver de forma general y esquemática qué información se ofrecerá al usuario y cómo va a estar distribuida entre las diferentes secciones.

Arquetipo: son herramientas accesibles que permiten construir hipótesis creíbles y coherentes acerca de las fuerzas que operan en los sistemas. Los arquetipos también constituyen un vehículo natural para clarificar y verificar modelos mentales acerca de esos sistemas.

Arquetipo persona: son aspectos inherentes a la personalidad, ya sea de una marca o de un individuo, que definen su esencia y son percibidos por las personas o consumidores que los rodean.

Arquitectura de la información: es la disciplina y arte encargada del estudio, análisis, organización, disposición y estructuración de la información en espacios de información, y de la selección y presentación de los datos en los sistemas de información interactivos y no interactivos.

Balancear: se refiere a la técnica usada para compartir el trabajo a realizar entre varios procesos, ordenadores, discos u otros recursos.

Barra de progreso: es una herramienta para el manejo del tiempo para usuarios. Muestra visualmente las Actividades y Recursos en los que un usuario se supone que interactúa.

Breadcrumb: es una navegación secundaria dentro de una web (también llamada navegación de miga de pan). Breadcrumbs ofrece a los usuarios de la web la opción, en forma de enlaces internos, de volver rápidamente a la página principal o a otro nivel de la web.

Caja de chequeo: es un elemento de interacción de la interfaz gráfica de usuario (widget) del Sistema Operativo con el usuario, que permite a este hacer selecciones múltiples de un conjunto de opciones.

Calibrado: consiste en comparar y documentar la medición de un dispositivo respecto a un estándar de referencia trazable. Es importante calibrar para poder confiar en la validez de las mediciones.

Card Sorting: es una técnica usada en el diseño de experiencia de usuario, para evaluar un árbol de categorías, es decir la estructura de la información de una web.

CMYK: es el acrónimo de los colores básicos (Cian, Magenta, Amarillo y Negro) que se utilizan en las impresiones a cuatro colores (Color Completo).

Complementos propios (plugin): son pequeños programas complementarios que amplían las funciones de aplicaciones web y programas de escritorio.

Diagrama de flujo: representa la esquematización gráfica de un algoritmo, el cual muestra gráficamente los pasos o procesos a seguir para alcanzar la solución de un problema.

Diagrama de presentación: describe un proceso, sistema o algoritmo informático.

Documentación técnica: contiene información acerca de un área de conocimiento, organizada de forma estructurada y presentada eficazmente a los lectores.

En línea (online): que está disponible o se realiza a través de internet o de otra red de datos.

Equipo de desarrollo: de software está formado por muchas personas con funciones diferentes y por tanto, con habilidades distintas. Y es precisamente la aportación de esas capacidades las que llevan al cumplimiento de los objetivos.

Esquema de nomenclatura: conjunto de términos que conforman un área de la informática.

Flujo de navegación: documento que se utiliza para plasmar la estructura de la navegación del entorno.

Formulario de búsqueda: es un medio práctico para realizar la mayoría de las búsquedas.

Fragmentación: ocurre cuando el sistema operativo no asigna suficiente espacio contiguo para almacenar un archivo completo como una unidad, sino que, en cambio, pone partes de él en huecos entre otros archivos.

Herramienta de edición: de texto es un programa o aplicación que permite la creación y modificación de un documento de texto.

Herramienta ofimática: es una recopilación de programas usados en oficinas que permiten crear, modificar, organizar, escanear, imprimir, etc.

Información cualitativa: su objetivo es el análisis del comportamiento, es decir, estudiar las actitudes que llevan a desarrollar un determinado comportamiento.

Información cuantitativa: hace referencia a una cuantía, una magnitud, una porción o un número de cosas.

Interfaz: se utiliza en informática para nombrar a la conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, que proporciona una comunicación de distintos niveles, permitiendo el intercambio de información.

Inventario de contenidos: documento en el que se reúnen todas las páginas que llevan al contenido de tu sitio web.

Layout: rve para hacer referencia a la manera en que están distribuidos los elementos y las formas dentro de un diseño.

Mapa de bits: están formadas por una cuadrícula de puntos llamados píxeles, que se organizan en una rejilla.

Mapa de viaje del usuario ('Journey Map'): herramienta que sirve para ilustrar e interpretar todas las relaciones y experiencias que un usuario tiene con una marca, un servicio o producto en cada una de sus etapas del proceso de compra y a través de diversos canales.

Metadatos: son “datos acerca de los datos” y sirven para suministrar información sobre los datos producidos.

Métrica de análisis: es cualquier medida o conjunto de medidas destinadas a conocer o estimar el tamaño u otra característica de un software o un sistema de información, generalmente para realizar comparativas o para la planificación de proyectos de desarrollo.

Multimedia: es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información.

Navegación: el usuario pasa de una página web a otra, lo que supone una especie de recorrido. El software que permite este proceso se conoce como navegador.

Pantone: un sistema que permite identificar colores para impresión por medio de un código determinado, en otras palabras, es un sistema propietario de igualación de colores.

Parametrizar: es la organización y estandarización de la información que se ingresa en un sistema.

Pauta gráfica: puede ser una parte de la identidad visual de una marca englobada dentro de un programa de identidad más amplio que regule también otros aspectos.

Periférico: es la denominación genérica para designar al aparato o dispositivo auxiliar e independiente conectado a la unidad central de procesamiento de una computadora.

Pictograma: es una representación gráfica entendida como un signo que traslada información de un objeto concreto de forma figurada sin necesidad de utilizar el lenguaje.

Usabilidad: se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso.

Principio gestalt: es una corriente de la psicología, de corte teórico y experimental, que se dedica al estudio de la percepción humana.

Principio heurístico: son los que establecen sugerencias para encontrar la solución idónea al problema.

Prototipos: es un ejemplo del primer molde fabricado o una figura u otra cosa.

Regla de tercios: es una forma de composición para ordenar objetos dentro de la imagen.

Reglas empíricas: es la descripción de la proporción de observaciones que se encuentran alrededor de la media, en unidades de desviaciones estándar, siempre que la distribución de frecuencias sea aproximadamente simétrica.

Retroalimentación (feedback): es la acción de ofrecer información a una persona sobre un resultado.

RGB: rojo, azul y verde. Los productos LED RGB combinan estos tres colores para producir más de 16 millones de tonos de luz.

Sección áurea: es una proporción entre medidas. Se trata de la división armónica de una recta en media y extrema razón.

Servicio digital: servicio que se presta de manera online al usuario y que éste sólo puede utilizar a través de un dispositivo digital.

Sistema de diseño: proceso de definición de la arquitectura, módulos, interfaces y datos de un sistema para satisfacer unos requisitos previamente especificados.

Sistema gráfico de interacción: son modelos que describen como grupos de objetos colaboran para conseguir algún fin. Los diagramas de interacción capturan el comportamiento de un caso de uso.

Sistema gráfico: conjunto de piezas que se articulan con el fin de comunicar un mensaje.

Sistema operativo: conjunto de órdenes y programas que controlan los procesos básicos de una computadora y permiten el funcionamiento de otros programas.

Sistema perceptible: se refiere que tanto los contenidos como la interfaz de un sitio web debe poder ser percibida por todos sus usuarios.

Software de edición gráfico vectorial: es una aplicación informática que permite al usuario crear y editar imágenes de gráficos vectoriales de forma interactiva en la pantalla de la computadora (comparado con MetaPost) y guardarlas en uno de los tantos formatos de gráficos vectoriales, como EPS, PDF, WMF, SVG o VML.

Software de previsualización: función de cálculo para mostrar un documento, página, o una película antes de que sea producida en su forma final. En el caso de material impreso que se conoce como "vista previa de impresión".

Software: conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

Stakeholder: define a los interesados en un proyecto de desarrollo de software (esta es una particularización del concepto ya que es igualmente válido para cualquier tipo de proyecto).

Tablet: es un tipo de ordenador portátil, regularmente de mayor tamaño que un smartphone, que cuenta con una pantalla táctil con la que se interactúa sin necesidad de teclado ni ratón.

Tarea (task): proceso o programa en ejecución.

Taxonomía: clasificación u ordenación en grupos de cosas que tienen unas características comunes.

Tree Testing: es una prueba de árbol que hacemos en etapa temprana de la Arquitectura de la Información. Permite verificar, sobre la base de tareas, si la hipótesis de indización que manejamos permite a los usuarios hacer lo que se les solicita en la prueba.

Usuario: se refiere a la persona que utiliza un producto o servicio de forma habitual



Visibilidad del estatus: este heurístico se refiere a cómo de bien se transmite el estado de un sistema a los usuarios.

Visita (view): recorrido que un usuario hace por un sitio web dado. El recorrido puede ser corto o largo en el tiempo, accediéndose a una o más páginas del sitio web visitado, pudiendo ser controlado desde éste por medio de cookies, lo que significa un riesgo para la intimidad del usuario.

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG): son directrices creadas para explicar cómo se debe diseñar cualquier página web que quieras publicar para facilitar el acceso a todos los usuarios que pululan por Internet, sin importar las limitaciones físicas o mentales que puedan estar padeciendo.

Wireframe: o prototipo es un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una página web.