



GLOSARIO DE TÉRMINOS

**ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES:
Programar interfaces de usuario en sistemas
interactivos 2D y 3D**

Código: ECP2733_3

NIVEL: 3



Backend: (Anglicismo). También back-end. Sistema que ofrece un servicio remoto que puede ser accedido desde sistemas cliente o "frontend".

Canvas: (Anglicismo. En español, lienzo). Espacio o marco virgen de un programa, aplicación o sistema en el que se crean o incluyen elementos de diseño gráfico.

Controlador: (En inglés, Driver). Rutina o programa que enlaza un dispositivo periférico al sistema operativo.

Diccionario de datos: Conjunto de definiciones que contiene las características lógicas y puntuales de los datos que se van a utilizar en el sistema que se programa, incluyendo nombre, descripción, alias, contenido y organización.

Entorno de desarrollo integrado: (IDE, "Integrated Development Environment"). Conjunto de procedimientos y herramientas que se utilizan para desarrollar un código fuente o programa. herramienta de desarrollo de software utilizado para escribir, generar, probar y depurar un programa.

Escena: Cada uno de los estados distintos del programa que muestran información y contenido diferente en la pantalla. El juego transita entre escenas y se habilitan maneras para que el usuario vaya de una escena a la siguiente. Ejemplos de escenas pueden ser un menú introductorio, el mapa del juego, un menú de objetos, una pantalla de puntuaciones, etc.

Evento: Notificación automática que ha habido algún tipo de acción y que suele disparar una acción o conjunto de acciones que, a su vez, pueden dar como resultado un evento en particular o una serie de eventos.

Game Design Document: (GDD. Anglicismo. En español, documento de diseño del juego). Documento de diseño de software que sirve como base para construir un juego. Ayuda a determinar el alcance del producto y fija la dirección general del proyecto.

Guantes hápticos: Guantes que simulan respuestas táctiles. Permiten percibir la presencia de objetos tridimensionales en un ambiente virtual e interactuar con ella. La tecnología háptica es también conocida como tacto 3D o comunicación cinestésica y busca crear experiencias utilizando vibraciones, movimientos y otras fuerzas. Permite que los objetos inanimados recreen la sensación de usar objetos reales y, a su vez, que estos objetos inanimados te devuelvan el tacto.

Interfaz: Conexión física y funcional que se establece entre dos aparatos, programas, dispositivos o sistemas que funcionan independientemente uno del otro o entre persona y máquina (interfaz de usuario).

Interfaz de usuario: (UI. User Interface). Punto de interacción y comunicación entre hombre y dispositivo. Puede incluir pantallas, teclados, ratón y la apariencia de un escritorio. Es también la manera a través de la cual un usuario interactúa con una aplicación o sitio web.

Interfaz gráfica: Forma en que un usuario puede interactuar con un dispositivo informático sin introducir comandos de texto en una consola. Es un entorno visual



amigable que permite al usuario realizar cualquier acción sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Realidad aumentada: (AR). Término que se usa para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este.

Realidad mixta: En inglés, mixed reality. Combinación entre el mundo real y el virtual por medio de dispositivos electrónicos. El término realidad mixta está estrechamente relacionado con el concepto de la realidad virtual y la realidad aumentada o augmented reality, pues supone mezclar ambos.

Realidad virtual: (VR). Entorno de escenas y objetos simulados de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

Servidor: Máquina física integrada en una red informática en la que, además del sistema operativo, opera uno o varios servicios "software" que se ofrecen a otros equipos denominados clientes que pueden estar conectados a nivel local o a través de una red externa. El tipo de servicio depende del tipo de "software" del servidor. La base de la comunicación es el modelo cliente-servidor y, en lo que concierne al intercambio de datos, entran en acción los protocolos de transmisión específicos del servicio.

Sprite: (Anglicismo. En español, literalmente duende). Una clase de mapas de bits que se crean en la pantalla de un ordenador a partir de un dibujo inicial utilizando un hardware gráfico especial (sin necesitar cálculos adicionales de la CPU del ordenador). En el ámbito de los videojuegos, conjunto de imágenes que representa un personaje u objeto (o una parte de ellos) de manera gráfica y que se utiliza para poder crear cualquier efecto de movimiento o para cambiar su estado o posición en la escena.

UI: (User Interface. En español, interfaz de usuario). Punto de interacción y comunicación entre hombre y dispositivo. Puede incluir pantallas, teclados, ratón y la apariencia de un escritorio. Es también la manera a través de la cual un usuario interactúa con una aplicación o sitio web.

Usabilidad: Facilidad con la que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto.