

Una Taxonomía de Retroalimentación Visual para las Aplicaciones Interactivas

Jaime Muñoz Arteaga

Instituto Nacional de Astrofísica Óptica y Electrónica (INAOE)

Departamento de ciencias computacionales

Luis Enrique Erro No. 1

Sta. Maria Tonantzintla

Puebla México 72840

jaimem@inaoep.mx

ABSTRACT

In an interactive application, the term of visual feedback (rendering or application's visual response) is applied to any graphical form of communication directed from the application towards the user. In spite of visual feedback is predominant in interactive applications, the designer doesn't have any mean to integrate it throughout the design of this type of application in particular in application that support direct manipulation. In order to alleviate this problem, this works proposes a taxonomy of visual feedback which offers to designer a high level description of visual responses of an interactive application. Every categories of the taxonomy are described in some detail and these categories are applied on user interfaces that support indirect manipulation as well as direct manipulation.

Keywords: *Interactive applications , Visual feedback, Architectural models and Interaction styles.*

RESUMEN

En una aplicación interactiva, la retroalimentación visual (feedback visual o respuesta visual de una aplicación) es toda forma de comunicación gráfica en dirección de la aplicación al usuario. A pesar que la retroalimentación visual es predominante en las aplicaciones interactivas actuales, el diseñador no cuenta con un medio para integrarla sistemáticamente en el diseño de un sistema, en particular para las aplicaciones con interfaz a manipulación directa donde es necesario una visualización continua y un acceso directo a la información por parte del usuario. El presente artículo propone una taxonomía de retroalimentación visual la cual representa una descripción de alto nivel de los diferentes tipos de respuesta visual que ofrece las aplicaciones interactivas. Cada una de las categorías de esta taxonomía son descritas a detalle y se explica como pueden ser fácilmente identificadas en las interfaces del usuario que soportan estilos de interacción tanto a manipulación indirecta como directa.

Palabras claves: *Aplicaciones interactivas, Feedback visual, Modelos arquitecturales y Estilos de interacción.*