

19



OFICINA ESPAÑOLA DE  
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 854 056**

51 Int. Cl.:

**B60K 37/06**

(2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **23.02.2015 PCT/EP2015/053713**

87 Fecha y número de publicación internacional: **12.11.2015 WO15169462**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **23.02.2015 E 15708759 (4)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **06.01.2021 EP 3140147**

54 Título: **Interfaz de usuario y método para cambiar entre las vistas de pantalla de una interfaz de usuario**

30 Prioridad:

**07.05.2014 DE 102014208502**

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:

**20.09.2021**

73 Titular/es:

**VOLKSWAGEN AKTIENGESELLSCHAFT (100.0%)  
Berliner Ring 2  
38440 Wolfsburg, DE**

72 Inventor/es:

**WILD, HOLGER y  
CZELNIK, MARK PETER**

74 Agente/Representante:

**DEL VALLE VALIENTE, Sonia**

**ES 2 854 056 T3**

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín Europeo de Patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre Concesión de Patentes Europeas).

## DESCRIPCIÓN

Interfaz de usuario y método para cambiar entre las vistas de pantalla de una interfaz de usuario

### 5 Estado de la técnica

La presente invención se refiere a una interfaz de usuario y a un método para cambiar de una primera vista de pantalla a una segunda vista de pantalla. En particular, la presente invención permite informar al usuario de la posibilidad de cambiar entre las vistas de pantalla y ayudar al usuario a realizar el cambio.

10 Para manejar las interfaces de usuario son conocidos los gestos de contacto sobre una superficie de control (por ejemplo, una pantalla táctil) y los gestos realizados libremente en el espacio (gestos en 3D). En general, también es conocida la posibilidad de alternar entre las vistas de pantalla mediante gestos de deslizamiento. Sin embargo, en función del diseño de la interfaz de usuario, el usuario específico no siempre es consciente de esta posibilidad y, 15 dependiendo de la situación, a veces resulta difícil de ejecutar un gesto de deslizamiento mediante el contacto con la superficie de control.

Por ejemplo, en el sistema operativo Android para dispositivos móviles, es conocido un gesto de deslizamiento para cambiar entre dos vistas de pantalla. Sin embargo, no es posible desplazar cada una de las superficies de mando/iconos de una vista de pantalla. En particular, cuando se utiliza en un vehículo, el deslizamiento por contacto analógico de una pantalla de inicio requiere una mayor coordinación entre la mano y la vista, lo que exige una mayor atención del usuario durante la conducción.

El documento DE 10 2009 023 897 A1 describe un método de control de un dispositivo visualizador que muestra visualizaciones de pantallas de información específicas del lado del observador, en el que, según una realización 25 ilustrativa, una superficie de comando actúa como un elemento de agarre físico que está fijado a un cuboide, en cuyos lados se disponen diferentes visualizaciones de información para su visualización por parte del conductor o el acompañante. Según una segunda realización ilustrativa, en respuesta a la aproximación de un usuario a la interfaz de usuario, la visualización cambia de manera que se selecciona una pluralidad de visualizaciones de información que 30 previamente no cubren la totalidad de la pantalla, de modo que posteriormente una única visualización de información cubre totalmente la pantalla.

El documento DE 10 2009 046 376 A1 describe un sistema de asistencia al conductor para un vehículo con un dispositivo de entrada de datos. A través de un sensor, un usuario puede interactuar con los elementos mostrados en una pantalla frontal sin tocarlos. 35

El documento EP 2 246 214 A1 describe un dispositivo de visualización de información organizada en listas, que incluye un sistema de sensores de proximidad para cambiar entre un estado de visualización, en el que no se puede realizar ninguna operación mediante el dispositivo de entrada, y un estado operativo, en el que el usuario puede interactuar con los elementos mostrados en una pantalla. 40

Por lo tanto, es objeto de la presente invención permitir una interacción con los iconos individuales de una pantalla de inicio mediante gestos de deslizamiento, si bien también debe ser posible cambiar entre dos pantallas de inicio mediante un gesto de deslizamiento. 45

### Descripción de la invención

El objeto antes mencionado se consigue con un método según la invención que tiene las características de la reivindicación 1, así como con una interfaz de usuario que tiene las características de la reivindicación 2. El método consiste en pasar de una primera vista de pantalla a una segunda vista de pantalla de una interfaz de usuario. Las vistas de pantalla pueden, por ejemplo, estar configuradas como las denominadas pantallas de inicio. En el ámbito de la presente invención, se entiende por pantalla de inicio aquella en la que superficies de información (“iconos”) de distintas áreas funcionales están dispuestas juntas entre sí. Con frecuencia, tales iconos pueden ser configurados libremente, movidos y asignados a otras pantallas de inicio por el usuario. En particular, no se prevé una activación de función de contenido específico mediante la interacción con un icono de la pantalla de inicio, sino que los iconos sirven simplemente para mostrar información sobre diferentes áreas. En una primera etapa, se detecta un medio de entrada (por ejemplo, la mano de un usuario) en un área de proximidad de una unidad de entrada. El área de proximidad es un área de detección de un sensor asociada al supuesto deseo de un usuario de interactuar con la interfaz de usuario. Por ejemplo, dicha área de proximidad puede encontrarse en un área espacial situada frente a un medio de visualización (pantalla) o un sensor para manejar la interfaz de usuario. En respuesta al medio de entrada detectado, en un borde de la primera vista de pantalla aparece una indicación sobre la posibilidad de cambiar a la segunda vista de pantalla. De esta manera, se induce al usuario a abandonar la vista de pantalla actual en caso necesario y utilizar otra vista de pantalla. En particular, la indicación puede estar dispuesta en el borde hacia el cual se dispone (virtualmente) la segunda vista de pantalla. Si un deslizamiento hacia la izquierda hace aparecer una vista de pantalla arrastrada desde el lado derecho de la pantalla, la indicación puede estar dispuesta en el borde derecho de la pantalla. De esta manera, también puede tener lugar una interacción de deslizamiento con la propia indicación hacia el centro de la pantalla o el borde opuesto. Lo mismo se aplica en el caso de 65

que la segunda vista de pantalla esté (virtualmente) dispuesta a la izquierda de la pantalla de inicio que se esté mostrando en ese momento, por lo que un gesto de deslizamiento hacia la derecha puede interactuar con una indicación dispuesta en el borde izquierdo de la pantalla. Por supuesto, tocar un elemento de visualización/entrada no es esencial según la invención. Por último, la presente invención también puede utilizar gestos en 3D para cambiar entre las vistas de pantalla.

5 Según la invención, para el cambio solo se reconocerá un gesto predefinido, que provoca el cambio de la primera a la segunda vista de pantalla.

Según un segundo aspecto de la presente invención, se proporciona una interfaz de usuario que comprende una pantalla de visualización, una unidad de entrada y una unidad de evaluación. Por ejemplo, la pantalla puede diseñarse como una pantalla matricial, que permite la visualización de contenido aleatorio. La unidad de entrada puede comprender un sistema de sensores de proximidad y estar dispuesta para detectar gestos para el control de la interfaz de usuario. La unidad de evaluación puede, por ejemplo, comprender un procesador programable y estar configurada como una unidad de control electrónico (ECU, *electronic control unit*). Dicha unidad de evaluación está dispuesta para detectar un medio de entrada en un área de proximidad. En lo que respecta al área de proximidad, se aplica lo comentado en relación con el método según la invención. La pantalla está dispuesta para mostrar una indicación de la posibilidad de cambiar a una segunda vista de pantalla en un borde de una primera vista de pantalla. La indicación puede diseñarse, por ejemplo, como una “pestaña” o control deslizante (elemento de control para recibir una interacción) asociada a un gesto predefinido de un usuario. En respuesta a la detección del gesto predefinido, la unidad de evaluación provoca un cambio de la primera a la segunda vista de pantalla. Las características, combinaciones de características, así como las ventajas que de ellas se derivan resultan tan evidentes en relación con el primer aspecto mencionado de la invención que, para evitar repeticiones, se hará referencia a las realizaciones anteriores.

Las reivindicaciones dependientes muestran desarrollos preferidos de la invención.

El gesto predefinido puede ser, por ejemplo, un gesto en 3D ejecutado libremente en el espacio. Para cambiar entre las pantallas de inicio, los gestos de deslizamiento horizontal se han convertido en algo común en varios sistemas operativos. Preferentemente, el gesto en 3D puede orientarse desde la dirección de la indicación hacia un centro de la vista de pantalla (o una vertical del centro de la pantalla). De esta manera, no es necesario tocar la unidad de entrada, lo que permite un funcionamiento seguro y cómodo incluso sin el agarre preciso de un control deslizante. Por lo tanto, ese control por gestos es particularmente ventajoso para manejar funciones relacionadas con el vehículo durante la conducción sobre una superficie irregular.

Si la indicación está diseñada como un control deslizante, el gesto predefinido puede ser, por ejemplo, un golpeteo sobre el control deslizante, en respuesta al cual se genera automáticamente la segunda vista de pantalla asociada a la indicación. La activación puede llevarse a cabo, por ejemplo, con un gesto de deslizamiento, por medio del cual la segunda vista de pantalla “desplaza” la primera vista de pantalla fuera del área visible. Alternativamente, el gesto predefinido puede ser un gesto de deslizamiento que comienza en el control deslizante y se dirige hacia el centro de la vista de pantalla (o hacia la vertical del centro de la pantalla). De esta manera, el cambio de vistas de pantalla puede distinguirse de una interacción con la totalidad de la primera vista de pantalla y de una interacción con los iconos/áreas funcionales mostrados en la primera vista de pantalla. El resultado es que sigue siendo posible realizar un gesto de desplazamiento para los iconos individuales, al tiempo que también puede tener lugar una interacción mediante un gesto de deslizamiento para cambiar las vistas de pantalla. Sin la indicación según la invención, estas diferentes posibilidades de interacción no están disponibles para un gran número de usuarios.

Preferiblemente, la indicación puede mostrarse solo en respuesta a la condición adicional de la detección de un segundo gesto predefinido. En otras palabras, en primer lugar, se detecta el segundo gesto predefinido y se clasifica como gesto clave para iniciar el control de gesto en 3D, de modo que la interfaz de usuario o el sistema de sensores utilizado lleva a cabo detecciones en el área de proximidad o las reconoce según la invención mostrando la indicación. De esta manera, se puede evitar que un cruce accidental del área de proximidad provoque la emisión de la indicación o el cambio de una primera vista de pantalla a una segunda vista de pantalla sin que existiera tal intención por parte del usuario. De esta manera se evitan los errores de funcionamiento y se asegura la aceptación por parte del usuario de una interfaz de usuario diseñada de acuerdo con la invención.

Las realizaciones preferidas anteriormente descritas de la presente invención se refieren por igual al método según la invención y al terminal de usuario según la invención. Este último puede, según un tercer aspecto de la presente invención, configurarse, por ejemplo, como un dispositivo de comunicación inalámbrica (por ejemplo, un *smartphone*, una tableta, una PDA, etc.). En este caso, la interfaz de usuario suele comprender una cámara dirigida hacia el usuario. Esta sirve, por ejemplo, para realizar videoconferencias y, según la invención, también puede ser utilizada para el sistema de sensores de proximidad y el reconocimiento de gestos. La pantalla del dispositivo de comunicación inalámbrica puede, en respuesta a la detección del medio de entrada en esta área de detección, mostrar una indicación dispuesta, por ejemplo, en el borde izquierdo y/o derecho, mediante la cual se informa al usuario de la posibilidad de cambiar a una segunda vista de pantalla o a dos segundas vistas de pantalla.

Según un cuarto aspecto de la presente invención, se proporciona un medio de transporte que presenta una interfaz de usuario según la presente invención. Para ello, la pantalla puede integrarse en el panel de instrumentos del medio de transporte como un cuadro de instrumentos y/o como una pantalla de información central. Por ejemplo, la unidad de entrada puede incluir una barra de LED infrarrojos ubicada en la consola central y/o una cámara óptica ubicada encima de la consola central del techo. La unidad de evaluación puede diseñarse como un dispositivo de control electrónico que comprende un procesador programable. El poder de computación requerido para llevar a cabo el método de acuerdo con la invención también puede ser proporcionado aquí por el *hardware* compartido con otras funciones. En particular, cuando se utiliza en un medio de transporte, la presente invención permite un manejo rápido y focalizado de la interfaz de usuario, con lo que el usuario puede centrar su atención principalmente en el tráfico rodado. Esto aumenta la seguridad vial y permite un manejo eficiente y seguro de la interfaz de usuario incluso mientras se conduce.

### Breve descripción de las figuras

A continuación, se describen en detalle realizaciones ilustrativas de la invención mediante referencia a las figuras adjuntas. Se representa:

La Figura 1 es una vista esquemática de los componentes de una realización ilustrativa de una interfaz de usuario según la invención en una realización ilustrativa de un medio de transporte diseñado según la invención;

la Figura 2 es una vista esquemática de los componentes de una realización ilustrativa de una interfaz de usuario según la invención en una realización ilustrativa de un dispositivo de comunicación inalámbrica según la invención;

la Figura 3 muestra una primera vista de pantalla de una pantalla de inicio de una realización ilustrativa de una interfaz de usuario diseñada de acuerdo con la invención;

la Figura 4 muestra una segunda vista de pantalla de una pantalla de inicio de una realización ilustrativa de una interfaz de usuario diseñada según la invención;

la Figura 5 es una representación esquemática de una etapa operativa con respecto a una vista de pantalla de una realización ilustrativa de una interfaz de usuario diseñada según la invención;

la Figura 6 es una representación de un cambio entre una primera vista de pantalla y una segunda vista de pantalla de una realización ilustrativa de una interfaz de usuario según la invención;

la Figura 7 es una representación de una segunda vista de pantalla de una realización ilustrativa de una interfaz de usuario diseñada según la invención;

la Figura 8 es una representación de una primera vista de pantalla que muestra únicamente una segunda vista de pantalla (virtual) situada a su derecha; y

la Figura 9 es un diagrama de flujo que ilustra etapas de una realización ilustrativa de un método según la invención;

### Realizaciones de la invención

La Figura 1 muestra un vehículo 10 como medio de transporte, en el que se proporciona una interfaz 1 de usuario según una realización ilustrativa de la presente invención. La pantalla 2 está integrada en el panel de instrumentos del vehículo 10 y está conectada por comunicación a un dispositivo 4 de control electrónico. Debajo de la pantalla 2 está dispuesta una barra 3 de LED de infrarrojos como unidad de entrada, mediante la cual se crea un área 6 de proximidad frente a la pantalla 2. Así, los medios de entrada de un usuario situados en el área 6 de proximidad son detectados por la barra 3 de LED de infrarrojos y comunicados al dispositivo 4 de control electrónico. A partir de las señales de la barra 3 de LED de infrarrojos, el dispositivo 4 de control electrónico detecta la presencia del medio de entrada y de cualquier gesto realizado. Estos pueden clasificarse comparándolos con las referencias almacenadas en una memoria 5 de datos. En respuesta a una coincidencia exitosa, se puede ejecutar una función asociada al gesto predefinido.

La Figura muestra una tableta 20 como terminal de usuario, en la que se proporciona una interfaz 1 de usuario diseñada según la invención. Para ello, la cámara óptica 3, que también puede utilizarse para videoconferencias, está conectada en comunicación a un procesador programable 4 como unidad de evaluación. Para la comparación con los gestos detectados por la cámara 3 se proporciona una memoria 5 de datos, en la que se almacenan referencias para clases de gestos predefinidos. Para identificar los componentes mencionados, la pantalla 2 de la tableta 20 está dividida en secciones.

La Figura 3 muestra una realización ilustrativa de una primera pantalla I de inicio como una primera vista de pantalla de una interfaz de usuario según la presente invención. Una barra 9 de estado está dispuesta en el borde superior de la pantalla de inicio, la cual muestra un resumen relativo al estado operativo de la interfaz de usuario según la invención y/o las funciones asociadas a dicha interfaz. Debajo de la barra 9 de estado, en la mitad izquierda de la pantalla, se muestran tres iconos 8a, 8b, 8c uno debajo del otro, que pueden arrastrarse y/o modificarse mediante

gestos de arrastrar y soltar (*drag and drop*), al igual que un icono 8d dispuesto en la mitad derecha de la pantalla. El primer icono 8a está asociado a una reproducción de música. El segundo icono 8b está asociado a una autonomía estimada en ese momento. El tercer icono 8c está asociado a un consumo medio de un medio de transporte. El cuarto icono 8d, situado en el lado derecho de la pantalla, muestra una sección de mapa para una función de navegación.

La Figura 4 ilustra la representación que se muestra en la Figura 3 después de que el sistema de sensores de proximidad haya detectado la presencia de un medio de entrada en un área de proximidad. En respuesta a ello, dos controles deslizantes 7a, 7b con forma de pestaña se muestran en forma de indicaciones a la izquierda y a la derecha de los iconos 8a, 8b, 8c, 8d. En este caso, los controles deslizantes 7a, 7b se extienden en una zona de borde estrecha y vertical a lo largo de la altura total de los iconos. El usuario tiene ahora varias opciones para cambiar de la primera pantalla I de inicio mostrada a una segunda pantalla de inicio (no mostrada). Puede llevar a cabo un gesto de deslizamiento en 3D hacia la izquierda o hacia la derecha para desplazarse a una segunda pantalla de inicio situada a la derecha o a la izquierda de la primera pantalla I de inicio mostrada. Alternativamente, el usuario puede realizar un gesto de golpeteo sobre el primer control deslizante 7a o el segundo control deslizante 7b. Una tercera forma de cambiar a una segunda o tercera pantalla de inicio es tocar el control deslizante 7a, 7b respectivo y arrastrarlo en dirección a la línea divisoria entre los tres primeros iconos 8a, 8b, 8c y el cuarto icono 8d. Esto permite conservar la posibilidad de una interacción consistente en arrastrar y soltar cada uno de los iconos 8a, 8b, 8c 8d sin que dicha interacción provoque un cambio (en este caso no deseado) a la segunda o tercera pantalla de inicio. Debajo del cuarto icono 8d, en respuesta a la detección de proximidad, se muestra una superficie 12 de comando que permite al usuario acceder a un modo de edición. Por ejemplo, la etiqueta 11 de la pantalla I de inicio mostrada puede personalizarse con la superficie 12 de comando.

La Figura 5 muestra la vista I de pantalla mostrada en la Figura 4, en la que la mano 13 del usuario realiza un gesto de golpeteo en el control deslizante 7b dispuesto en el borde derecho de la pantalla. En respuesta, una segunda pantalla II de inicio (véase la Figura 6) dispuesta (virtualmente) a la derecha de la primera pantalla I de inicio mostrada desplaza la primera pantalla I de inicio sobre el borde izquierdo de la pantalla, fuera del área visible.

La Figura 6 muestra el cambio de una primera pantalla I de inicio como primera vista de pantalla a una segunda pantalla II de inicio como segunda vista de pantalla. En este caso, la etiqueta 11 de la primera pantalla I de inicio también se desplaza hacia la izquierda fuera del área visible, mientras que la superficie 12 de comando para activar el modo de edición permanece fija en la esquina inferior derecha del área visible. La Figura 7 muestra una realización ilustrativa de la segunda pantalla II de inicio, que tiene solo 3 iconos 8b, 8d y 8e. En comparación con la primera pantalla I de inicio, el primer icono 8a referente a la reproducción de música y el tercer icono 8c sobre el consumo actual han sido sustituidos por un quinto icono 8e sobre el tiempo actual en Braunschweig. Aquí, el quinto icono 8e está dispuesto exactamente dónde estaban previamente dispuestos el primer icono 8a y el segundo icono 8b. El segundo icono 8b está ahora dispuesto debajo del quinto icono 8e. La etiqueta 11 de la segunda pantalla II de inicio lleva por nombre: "viaje". En consecuencia, el cuarto icono 8d sigue asignado a la sección del mapa anteriormente mostrada.

La Figura 8 muestra una representación alternativa de una primera vista I de pantalla en una pantalla 2 de una interfaz de usuario según la invención. Aquí, la mitad izquierda de la pantalla está ocupada por una sección de mapa como cuarto icono 8d, mientras que la mitad derecha de la pantalla muestra tres iconos 8a, 8g, 8f dispuestos uno debajo del otro. En respuesta a la proximidad detectada de un medio de entrada, solo se muestra un control deslizante 7b en el borde derecho de la pantalla en forma de indicación. Falta el correspondiente primer control deslizante en el borde izquierdo 14 de la pantalla, ya que no existe ninguna otra pantalla de inicio (virtual) a la izquierda de la tercera pantalla III de inicio mostrada. Mediante el segundo control deslizante 7b situado en el borde derecho de la pantalla, el usuario puede acceder a otra pantalla de inicio dispuesta (virtualmente) a la derecha de la pantalla mostrada, como se ha descrito anteriormente.

La Figura 9 muestra un diagrama de flujo que ilustra etapas de una realización ilustrativa de un método según la invención. En una primera etapa 100, un gesto clave es reconocido como segundo gesto predefinido. Esto inicia la interacción sin contacto con la interfaz de usuario según la invención. En la etapa 200 se detecta la presencia del medio de entrada en el área de proximidad de la unidad de entrada, y en respuesta a ello, en la etapa 300, se muestra una indicación en un borde de una vista de pantalla actual que posibilita cambiar a una segunda vista de pantalla. En la etapa 400 se detecta posteriormente un gesto predefinido de un usuario, que se ejecuta como un gesto de deslizamiento en 3D sin contacto en un área espacial correspondiente, o como un gesto de golpeteo o un gesto de deslizamiento en interacción con la indicación, en respuesta al cual, en la etapa 500, la primera vista de pantalla se cambia por una segunda vista de pantalla.

Si bien los aspectos y las formas de realización ventajosas según la invención se han descrito con detalle mediante las realizaciones ilustrativas explicadas en relación con las figuras adjuntas, resultan posibles para el experto en la técnica modificaciones y combinaciones de características de las realizaciones ilustrativas representadas sin abandonar el ámbito de la presente invención, cuyo ámbito de protección queda definido por las reivindicaciones anexas.

Leyendas

1	Interfaz de usuario
2	Pantalla
3	Unidad de entrada
4	Unidad de evaluación
5	Memoria de datos
6	Área de proximidad
7a, 7b	Indicación
8a, 8b, 8c, 8d, 8e, 8f, 8g	Iconos
9	Barra de estado
10	Vehículo
11	Etiqueta
12	Superficie de comando
13	Mano del usuario
14	Borde de pantalla sin indicación
20	Tableta
100-500	Etapas del método
I	Primera pantalla de inicio
II	Segunda pantalla de inicio

**REIVINDICACIONES**

1. Método para cambiar de una primera vista (I) de pantalla a una segunda vista (II) de pantalla de una interfaz (1) de usuario, que comprende las etapas de:
  - 5 - Detectar (200) un medio (13) de entrada en un área (6) de proximidad de una unidad (3) de entrada, **caracterizado por que**, en respuesta a ello,
  - Se muestra (300) una indicación (7a, 7b) en un borde de la primera vista (I) de pantalla que permite cambiar a la segunda vista (II) de pantalla,
  - 10 - Se reconoce (400) un gesto predefinido de un usuario, y se cambia (500) de la primera vista (I) de pantalla a la segunda vista (II) de pantalla.
  
2. Interfaz de usuario que comprende
  - 15 - una pantalla (2),
  - una unidad (3) de entrada, y
  - una unidad (4) de evaluación, donde
  - la unidad (3) de entrada está dispuesta para detectar un medio (13) de entrada en un área (6) de proximidad, **caracterizada por que**
  - 20 - la pantalla (2) está dispuesta para mostrar, en respuesta a ello, una indicación (7a, 7b) de la posibilidad de cambiar a una segunda vista (II) de pantalla en un borde de una primera vista (I) de pantalla,
  - la unidad (4) de evaluación está dispuesta para reconocer un gesto predefinido de un usuario y, por lo tanto, dispone la interfaz (1) de usuario
  - 25 - para que cambie de la primera vista (I) de pantalla a la segunda (II) vista de pantalla en respuesta al gesto predefinido.
  
3. Método según la reivindicación 1 o interfaz de usuario según la reivindicación 2, donde el gesto predefinido comprende un gesto de deslizamiento ejecutado libremente en el espacio, en particular horizontalmente, preferentemente en la dirección que va desde la indicación (7a, 7b) hacia un centro de la vista (I, II) de pantalla.
  
4. Método según una de las reivindicaciones 1 o 3 o interfaz de usuario según una de las reivindicaciones 2 o 3, donde la indicación (7a, 7b) es un control deslizante, y donde el gesto predefinido es un gesto de golpeteo sobre el control deslizante o comprende un gesto de deslizamiento que comienza en el control deslizante y se orienta hacia un centro de la vista (I, II) de pantalla.
  
5. Método según una de las reivindicaciones 1, 3 o 4, o interfaz de usuario según una de las reivindicaciones 2 a 4, donde el medio (13) de entrada es la mano de un usuario.
  
6. Método según una de las reivindicaciones 1, 3, 4 o 5, o interfaz de usuario según una de las reivindicaciones 2 a 5, donde la primera vista (I) de pantalla es una primera pantalla de inicio y/o la segunda vista (II) de pantalla es una segunda pantalla de inicio.
  
7. Método según una de las reivindicaciones 1 o 3 a 6, o interfaz de usuario según una de las reivindicaciones 2 a 6, donde la visualización (300) de la indicación (7a, 7b) se produce solo en respuesta al reconocimiento (100) de un segundo gesto predefinido.
  
8. Terminal de usuario, en particular, dispositivo de comunicación inalámbrica, que comprende una interfaz (1) de usuario según una de las reivindicaciones anteriores 2 a 7.
  
- 50 9. Medio de transporte que comprende una interfaz (1) de usuario según una de las reivindicaciones anteriores 2 a 7.

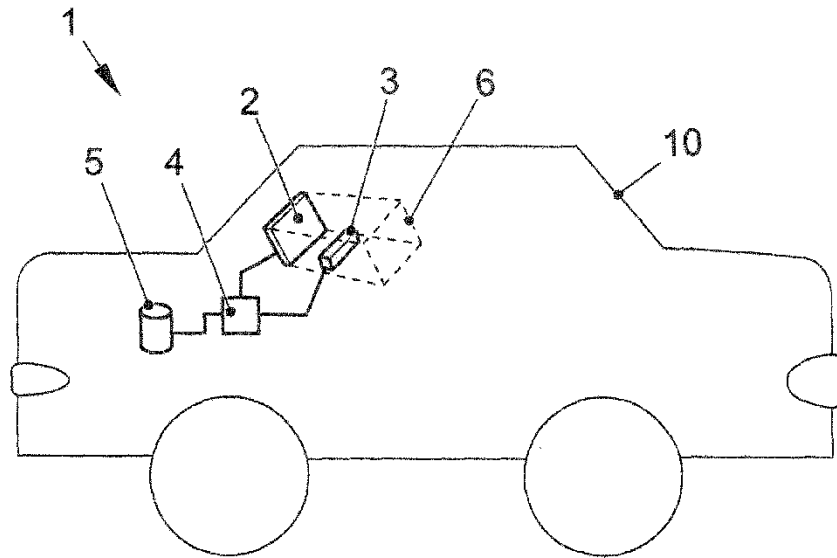


FIG. 1

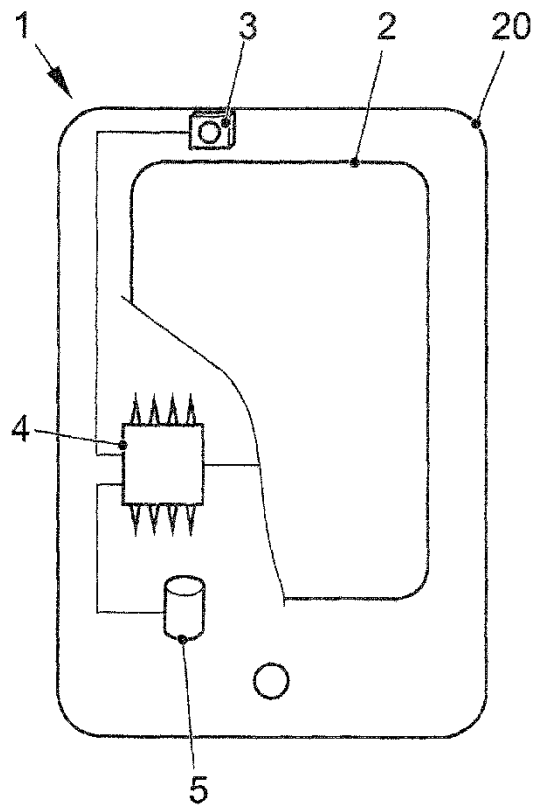


FIG. 2

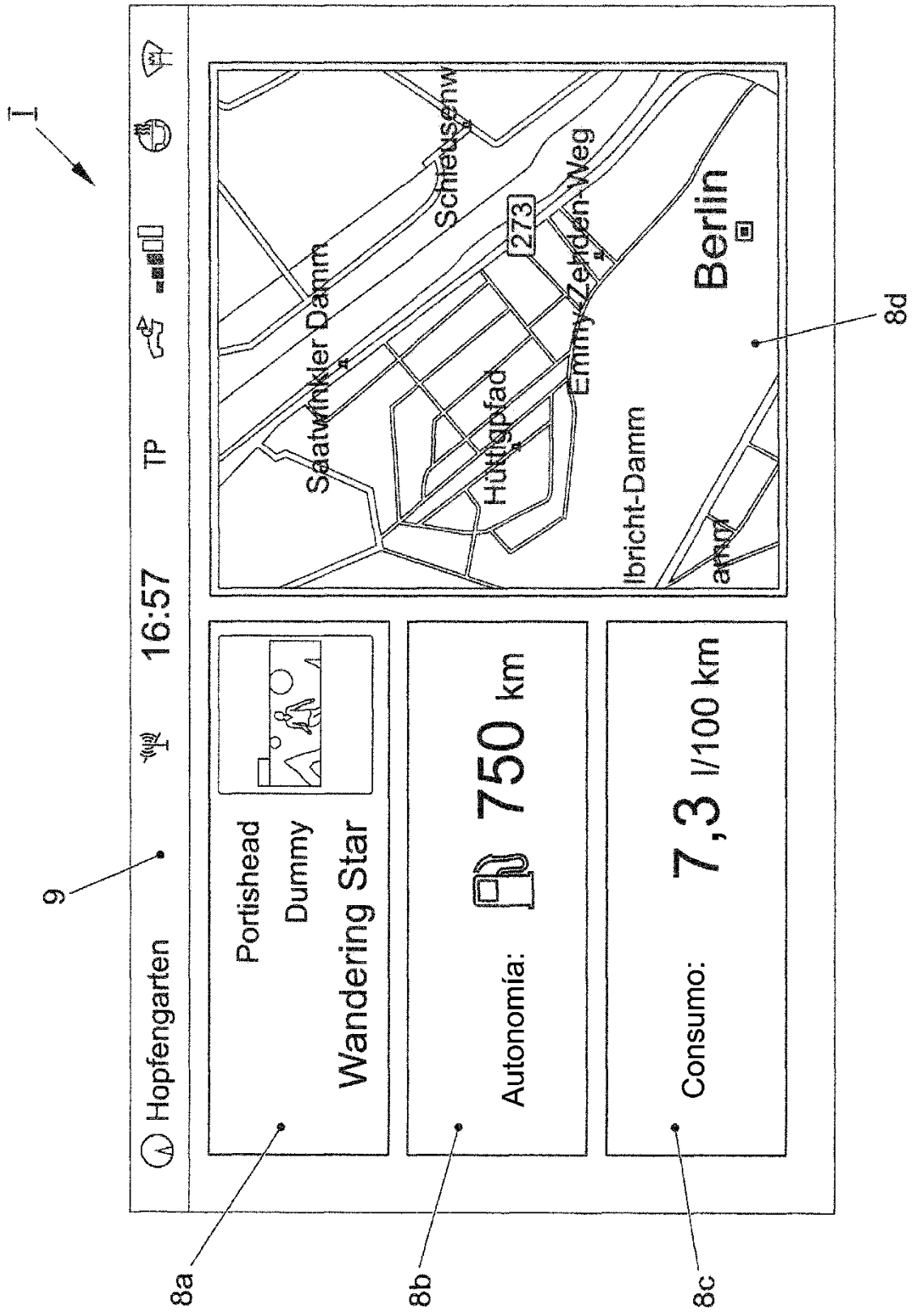


FIG. 3

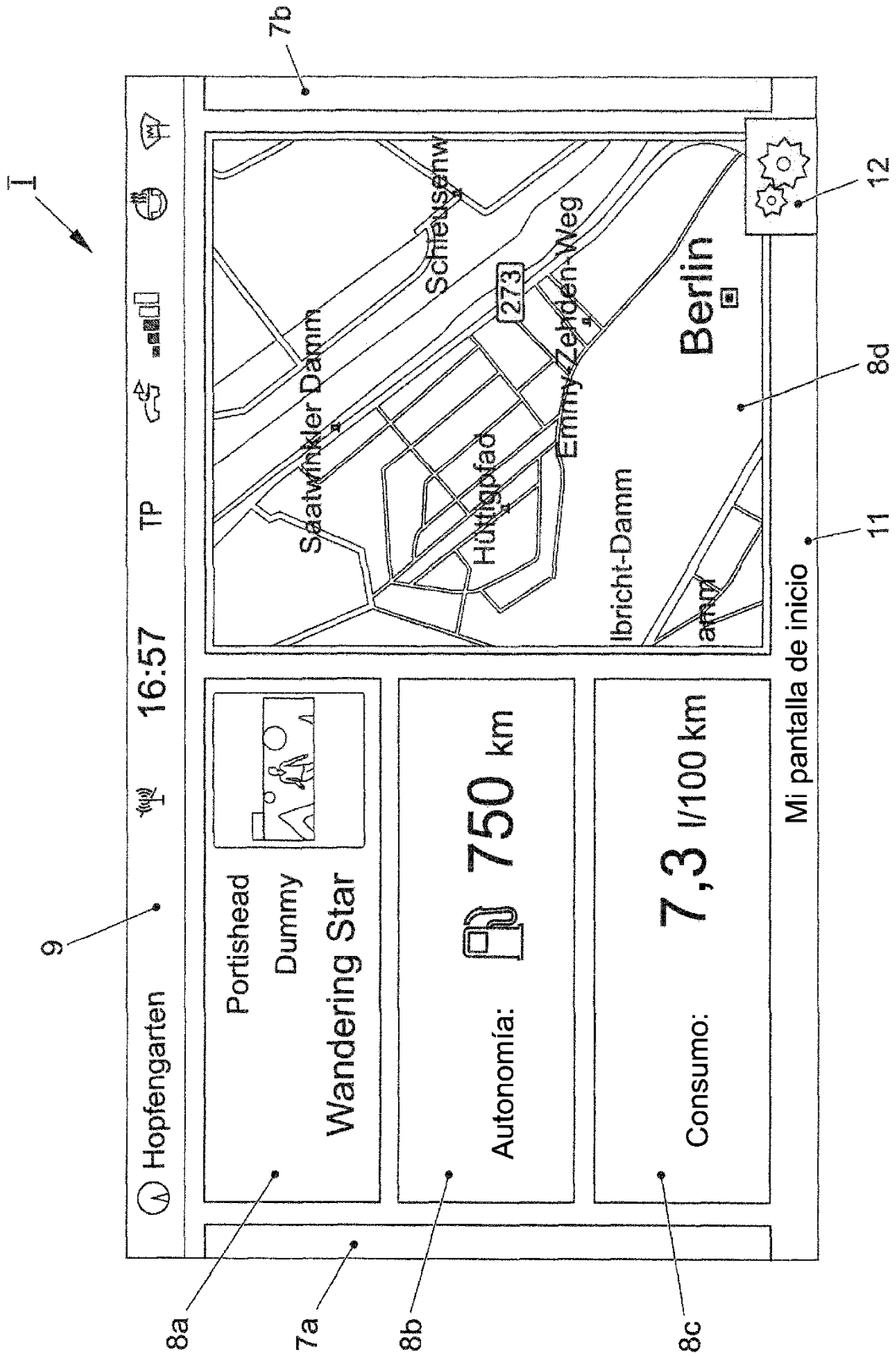


FIG. 4

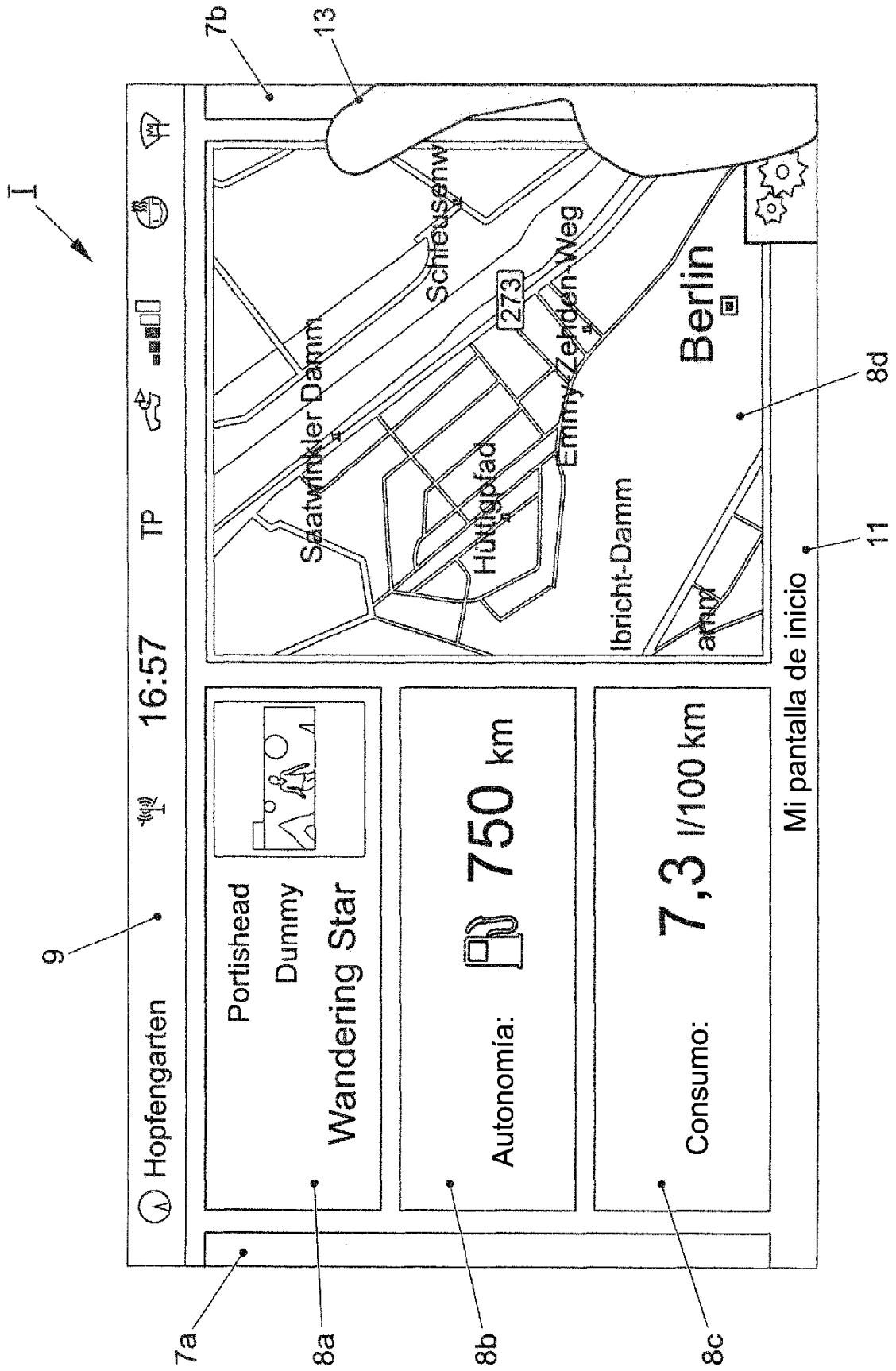


FIG. 5

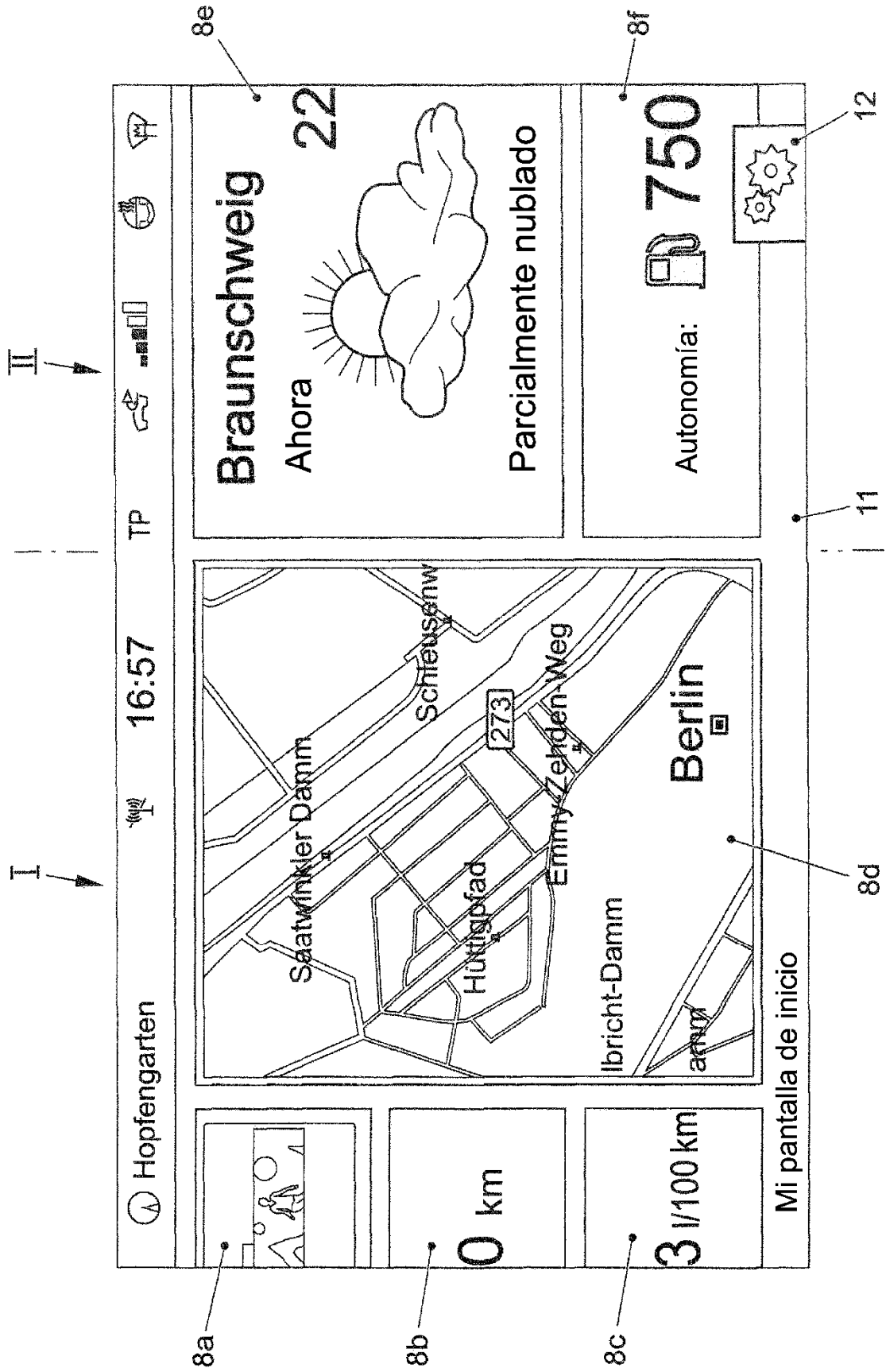


FIG. 6

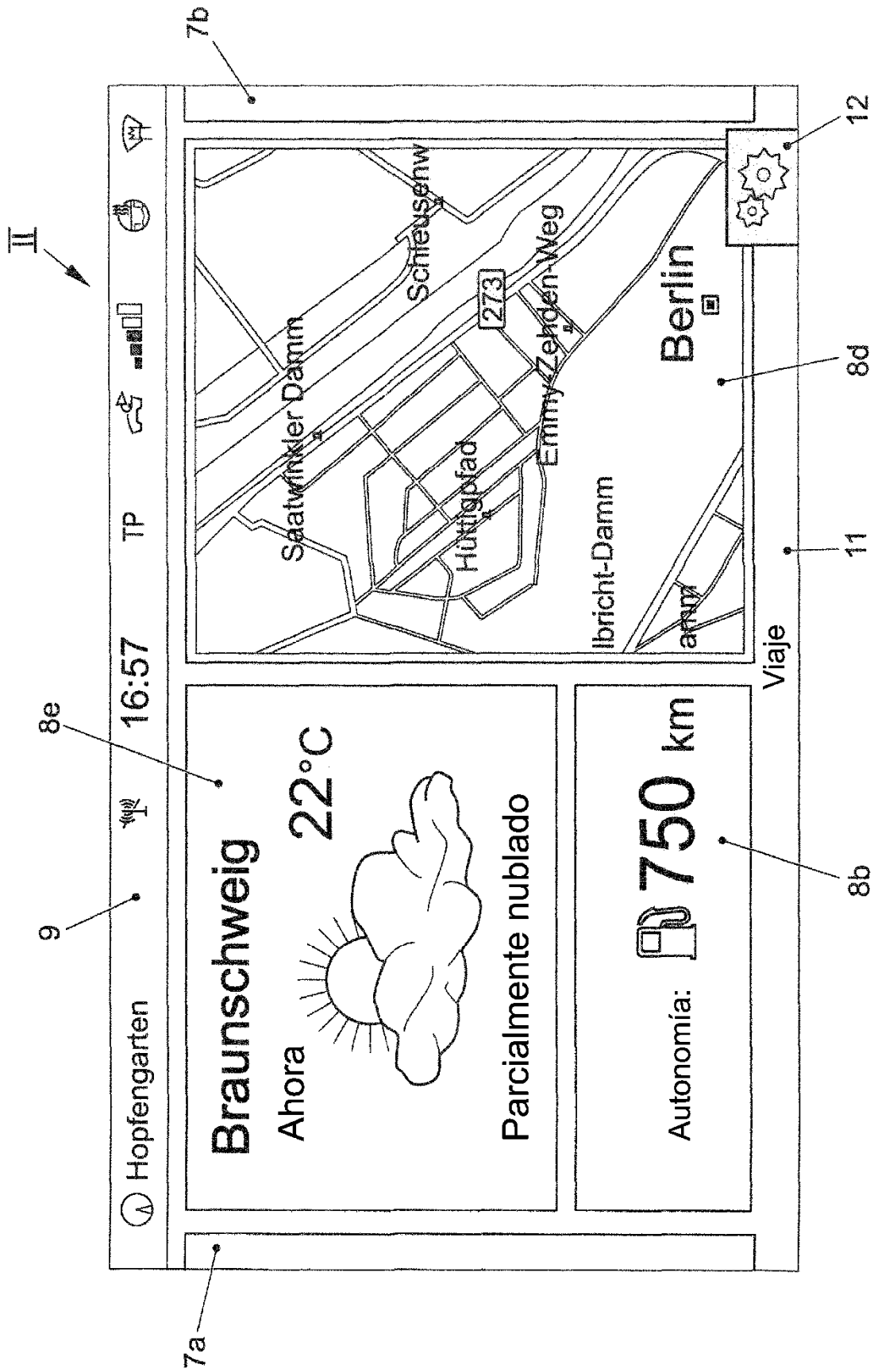


FIG. 7

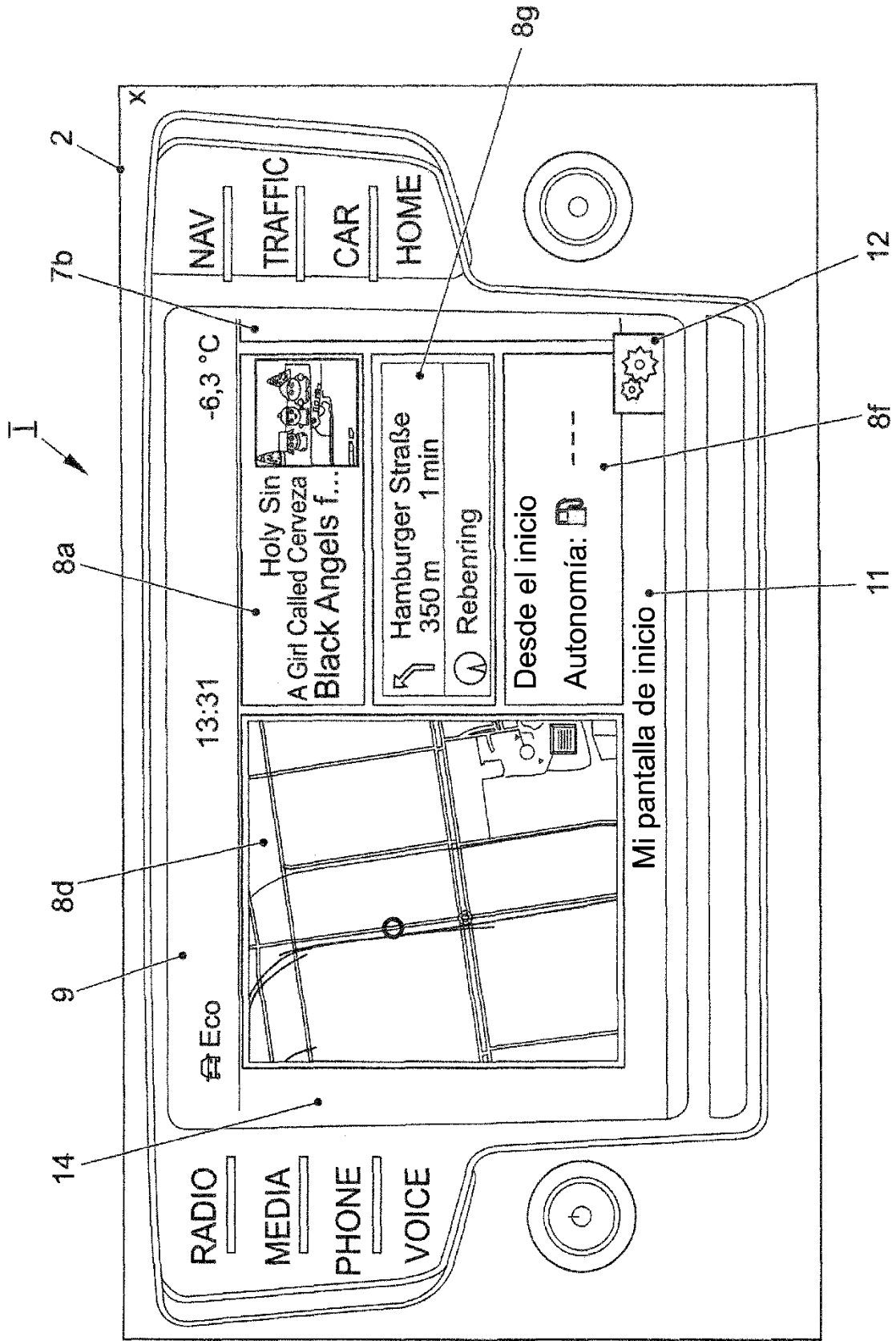


FIG. 8

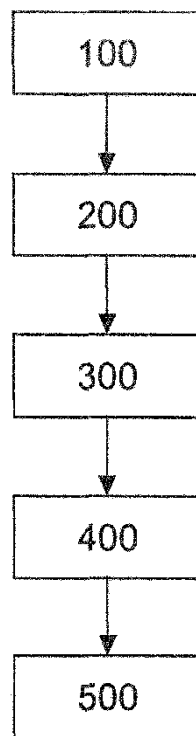


FIG. 9