

UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA

Nombre: Anthony Damián Pulla Sánchez

Materia: Programación Orientada a Objetos

Realizar un resumen de los siguientes artículos. Realism in UI Design y “Importancia de una buena interfaz”.

1. Artículo “Importancia de una buena interfaz”.

En si para comprender el tema primero hablare sobre la interfaz gráfica la cual es la interacción del usuario con el ordenador, permitiendo que las personas controlen las acciones de las máquinas y a la vez comprobar si la respuesta de la maquina es correcta.

En internet la interfaz no es solo la web que se ve en pantalla sino el producto comienza en el momento en que las clientes teclean el URL o buscan en Google. Hoy en día en el mundo que nos rodea podemos encontrar cientos de interfaces de usuario muchas son conocidas que ni siquiera las vemos. Podemos decir que la mejor interfaz es la que no se ve, pero sin embargo muchas de ellas al estar mal diseñadas se hacen visibles.

Muchas de las veces en una página web sucede que tiene el mejor sistema o la mejor funcionalidad, pero si el cliente o usuario no sabe usarlos se vuelven inútiles. Estos casos pueden suceder cuando:

- No consiguen realizar una transacción económica.
- No entienden las secuencias de compras que les presentas.
- No encuentran un producto.
- No consideran atractivo el diseño.

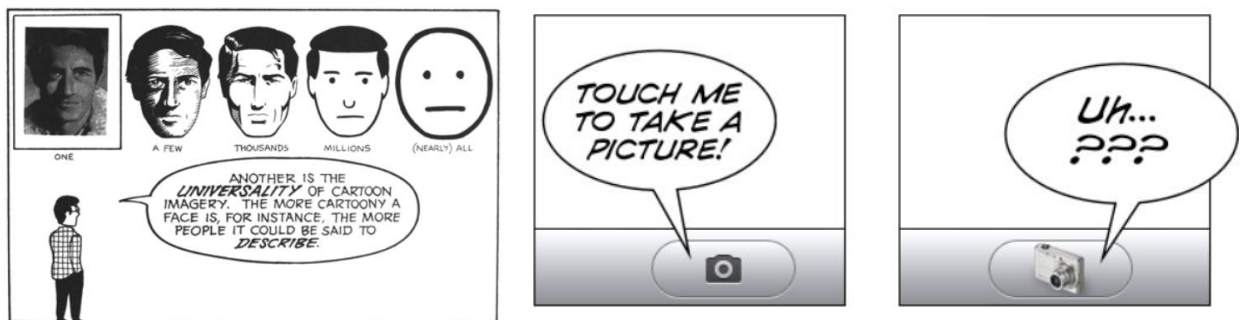
En si la interfaz cumple un papel muy importante ya que es fundamental para ver si el producto es competitivo o no con otros interfaces. Actualmente el 45% del código en una aplicación esta dedicado a la interfaz, pero sin embargo se dedica algo menos del 10% del presupuesto global de un proyecto en su desarrollo.

2. Realism in UI Design “Realismo en el diseño de UI”

Los diseños de interfaces han mejorado mucho a medida que las computadoras se han vuelto más rápidos y eso permite que haya detalles mas realistas y ayuda mucho en su usabilidad como pro ejemplo el iPhone hace que el dispositivo sea más natural de usar.

En otras áreas las mejores podemos decir que son cuestionables ya que la mayoría de interfaces suelen estar llenas de símbolos las cuales las mayorías son usadas para

representar ideas o conceptos, por lo general no buscan copiar o retratar los objetos físicos si no tratan de comunicar conceptos, pero estos suelen ser opacados por sus detalles o realismo.



Como por ejemplos mirando estas dos imágenes podemos darnos cuenta que en cada una hay unas imágenes hay un boceto con un mejor detalle que la otra, pero ese mismo detalle que realizamos puede hacer que distraigan el concepto que queremos transmitir en nuestra interfaz.

Pero es muy claro que se necesita detalles para que el usuario puede reconocer la idea. En breves palabras podemos concluir que los símbolos confunden a las personas si tienen demasiados o muy pocos



Pero existen excepciones que se necesitan muchos mas detalles para poder mostrar lo que queremos que son los iconos de las aplicaciones ya que dar mas detalles mueve a esa imagen de un concepto genérico o una identidad específica. Como conclusión podemos decir que las interfaces graficas de usuario está llena de símbolos y estos deben ser los menos detallados y reales posibles para que pierdan la esencia de lo que queremos transmitir y a la vez que el usuario pueda tener una mejor interacción con la interfaz y entiendo como funcione.