

RESUMEN

ESTUDIANTE: BUESTAN VILLA CHRISTIAN MAURICIO

MATERIA: PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS GRUPO 1.

Importancia de una buena interfaz.

La experiencia de un producto web no comienza en el mismo sitio, sino cuando los clientes teclean el URL o buscan tu sitio web, siendo la interfaz algo más que solo el sitio web que muestra la pantalla del dispositivo conectado a internet.

Las interfaces son todo aquello que nos rodea, todo en el mundo existe mediante interfaces de usuario, la puerta, la estufa, el auto, etc. Estas son las mejores interfaces debido a que son invisibles, en cambio aquellas nuevas, desconocidas o inclusive aquellas mal diseñadas son visibles para el usuario.

Muchas situaciones donde no existe una respuesta inmediata son claros ejemplos de interfaces diseñadas erróneamente, siendo más comunes de lo que podrían aparentar, cuando una página web no te da un resultado concreto o un cajero automático defectuoso son ejemplos de interfaces mal diseñadas en nuestra vida diaria, resultando todo esto en un problema de usabilidad.

Nada nos es útil si desconocemos su uso, en la internet esto es clave para que un producto sea competitivo y genere fidelidad de los clientes que están satisfechos con la respectiva página web que han usado.

A pesar de que la interfaz sea lo más importante en un producto, a el mismo no se le proporciona más del 10% en su desarrollo, contrastado con el 45% de código que es utilizado en una interfaz.

Realismo en el diseño de UI

Las interfaces han evolucionado paralelamente con las computadoras, volviéndose cada vez más realistas y mejorando su usabilidad mediante el avance en color, la traslucidez, los efectos en tercera dimensión y sombras por mencionar algunos. Por otro lado, algunas innovaciones pueden ser más perjudiciales para el usuario, tales como la sobrecarga de símbolos como la casa “hogar” o “ojo” que es la visualización del elemento; estos elementos suelen confundir al usuario al momento de intentar comunicar conceptos. Siempre es mejor dejar un símbolo simple y fácil de deducir que un símbolo o imagen demasiado detallado que pueda confundir sobre su idea o concepto específico. Por otro lado, no es recomendable simplificar en exceso un símbolo, solo lo suficiente para que el respectivo usuario puede inferir su concepto y su uso sea inmediato.

Es recomendable un equilibrio entre lo detallado y lo simple, de lo contrario esto puede llevar a la confusión del usuario al que se desea llegar, lo mejor es usar símbolos con suficiente detalle para que sea sencillo el definir su significado, las únicas excepciones son los iconos de aplicación debido a que especifican una entidad, dejando de ser un concepto específico.

Conclusiones

Las interfaces graficas ayudan a un usuario a guiarse por medio de una serie de iconos, los cuales deben ser lo mas directos posibles en cuanto a su función, fáciles de “leer” para que cualquier usuario sea capaz de conocer su función o significado. Si no es intencionado, es mejor no tener como objetivo el realismo en una interfaz grafica de usuario. Con esto esta claro que es una interfaz grafica y como debe estar planteada de tal manera que el usuario sea capaz de estar satisfecho con la misma.

Referencias

Lacalle, A. (Octubre de 2001). *alberto Lacalle*. Obtenido de albertolacalle.com:
<https://albertolacalle.com/hci/interfaz.htm>

Mathis, L. (21 de Enero de 2020). *Ignorar al codigo*. Obtenido de ignorethecode: <http://ignco.de/240>