

UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA

Realizado por: David Dutan

Docente: Ing. Diego Quisi

Materia: Programación orientada a Objetos

¿Qué es interfaz?

En el entorno de interacción persona y el ordenador, la interfaz de usuario es lo que permite que la interacción entre persona y ordenador ocurra. La interfaz permite:

- Que la persona pueda controlar efectivamente las acciones de la máquina.
- Que la persona reciba respuestas de la máquina que le permitan saber si la interacción es correcta y cómo seguir actuando.

Por lo tanto, el diseñador de la interfaz se tiene que asegurar de que el proceso de interacción se puede efectuar de manera fácil e intuitiva y que la persona puede acceder a la información o ejecutar las acciones que desea, de la manera más simple posible. Así, el diseño de interfaces implica conocimientos de disciplinas muy variadas, como, por ejemplo, la psicología o el diseño visual.

En muchas ocasiones, la palabra *interfaz* se refiere en realidad a un concepto mucho más específico: la interfaz gráfica de usuario (*GUI* del inglés *graphical user interface*).

La GUI es el entorno visual en el que se desarrolla la interacción entre la persona y el dispositivo, y puede ser el propio del sistema operativo o bien el particular de la aplicación que se está utilizando.

Importancia de una buena Interfaz

Cuando utilizas un programa informático, suele haber «algo» entre tú y él. Ese algo, que es a la vez un límite y un espacio común entre ambas partes, es la interfaz.

En tecnología se denomina interfaz a muchas cosas, pero es la interfaz gráfica de usuario el concepto que aquí tratamos.

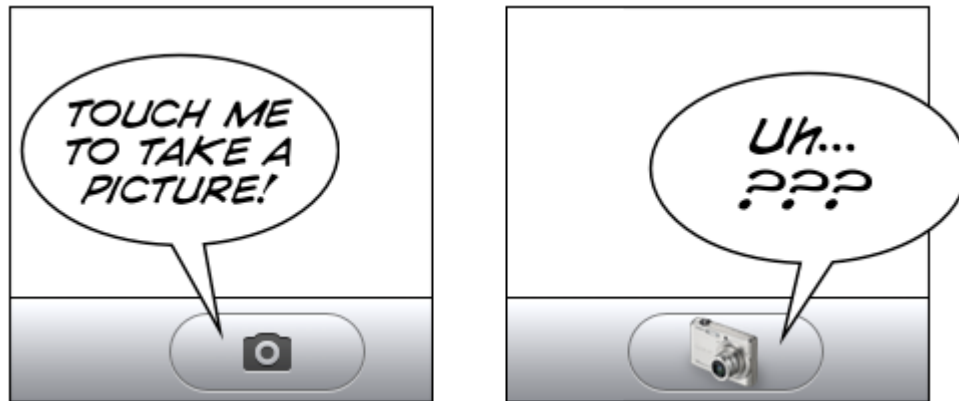
En internet la interfaz no es sólo la web que se ve en la pantalla; la experiencia con tu producto empieza desde el momento en que tus clientes teclean tu URL o te buscan en Google.

Impacto económico del diseño

La historia del diseño visual de interfaces de usuario puede describirse como un cambio gradual hacia un mayor realismo. A medida que las computadoras se han vuelto más rápidas, los diseñadores han agregado detalles cada vez más realistas como el color, los efectos 3D, las sombras, la translucidez e incluso la física simple. Algunos de estos cambios han ayudado a la usabilidad. Las sombras detrás de las ventanas nos ayudan a ver qué ventana está activa. El aspecto físico de la interfaz de usuario del iPhone hace que el dispositivo sea más natural de usar.

En otras áreas, las mejoras son, en el mejor de los casos, cuestionables. Las interfaces gráficas de usuario suelen estar llenas de símbolos.

La mayoría de los elementos gráficos que ve en su pantalla están pensados para representar ideas o conceptos.

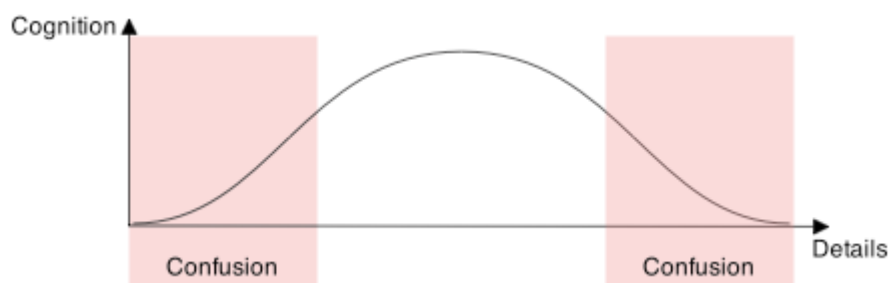


Es obvio que se requieren algunos detalles. Muy pocos detalles y el usuario no reconocerán la idea en absoluto.



El círculo de la izquierda muestra claramente una cara. El círculo de la derecha ya no se reconoce como una cara.

Veamos un símbolo que vemos en las interfaces de usuario, el botón de inicio. Normalmente, este botón utiliza una casita como símbolo.



Los símbolos confunden a las personas si tienen demasiados o muy pocos detalles. Reconocerán los elementos de la interfaz de usuario que se encuentran en algún lugar intermedio.

El truco consiste en averiguar qué detalles ayudan a los usuarios a identificar el elemento de la interfaz de usuario y qué detalles distraen su significado. Algunos detalles ayudan a los usuarios a descubrir qué están mirando y cómo pueden interactuar con él otros detalles distraen de la idea que está tratando de transmitir. Convierten su elemento de interfaz de un concepto en algo específico. Por lo tanto, si un elemento de interfaz es demasiado distinto de su contraparte de la vida real, se vuelve demasiado difícil de reconocer.

Por otro lado, si es demasiado realista, las personas no pueden darse cuenta de que estás tratando de comunicar una idea y cuál podría ser esa idea.



Conclusión

Las interfaces gráficas de usuario están llenas de símbolos.

Los símbolos deben reducirse a su esencia esto ayuda a evitar abarrotar la interfaz de usuario con distracciones sin sentido y facilita que las personas que lean el símbolo y descubran el significado de un elemento de la interfaz

A menos que esté creando una versión virtual de un objeto físico real, el objetivo no es hacer que su interfaz de usuario sea lo más realista posible. El objetivo es agregar aquellos detalles que ayuden a los usuarios a identificar qué es un elemento y cómo interactuar con él, y no agregar más que esos detalles. Los elementos de la interfaz de usuario son abstracciones que transmiten conceptos e ideas; deben conservar solo aquellos detalles que sean relevantes para su propósito. Los elementos de la interfaz de usuario casi nunca son representaciones de cosas reales. Agregar demasiado realismo puede causar confusión.

Referencias

(Mathis, 2010)