

Nombre: Edison Pintado

Carrera: Computación

Profesor: Ing. Diego Quisi

Resumen Importancia de una Buena interfaz

-Porque es importante la interfaz?

Al momento de utilizar un programa existe una relación entre el programa y tu eso se lo conoce como interfaz, se denomina interfaz a muchas cosas, pero la que usamos es la interfaz gráfica, La interfaz no es solamente una web que se ve en la pantalla, la experiencia con el producto comienza desde que usuario ingresa el URL o tan solo una búsqueda en Google.

-Impacto Económico del diseño

Nuestra forma de relacionarnos con el mundo es por medio de interfaces de usuario. Son tan conocidas que ni las vemos un ejemplo puede ser el picaporte de una puerta o el volante de un coche, se dice que la mejor interfaz es la que no se ven embargo algunas se hacen visibles por ser nuevas, desconocidas o simplemente están mal hechas.

¿Cuántas veces no encuentras lo que buscas en una web o no sabes cómo usar un programa, un cajero automático o un teléfono móvil? Son situaciones muy comunes resultado de un mal diseño de interfaz, que a su vez genera un problema de usabilidad, puede ser el mejor sistema, pero si no sabemos usarlo es inútil.

-No consiguen realizar una transacción económica.

-No entienden las secuencias de compras que les presentas.

-No encuentran un producto

-No consideran atractivo el diseño.

Actualmente, hasta el 45% del código de una aplicación está dedicado a la interfaz. Más de un tercio de los análisis, comparaciones y opiniones de la prensa se dedican a la facilidad de uso. Sin embargo, se dedica algo menos del 10% del presupuesto global de un proyecto en su desarrollo.

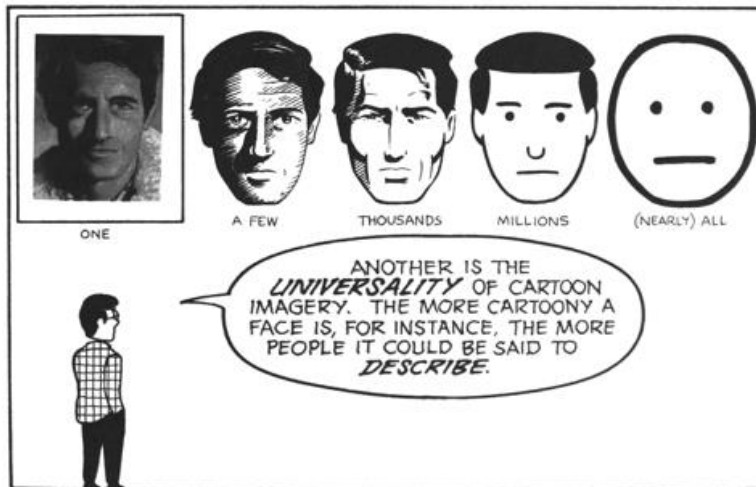
Realismo en el diseño de UI

La historia del diseño visual ha tenido un cambio 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. Estos cambios ayudaron a la usabilidad.

La mayoría de los elementos gráficos que ve en su pantalla están pensados para representar ideas o conceptos, Los símbolos confunden a las personas si

tienen demasiados o muy pocos detalles. Reconocerán los elementos de la interfaz de usuario que están en algún lugar intermedio.

Los detalles pueden distraer la atención de estos conceptos.



La primera foto del cuadro es el rostro de una persona(específica) y la ultima foto es el boceto de un rostro (podría ser cualquier persona), Al diseñar interfaces de usuario, rara vez queremos mostrar una entidad específica; normalmente, queremos transmitir una idea o un concepto. Los detalles pueden distraer fácilmente de esa idea o concepto.

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.

Bibliografía

Lacalle, A. (Octubre 2001).alboertolacalle.com

<https://albertolacalle.com/hci/interfaz.htm>

Mathis L. (Enero,2010) Realism in UI

http://ignorethecode.net/blog/2010/01/21/realism_in_ui_design/