

PROPIEDADES DE LAS VENTANAS E INTERFACES DE USUARIO

Las **interfaces de usuario (UI)** son el medio mediante el cual las personas interactúan con un sistema, ya sea un sitio web, una aplicación móvil, un programa de escritorio o incluso un dispositivo físico con pantalla. Crear una buena interfaz hace que para el usuario sea mucho más entendible el manejo de un programa pero también crea cierta confianza en él. Por esas razones, estudiar las propiedades de las interfaces de usuario es esencial para comprender cómo los distintos elementos gráficos y estructurales afectan la interacción. Dentro de estas propiedades se encuentran los colores, la distribución de los elementos, la tipografía, el tamaño, la retroalimentación y la accesibilidad, entre otras.

1- COLORES

Uno de los aspectos más importantes es el uso de los colores. Los colores no solo cumplen una función estética, sino también psicológica y comunicativa. Por ejemplo, el color azul suele transmitir confianza y profesionalismo, mientras que el rojo llama la atención y puede asociarse con urgencia o peligro. El verde, en cambio, recuerda a la naturaleza, la salud y el éxito. Un buen diseño de interfaz no se limita a usar colores atractivos, sino que también considera el contraste entre el texto y el fondo para asegurar la legibilidad. Asimismo, la consistencia en la paleta de colores refuerza la identidad visual de la aplicación o sistema. Es importante también tener en cuenta todos los posibles usuarios por lo que se debe de pensar en personas con daltonismo u otros problemas de visión, por lo que los colores deben seleccionarse de forma que no sean el único medio de transmitir información, sino que se complementen con iconos, etiquetas o texturas.

2- DISTRIBUCION

La distribución u organización de los elementos en pantalla es otra propiedad importante. Una interfaz debe organizar su contenido de forma clara, jerárquica y fácil de recorrer con la vista. Los estudios sobre la lectura del usuario muestran que las personas suelen leer en forma de “F” en páginas web, concentrándose primero en la parte superior e izquierda, mientras que en textos cortos o interfaces más simples predomina un patrón en “Z”. Esto significa que los diseñadores deben colocar la información más relevante en esas áreas estratégicas. Además, el uso de espacios en blanco o vacíos es esencial porque no son un desperdicio, si no que ayudan a separar secciones, reducen la sobrecarga visual y permiten que el usuario procese la información con mayor comodidad.

Y aunque una interfaz se crea generalmente al gusto del programador, también es esencial considerar algunos postulados más formales, especialmente cuando la interfaz es para utilizarse en un entorno más profesional. Un ejemplo de estos postulados son las leyes de la Gestalt, que explican cómo las personas perciben los elementos como conjuntos relacionados cuando están cerca, alineados o comparten características visuales.

3- TIPOGRAFIA

En cuanto a la tipografía, su papel es decisivo para garantizar la legibilidad y que el mensaje que se busca transmitir llegue correctamente. En interfaces digitales, se recomienda emplear fuentes sans-serif, como Arial, Helvetica o Roboto, porque resultan más claras en pantalla. Es importante mantener una jerarquía tipográfica: los títulos deben destacarse con mayor tamaño, seguidos por subtítulos de menor peso, y finalmente el texto de cuerpo, que debe ser sencillo y uniforme. Usar demasiadas fuentes distintas puede hacer confusa la interfaz para el usuario y generar un aspecto poco profesional. En general, se recomienda limitarse a dos o tres tipografías como máximo y trabajar con tamaños adecuados: entre 14 y 16 píxeles para el texto principal, y tamaños mayores en los encabezados dependiendo de su importancia.

4-TAMAÑO DE LOS ELEMENTOS

El tamaño y la escalabilidad de los elementos también es un aspecto importante para el usuario. Los botones, menús y otros elementos interactivos deben tener dimensiones adecuadas para facilitar su selección, sobre todo en pantallas táctiles donde el dedo reemplaza al cursor del ratón. Las guías de diseño de Apple y Google, por ejemplo, recomiendan que los botones tengan al menos 44x44 píxeles. Además, una interfaz moderna debe ser “responsive”, es decir, que pueda adaptarse de manera automática a diferentes dispositivos y resoluciones, ya que el mismo sistema puede usarse desde un celular, una tableta o una computadora de escritorio. Mantener buenas proporciones entre imágenes, texto e iconos también evita que la interfaz luzca desequilibrada o desordenada.

BIBLIOGRAFIA

1-<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines>,05\09\2025

2-<https://www.arsys.es/blog/buenas-practicas-interfaces-usuario>,07\09\2025