

Universidad Autónoma de Baja California Sur



Departamento Académico de Sistemas Computacionales

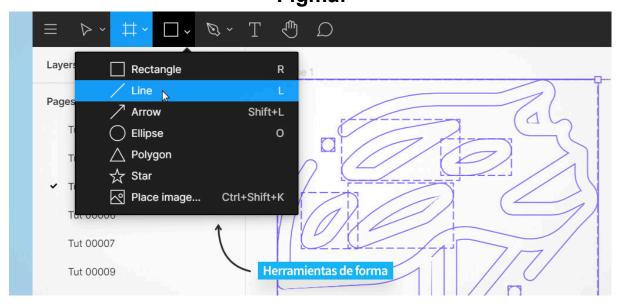
INVESTIGACIÓN SOBRE CALIDAD DE LAS INTERFACES.

Por
Job Moore Garay
Ingeniería en Desarrollo de Software

Profr. Israel Duran

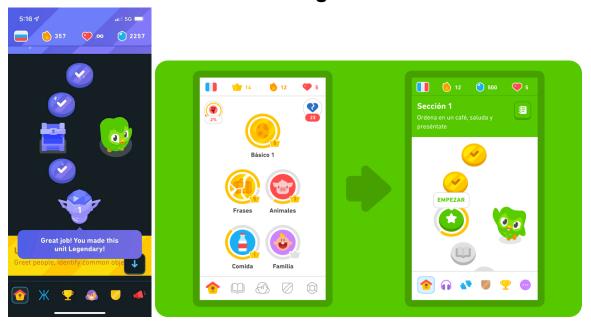
Materia
Interacción Hombre computadora
Día, 21 de Febrero de 2025

Ejemplos de buenas interfaces: -Figma:

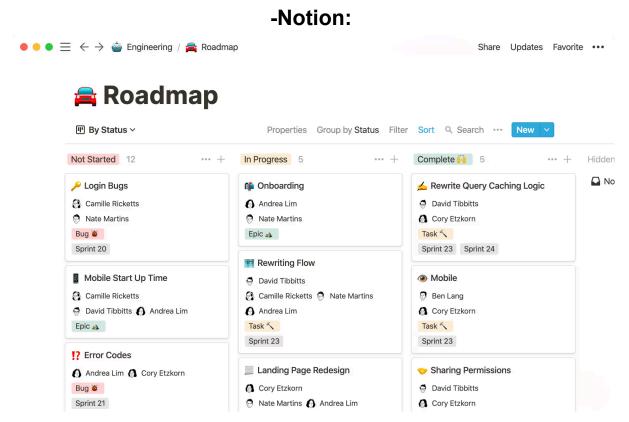


La interfaz es clara y bien organizada, facilitando la edición y revisión de diseños, además figma nos brinda la opción de editar el mismo archivo en tiempo real con otros usuarios.

-Duolingo:



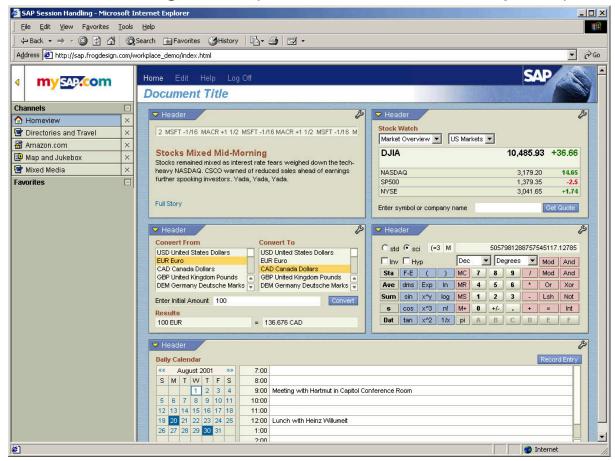
La interfaz usa colores llamativos, retroalimentación visual y una estructura de niveles que mantiene la recompensa del usuario, sin llegar a ser demasiado cargado de elementos para no sobrecargar de información a los usuarios de la app.



Nos da una interfaz limpia y flexible. Su diseño modular permite a los usuarios personalizar su bandeja de flujo de trabajo sin abrumar con menús demasiado complicados.

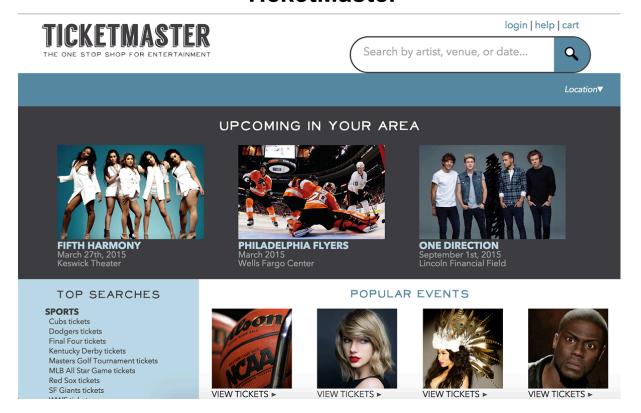
Ejemplos de malas interfaces:

-Sistemas antiguos ERP(aún se usan en muchas empresas).



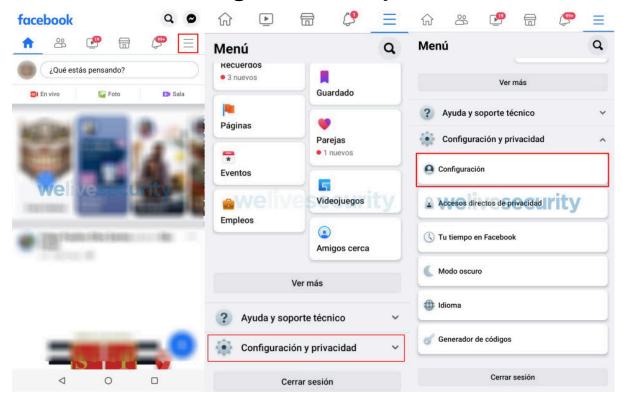
sus interfaces antiguas son poco intuitivas y están sobrecargadas de información

-TicketMaster



Se le critica por supuestamente tener pasos innecesarios, tiempos de carga prolongados y una experiencia frustrante para los usuarios, especialmente en eventos de alta demanda.

-Facebook: Configuración de privacidad oculta.



Además de ser muy difícil de encontrar su menú respectivo, contiene demasiadas opciones dispersas en diferentes submenús, lo que hace difícil para los usuarios gestionar su privacidad.