



Nombre: Sebastian Pesantez

Asignatura: Programación orientada a objetos

Grupo: 1

Tema: Interfaz Grafica

Profesor: Diego Fernando Quisi Peralta

Importancia de una buena interfaz

¿Por qué es importante la interfaz?

En tecnología se denomina interfaz a muchas cosas, en este tema se habla de la interfaz gráfica, se trata a la interfaz grafica como un medio de presentación hacia los clientes ya que al momento de buscarte en Google se da una impresión de ti.

Impacto económico del diseño

Se dice que estamos tan acostumbrados a las interfaces graficas que ya ni siquiera las vemos como tal, si una interfaz al momento de ser probada por primera vez no nos acostumbramos a ella es por que esta mal diseñada lo que dificulta su objetivo de usabilidad.

Aunque tengamos el mejor sistema o las mejores herramientas se vuelve inútil si no sabemos como implementarlas, si e internet no destaca tu interfaz tu producto no destaca lo que no lo vuelve competitivo.

Un cliente se vuelve fiel de tu producto cuando sabes cómo interactuar con él, no sirve de nada la tecnología si sus usuarios:

- No consiguen realizar una transacción económica.
- No entienden las secuencias de compras que les presentas.
- No encuentran un producto.
- No consideran atractivo el diseño.

Un cliente insatisfecho puede significar varias perdidas, en la actualidad el 45% del código de una aplicación esta dedicada a la interfaz. Pero se dedica algo menos del 10% del presupuesto global en su desarrollo.

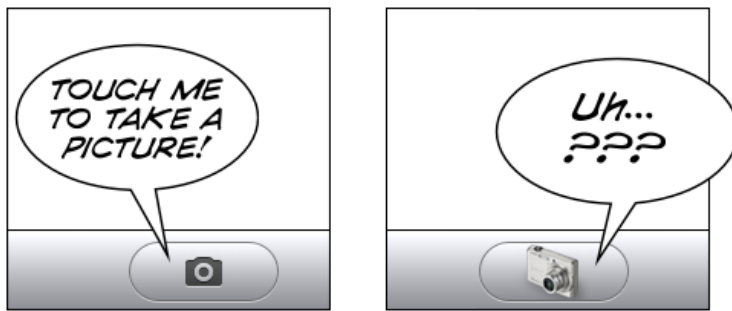
(albertolacalle, 2001)

Realismo del diseño UI

Con el paso del tiempo las interfases se han vuelto cada vez más rápidas y detalladas gracias al avance tecnológico podemos implementar detalles cada vez más realistas como el color, los efectos 3D, las sombras, la translucidez e incluso la física simple. Esto ayuda 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.

Las interfaces graficas están diseñadas para representar conceptos o ideas, La casita de tu escritorio no es una casita, es «hogar». El ojo no es un ojo real, significa «mirar el elemento seleccionado». El engranaje no es un engranaje, significa «haz clic en mí para ver los comandos disponibles». Por lo general, no está tratando de replicar objetos físicos, está tratando de comunicar conceptos.

Lo demasiados detalles y el realismo pueden en ves de comunicar algo volverse un distractor cuando utilizamos imágenes o iconos demasiado realistas provocamos confusión ya que normalmente tratamos de transmitir una idea o concepto



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

Queremos dar a conocer una idea y mientras mas simple se demuestre más fácil será para el espectador reconocerla, pero tampoco debemos exagerar esa simplicidad ya que se podría lograr el objetivo contrario.



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

El truco esta en saber identificar que interfaz ayuda a los usuarios y que puede significar una distracción. Si una interfaz es demasiado distinta de su contraparte de la vida real se vuelve demasiado de reconocer y si es demasiado realista, las personas no pueden darse cuenta de que estás tratando de comunicar una idea y cuál podría ser esa idea.



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

El botón de la izquierda es demasiado realista mientras que el de la izquierda representa lo mismo, pero es más intuitivo en una interfaz grafica

Una excepción

En el caso de un icono se puede llegar a utilizar imágenes mas reales que llamen la atención. Agregar detalles mueve estas imágenes de un concepto genérico a una entidad específica, y en el caso de un ícono de aplicación, esto es exactamente lo que desea.

Conclusión

Las interfaces graficas de usuario están llenas de símbolos los cuales deben ser representas por su esencia, así se puede llegar a tener una interfaz mas limpia y llamativa. Los detalles demasiado realistas o ambiguos pueden llegar a distraer o perder a los clientes o usuarios se debe trabajar con ideas no tan abstractas y conservar los detalles que sean relevantes para un propósito.