**Nombre:** Tania Lojano

**Importancia de una buena interfaz**

¿Por qué es importante la 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 mejor interfaz es la que no se ve, sin embargo, muchas de ellas, por ser nuevas, desconocidas o estar mal diseñadas, se hacen visibles. ¿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. Internet es un medio de comunicación, donde la interfaz tiene un papel fundamental y hace que tu producto sea o no competitivo. Cuantificar el coste de una mala interfaz a veces no es posible, ¿cuánto vale un cliente insatisfecho. Actualmente, hasta el 45% del código de una aplicación está dedicado a la interfaz.

[**Realismo en el diseño de UI**](http://ignorethecode.net/blog/2010/01/21/realism_in_ui_design/)

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. 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. La mayoría de los elementos gráficos que ve en su pantalla están pensados ​​para representar ideas o conceptos. Por lo general, no está tratando de replicar objetos físicos, está tratando de comunicar conceptos. Los detalles y el realismo pueden distraer la atención de estos conceptos.

Esto ayuda a evitar abarrotar la interfaz de usuario con distracciones sin sentido y facilita que las personas «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.

(Lacalle, 2001)

(Mathis, 2010)

# Bibliografía

Lacalle, A. (Octubre de 2001). Obtenido de https://albertolacalle.com/hci/interfaz.htm

Mathis, L. (21 de Enero de 2010). Obtenido de http://ignorethecode.net/blog/2010/01/21/realism\_in\_ui\_design/