Na informática, a sigla GUI refere-se a denominação "Graphical User Interface" (Interface Gráfica do Usuário, em português), que consiste em um modelo de interface do utilizador que permite a interação com os dispositivos digitais através de elementos gráficos.

A Xerox foi quem utilizou a interface gráfica pela primeira vez, porém, como produto, a GUI foi utilizada de maneira inédita pela Apple. A interação com os dispositivos digitais é geralmente realizada por meio de um mouse, teclado ou através do simples toque em telas sensíveis que equipam smartphones, tablets e computadores. Por meio dessa interação, os usuários podem selecionar e manipular ícones e símbolos a fim de conseguir realizar tarefas com algum dispositivo. Esses símbolos são denominados de widgets, na maioria dos casos, e são agrupados em kits.

O ambiente gráfico é um programa criado para tornar mais fácil a utilização do computador por meio de representações visuais do sistema operacional. O Windows possui apenas o ambiente gráfico padrão, com a chamada Windows Aero nas versões Windows Vista e Windows 7. Já para a GNU/Linux possui vários ambientes gráficos, como o KDE e o Gnome.

A GUI utiliza uma combinação de tecnologias e dispositivos para fornecer uma plataforma prática na qual o utilizador possa interagir. Nos computadores pessoais, a combinação formada por janelas, ícones, menus e ponteiros é conhecida como WIMP. Para o funcionamento desse sistema, usa-se um mouse como dispositivo de ponteiro para que seja controlada a execução de aplicações e para apresentar informações organizadas dentro de janelas e simbolizadas por meio de ícones. Os comandos disponíveis no sistema são acionados por meio do mouse. Para a interação entre as janelas, aplicações e o sistema de janelas, existe um gerenciador.