**Programación orientada en objetos**

Nombre: Edisson Zhunio

**Importancia de una buena interfaz gráfica.**

Después de haber programado ya sea una página web, aplicación de escritorio o móvil, viene algo que es muy importante para ti y para la persona quien la va a utilizar, la cual es conocida como: interfaz gráfica, este concepto es muy importante ya que por medio de esta podrás ver la experiencia que recibe el usuario final y lo podrá calificar con una opinión negativa o positiva, entonces, ¿porque es muy importante la interfaz gráfica?

¡Según Alberto Acalle una buena interfaz gráfica en estos productos nos ayuda a posicionar nuestro producto en la sima de forma competitiva y tener una imagen impecable, pero que pasa si no tenemos una buena interfaz gráfica? Simplemente el usuario quedara insatisfecho, y esto no lo podemos permitir. La mejor interfaz es la que no se ve, pero en muchos casos por ser nuevos o estar mal diseñados, se hacen visibles, por ejemplo, tenemos casos de una mala interfaz cuando: no encuentras lo que buscas, o no sabes como usar un programa, o un teléfono. Estos son problemas de usabilidad muy graves para nuestros productos, lo cual nos lleva a la frase de Alberto Acalle que dice: el mejor sistema o las herramientas más perfectas son inútiles si no sabemos cómo utilizarlas.

Bibliografía: https://albertolacalle.com/hci/interfaz.htm

**Realismo en el diseño de UI**

A medida que la tecnología fue mejorando, también las aplicaciones o sitios web fueron mejorando sus diseños gráficos (implementando color, efectos 3D, sombras, degradados e incluso física simple), ya que los ordenadores comenzaron a tener mejores funcionalidades y por lo cual sus productos comenzaron a tener mejor usabilidad. También comenzaron a llenar de elementos abstraídos de la vida real, pero transformándolo con un significado diferente, por ejemplo, un ojo no es un ojo, significa “mirar el elemento seleccionado”, un engranaje no es un engranaje, significa “haz clic en mi para ver las opciones”. Utilizan estos objetos sin intenciones de replicar lo que significan en sí, si no, intentan comunicar conceptos. Pero aquí hay un problema, puede ser muy confuso si estos elementos son demasiados realistas, ya que, perderíamos el significado que nosotros como programadores queremos transmitir del significado original. Por esta razón, cuando vayamos a colocar un elemento, tratemos de darle algunos detalles necesarios para transmitir ese concepto que queremos, sin exagerar demasiado.

Por lo tanto, si un elemento de interfaz es demasiado distinto de su contraparte de la vida real, se vuelve demasiado difícil de reconocer. Por otro lado, si es demasiado realista, las personas no pueden darse cuenta de que estás tratando de comunicar una idea y cuál podría ser esa idea.

Entonces si sabemos que los símbolos confunden a las personas si tienen demasiados o muy pocos detalles, debemos averiguar que detalles ayudan a los usuarios a identificar el elemento de nuestra interfaz y también los detalles que distraen su significado, para así nosotros, poder dar detalles intermedios a nuestro elemento.

Bibliografía: http://ignorethecode.net/blog/2010/01/21/realism\_in\_ui\_design/