

## Qué es: Interfaz de Usuario (UI)

La UI (por sus siglas en inglés User Interface) o en español Interfaz del Usuario, es la vista que permite a un usuario interactuar de manera efectiva con un sistema. Es la suma de una arquitectura de información + patrones de interacción + elementos visuales.

***La representación visual, táctil y/o fonética que permite a un usuario interactuar con un sistema.***

## Principios del Diseño de UI (Interfaz de Usuario)

Según Larry Constantine y Lucy Lockwood, existen ciertos principios para el diseño de interfaz centrado en el usuario. Estos principios son:

1.**Estructura:** El diseño debe organizar la interfaz de usuario a propósito, de manera significativa y útil basada en modelos claros y consistentes que son evidentes y reconocible para los usuarios, poniendo cosas relacionadas entre sí y que separa las cosas no relacionadas, diferenciando cosas diferentes y hacer cosas similares se parecen entre una y otra. El principio de estructura concierne a la arquitectura general de la interfaz de usuario.

2.**Simplicidad:** El diseño debe facilitar las tareas sencillas y comunes, comunicarse de forma clara y sencilla en el propio idioma del usuario y proporcionar buenos accesos directos que estén significativamente relacionados con procedimientos más largos.

3.**Visibilidad:** El diseño debe hacer visibles todas las opciones y materiales necesarios para una tarea determinada sin distraer al usuario con información superflua o redundante. El buen diseño no abruma a los usuarios con alternativas o confunde con información innecesaria.

4.**Retroalimentación:** El diseño debe mantener a los usuarios informados de las acciones o interpretaciones, los cambios de estado o condición, y los errores o excepciones que son relevantes y de interés

para el usuario a través de un lenguaje claro, conciso y claro que sea familiar para los usuarios.

5.**Tolerancia:** El diseño debe ser flexible y tolerante, reduciendo el costo de los errores y el mal uso al permitir deshacer y rehacer, y al mismo tiempo evitar los errores siempre que sea posible, tolerando entradas y secuencias variadas e interpretando todas las acciones razonables.

6.**Reuso:** El diseño debe reutilizar los componentes y comportamientos internos y externos, manteniendo la coherencia con el objetivo en lugar de consistencia meramente arbitraria, reduciendo así la necesidad de los usuarios a repensar y recordar.