

# 1. Comunicación audiovisual

## 1. Interacción persona-computador

Lo primero que hay que plantearse a la hora de diseñar una interfaz web es "¿qué es la interacción persona-ordenador?" Pueden encontrarse multitud de definiciones, de entre las que puede optarse por qué es la disciplina que estudia el intercambio de información entre las personas y los ordenadores, cuyo objetivo persigue que este intercambio sea más eficiente, es decir, desaparezcan los errores, se incremente la satisfacción, etc.

Licklider y Clark, en 1962, elaboraron una lista con los diez problemas más comunes que deberían ser resueltos para facilitar la interacción entre las personas y los ordenadores; son los siguientes:

1. Compartir el tiempo de uso de los ordenadores entre muchos usuarios.
2. Un sistema de entrada-salida para la comunicación mediante datos simbólicos y gráficos.
3. Un sistema interactivo de proceso de las operaciones en tiempo real.
4. Sistemas para el almacenamiento masivo de información que permitan su rápida recuperación.
5. Sistemas que faciliten la cooperación entre personas en el diseño y programación de grandes sistemas.
6. Reconocimiento por parte de los ordenadores de la voz, de la escritura manual impresa y de la introducción de datos a partir de escritura manual directa.
7. Comprensión del lenguaje natural, sintáctica y semánticamente.
8. Reconocimiento de la voz de varios usuarios por el ordenador.

Hansen (1971), en su libro *User engineering principles for interactive systems*, hace la primera enumeración de principios para el diseño de sistemas interactivos:

1. Conocer al usuario.
2. Minimizar la memorización, sustituyendo la entrada de datos por la selección de ítems, usando nombres en lugar de números, asegurándose un comportamiento predecible y proveyendo de acceso rápido a la información práctica del sistema.
3. Optimizar las operaciones mediante la rápida ejecución de operaciones comunes y la consistencia de la interfaz, y organizando y reorganizando la estructura de la información basándose en la observación del uso del sistema.
4. Facilitar buenos mensajes de error y crear diseños que eviten los errores más comunes, haciendo posible deshacer acciones realizadas y garantizar la integridad del sistema en caso de un fallo de software o hardware.

## 2. Funciones del diseño gráfico

El diseño gráfico consiste en la programación, proyección y realización de comunicaciones visuales de aplicaciones, páginas o sitios web que, generalmente, serán transmitidos por medios industriales.

Entre las tareas de los diseñadores gráficos, destacan tres grandes funciones:

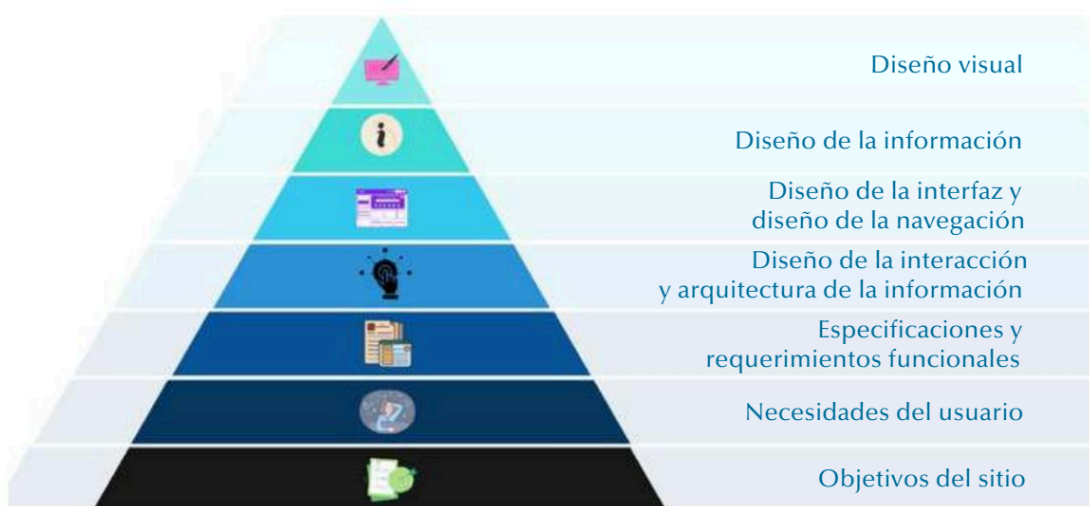
1. Función estética.
2. Función publicitaria.
3. Función comunicativa.

Se distinguen cuatro grupos de elementos en el diseño de interfaces:

- Los elementos conceptuales
- Los elementos visuales
- Los elementos de relación
- Los elementos prácticos

Por todo lo anterior puede deducirse que una interfaz web es el conjunto de elementos gráficos y el diseño de su distribución que permiten una mejor presentación y una navegación más eficiente en el sitio web

En la construcción de un sitio web y de su interfaz correspondiente deben tenerse en cuenta diferentes fases, desde la definición de los objetivos que se persiguen con el proyecto hasta el diseño visual resultado, pasando por las especificaciones funcionales, entre otras.



## **Referencias:**

Diseño de Interfaces Web - Editorial Síntesis.