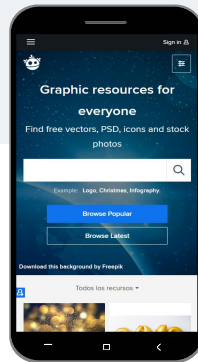





Introducción al Diseño de Interfaz

La interfaz de usuario, es un conjunto de elementos de hardware y software que presentan información al usuario y le permiten interactuar con cualquier dispositivo.

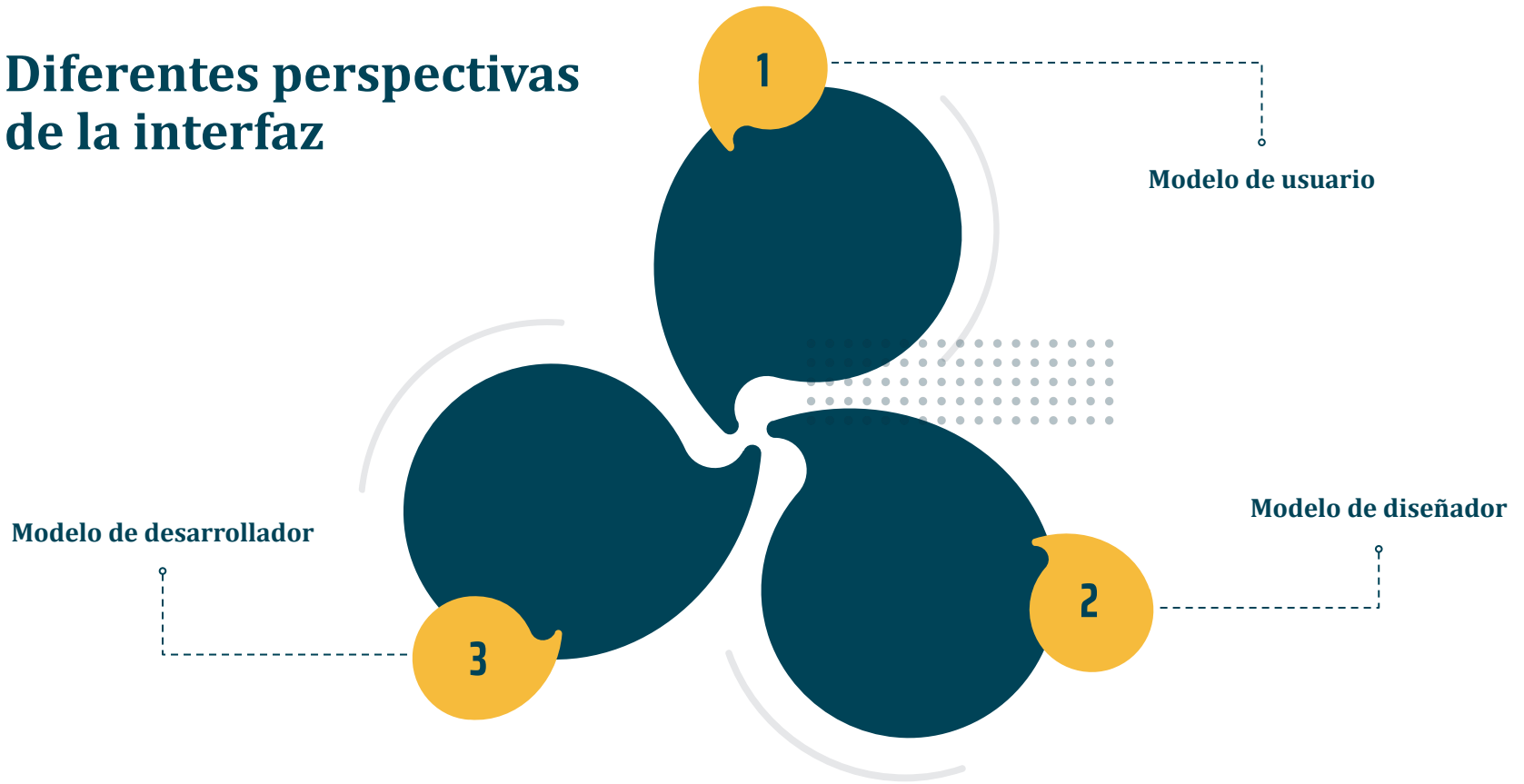
Si la interfaz está bien diseñada, el usuario encontrará la respuesta que espera a cualquier solicitud que haga.





Los programas son usados por usuarios con distintos niveles de conocimiento, desde principiantes hasta expertos. Es por ello que no existe una interfaz válida para todos los usuarios y todas las tareas.

Diferentes perspectivas de la interfaz





Modelo de usuario

El usuario tiene su visión personal del sistema y espera que éste se comporte de cierta manera. Se puede conocer el modelo del usuario estudiándolo, ya sea realizando pruebas de usabilidad o por medio de feedback. La interfaz debe facilitar el proceso de crear un modelo mental efectivo.




Modelo de Diseñador



El diseñador mezcla las necesidades e ideas del usuario y los recursos de que dispone el programador para diseñar un producto de software. Es un intermediario entre ambos.

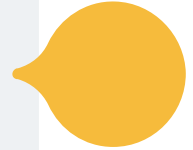
El modelo del diseñador describe los objetos que utiliza el usuario, su presentación al mismo y las técnicas de interacción para su manipulación. Consta de tres partes: presentación, interacción y relaciones entre los objetos.



Es lo primero que capta la atención del usuario.



Presentación



Luego se comunica por medio de un dispositivo.



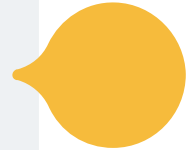
Interacción



Determina la metáfora adecuada que encaja con el modelo mental del usuario.



**Relación entre
objetos**



Se puede impresionar a primera vista pero decepcionar en el camino. Lo importante es que el programa se adapte bien al modelo del usuario, cosa que se puede comprobar utilizando el programa más allá de la primera impresión.



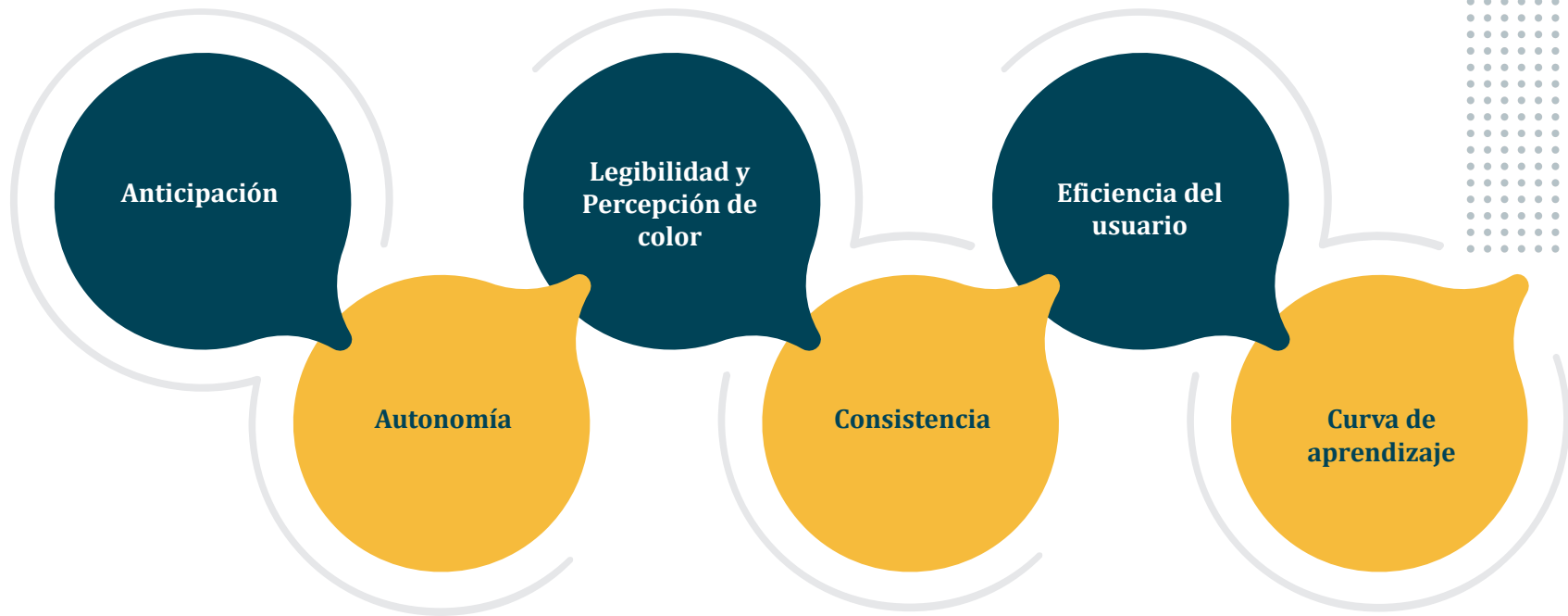
Modelo del Programador

Está constituido por los objetos que manipula el programador, distintos de los que trata el usuario.

Ejemplo: El programador llama base de datos a lo que el usuario podría llamar agenda. Estos objetos deben esconderse del usuario.

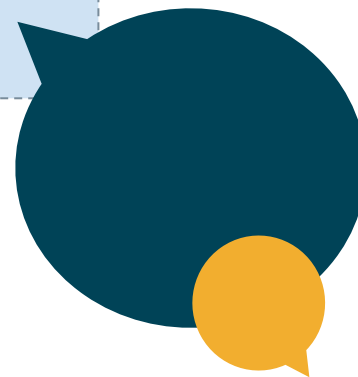
Principios para el diseño de interfaces de usuario





Anticipación

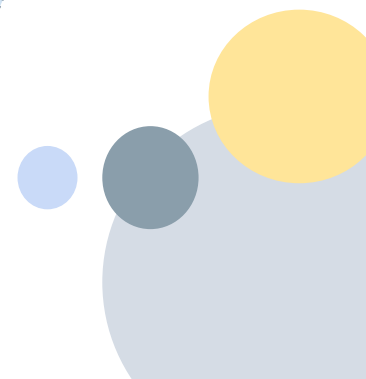
Las aplicaciones deberían intentar anticiparse a las necesidades del usuario y no esperar a que el usuario tenga que buscar la información, recopilarla o invocar las herramientas que va a utilizar.





Autonomía

Se debe dar al usuario el ambiente flexible para que pueda aprender rápidamente a usar la aplicación.





Legibilidad y percepción de color

Para que la interfaz favorezca la usabilidad del sistema, la información que se exhiba en ella debe ser fácil de ubicar y leer. También se deben utilizar convenciones de color dependiendo del contexto.

The background features several decorative elements: a large light blue circle in the top left, a yellow circle in the top center, a small dark blue circle below it, and a cluster of yellow, light blue, and orange circles and speech bubbles in the top right. A light blue rounded rectangle with a dashed border is positioned in the lower center.

Consistencia

La interfaz mantiene concordancia en el ambiente y con todos sus componentes.



Eficiencia del Usuario

Se debe considerar la productividad del usuario, si este debe esperar la respuesta del sistema por un período prolongado, la calidad del software se puede ver comprometida. Los mensajes de ayuda deben ser sencillos y proveer respuestas a los problemas. Los componentes (botones, etiquetas o menús) deberían tener las palabras claves del proceso.



Curva de aprendizaje

El aprendizaje de un producto y su usabilidad no son mutuamente excluyentes. El ideal es que la curva de aprendizaje sea nula, y que el usuario principiante pueda alcanzar el dominio total de la aplicación sin esfuerzo.

Hoja de trabajo

Diseñe una página web utilizando la plantilla del Login tradicional (usuario y contraseña) incorporando Bootstrap para darle un diseño profesional. Tome en cuenta color de fondo, estilo de fuente y diseño de botones.

Los entregables serán:

- Guía de instalación de bootstrap en formato PDF. Incluir la manera en que incorporó bootstrap a su página de login y pantallazos de la misma.
- Página de login -HTML-.

Todo debe ser versionado en un repositorio de GIT y enviar el enlace. El nombre del repositorio será IPC2-Bootstrap.

Entrega: **domingo 17-sept hasta las 23:59**

