



Nombre:

kevin japa.

Fecha de entrega:

16 de junio de 2020.

Tema:

resumen (Interfaz Gráfica).

Materia:

Programación Orientada a Objetos.

Resumen.

Importancia de una buena interfaz.

¿Por qué es importante la interfaz?

La experiencia del usuario al interactuar con el producto y esta empieza desde el momento en el que el usuario ingresa o teclea un url. La mejor interfaz es la que no se ve

Impacto económico del diseño.

La interfaz Grafica tiene un papel fundamental y hace que tu producto sea competitivo o no.

La fidelidad de tus usuarios-clientes la consigues cuando cumples sus objetivos de forma eficiente.

Esta tecnología implementada en el producto no sirve de nada si sus usuarios no la pueden utilizar, no la consideran un producto atractivo.

Actualmente, hasta el 45% del código de una aplicación está dedicado a la interfaz. Sin embargo, se dedica algo menos del 10% del presupuesto global de un proyecto en su desarrollo de análisis, comparaciones y opiniones (Lacalle, 2001).

Realismo en el diseño de UI

Se puede describirse como un cambio gradual hacia un mayor realismo. A medida que los ordenadores se han vuelto mas potentes, los diseñadores han implementado detalles mas realistas como el uso de colores, 3D, Sombras, translucidez e incluso la física simple.

Las interfaces gráficas de usuario suelen estar llenas de símbolos. La mayoría de los elementos gráficos que ve en su pantalla están pensados para representar ideas o conceptos.

Por ejemplo, La casita en su escritorio no es una casita, es "hogar". El ojo no es un ojo real, significa "mirar el elemento seleccionado". El engranaje no es un engranaje, significa "haz clic en mí para ver los comandos disponibles". Por lo general, no está tratando de replicar objetos físicos, está tratando de comunicar conceptos.

Los detalles y el realismo pueden distraer la atención de estos conceptos.

Al diseñar interfaces de usuario, rara vez queremos mostrar una entidad específica; normalmente, queremos transmitir una idea o un concepto. Los detalles pueden distraer fácilmente de esa idea o concepto. En cambio, si existen muy pocos detalles el usuario no reconocerá la idea en absoluto.

Un símbolo que realmente vemos en las interfaces de usuario, el botón de inicio. Normalmente, este botón utiliza una casita como símbolo.

Cuanto más realista sea algo, más difícil será descubrir el significado. Nuevamente, si la imagen se simplifica demasiado, dejará de ser reconocible de forma clara e inmediata.

Reconocerán los elementos de la interfaz de usuario que se encuentran en algún lugar intermedio.

En la cual agregar demasiados detalles termina siendo confuso.

Una Excepción

Hay al menos un área específica donde más detalles son buenos: los íconos de aplicaciones. Quiere que su ícono represente una idea específica: su aplicación.

Conclusión

Las interfaces gráficas de usuario están llenas de símbolos. Los símbolos deben reducirse a su esencia. Esto ayuda a evitar abarrotar la interfaz de usuario con distracciones sin sentido y facilita que las personas «lean» el símbolo y descubran el significado de un elemento de la interfaz. Los detalles realistas pueden interferir con lo que intenta comunicar a sus usuarios.

A menos que esté creando una versión virtual de un objeto físico real, el objetivo no es hacer que su interfaz de usuario sea lo más realista posible. El objetivo es agregar aquellos detalles que ayuden a los usuarios a identificar qué es un elemento y cómo interactuar con él

Los elementos de la interfaz de usuario son abstracciones que transmiten conceptos e ideas; deben conservar solo aquellos detalles que sean relevantes para su propósito. Los elementos de la interfaz de usuario casi nunca son representaciones de cosas reales. Agregar demasiado realismo puede causar confusión. (Mathis, 2010)

Referencias

Lacalle, A. (Octubre de 2001). *Alberto Lacalle* . Obtenido de Alberto Lacalle :
<https://albertolacalle.com/hci/interfaz.htm>

Mathis, L. (21 de Enero de 2010). *ignorethecode.net*. Obtenido de ignorethecode.net:
http://ignorethecode.net/blog/2010/01/21/realism_in_ui_design/