

Asignatura

Desarrollo de Interfaces



UNIVERSAE
Instituto Superior de FP

Asignatura

Desarrollo de Interfaces

UNIDAD 1

Introducción al diseño de interfaces y aplicaciones para el diseño



UNIVERSAE
Instituto Superior de FP

Interacción persona-ordenador



La disciplina de la interacción persona-ordenador, IPO o HCI, estudia el intercambio de información producido entre ambos mediante sistemas interactivos, con el fin de mejorar este proceso.

Al ser una disciplina nueva se tuvieron que establecer reglas que permitieran una homogeneización,

Principios de la interacción Persona-ordenador

Hansen en 1971 definió los principios en el diseño de sistemas interactivos

■ Descubrir

Las características de y necesidades del usuario.

■ Optimizar

la interfaz mediante una estructura robusta que permita el mejor uso, podemos extraer la información de la forma óptima a partir del uso del propio sistema.

■ Introducir

elementos claros e intuitivos que eviten la necesidad de estudio previo o memorización.

■ Reducir

al mínimo los fallos y crear contramedidas y anuncios para los fallos más comunes no solucionados





Diseño de una interfaz. El diseño gráfico

El diseño gráfico permite el empleo de distintos elementos de trabajo para la creación de comunicaciones visuales para aplicaciones.

- La función estética.
- La función publicitaria.
- La función comunicativa.



Elementos para el diseño de la interfaz gráfica

Conceptuales



Visuales

Relación

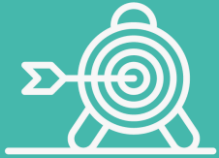
Prácticos

El empleo de los elementos, junto con la búsqueda de la funcionalidad óptima, la inclusión de las funciones ya nombradas permitirá la creación de una interfaz de buena calidad que permita al usuario navegar por la aplicación con facilidad y de manera agradable.

Fases de creación de una aplicación

Objetivo

Búsqueda de los objetivos de la aplicación,



Diseño funcional

Diseño de las funcionalidades de la aplicación



Diseño visual



Necesidades

Definición de las necesidades de la aplicación



Diseño de la información





Comprobaciones de diseño



Tiempo de respuesta

Algunos elementos de la aplicación requieren que el usuario reaccione y complete una acción en un tiempo especificado,



Servicio de ayuda

explicaciones emergentes, guías integradas, manuales de uso, que ayuden



Etiquetado

Una buena nomenclatura en los botones y opciones,

$$X^a + Y^b + Z^c = \text{tu número de Tlf}$$

Introduce Valores (Nº > 1)

X = _____

Y = _____

Z = _____

a = _____

b = _____

c = _____

Herramientas

La elaboración de una interfaz desde cero es una labor ardua e ineficiente por eso utilizamos distintas herramientas

Prototipos

-Ventajas:

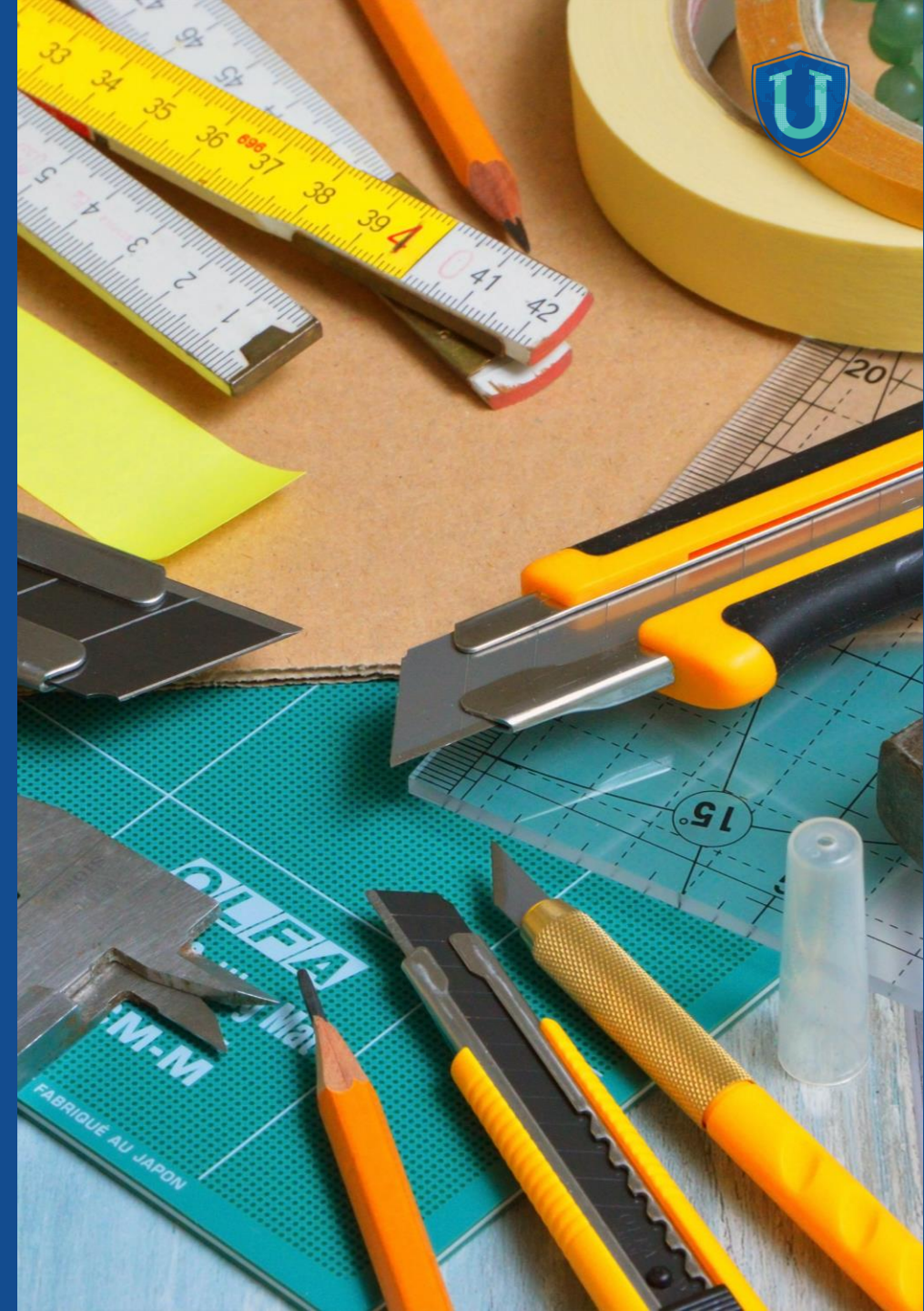
- Aumento velocidad de desarrollo
- Interacción con el cliente

-Técnicas:

- Sketching
- Wireframing
- Prototipado

-Clases de prototipos: Horizontal, Vertical y Diagonal.

Aplicaciones: Visual Studio, Monodevelop, Glade, NetBeans, Eclipse



Planteamiento de una interfaz

La creación de una interfaz debe pasar por el siguiente proceso para llegar al prototipo, sino se toma este directamente de un repositorio:

- Definir el objetivo que buscamos.
- Localizar las necesidades para una elaboración correcta y los requisitos que se deben cumplir.
- Realizar un Wireframing con el primer esbozo de la idea.
- Creación de un prototipo para su posterior implantación.

El Color

Es un factor muy importante dentro del diseño de una interfaz

Sistema RGB

El uso del color en los ordenadores se realiza mediante el sistema de color **RGB** (Red, Green , Blue) que es un sistema aditivo.

Matiz, saturación y brillo



Círculo
cromático



Saturación



Escala
de brillo

The background is a solid blue color. Overlaid on this are several faint, light-blue geometric patterns. These include a grid of small squares that form larger, irregular shapes, and numerous small, light-blue arrows pointing in various directions. The overall effect is a sense of movement and digital connectivity.

UNIVERSAE

— CHANGE YOUR WAY —