

Síntesis conceptual

Grado: Desarrollo de aplicaciones multiplataforma
Asignatura: Desarrollo de interfaces
Unidad: 1. Introducción al diseño de interfaces y aplicaciones para el diseño

Resumen

Podemos definir la IPO o HCI, interacción persona-ordenador, como la disciplina que estudia y busca construir y mejorar una interfaz con la que las personas sean capaces de comunicarse con una computadora empleándola como medio.

Estos elementos de interacción no poseen un precedente natural por lo que, siendo de construcción íntegramente artificial y sin evolución orgánica y temporal, han pasado por una gran cantidad de problemas ha resolver como los mencionados por Licklider y Clark, así como problemas para establecer un estándar con el que trabajar.

Uno de los puntos importantes de la interfaz es su diseño gráfico, ya que de él dependerá la impresión dada al usuario y si este será capaz de comprender correctamente el funcionamiento de la interfaz. La visualización permitirá dar pistas y señales a los usuarios sobre los pasos que debe seguir, igualmente nos permitirá destacar los elementos importantes o relevantes, etc.

Debemos tener en cuenta que los distintos elementos que conforman la interfaz se deben implementar en etapas en función de su importancia. A pesar de su importancia, los recursos gráficos, siempre y cuando no sean imprescindibles, deben supeditarse a los elementos funcionales, con el fin de que la página pueda ejercer su función correctamente. Una vez que los elementos esenciales se encuentran integrados se deben revisar otros puntos como son:

- Los tiempos de respuesta: Que los márgenes de tiempo sean apropiados para la reacción de los usuarios.
- Los servicios de ayuda: Que los elementos auxiliares sean apropiados en cantidad y calidad para nuestra página.
- Etiquetado: Que el etiquetado de los botones de la `página sean sencillo, estandarizado y fácil de recordar.

La creación de una interfaz puede ser laboriosa, por lo que el empleo de herramientas auxiliares puede llegar a resultar imprescindibles.

Una de las herramientas más empleadas son los prototipos, los cuales sirven como maquetas prefabricadas, que nos evitarán tener que crear la interfaz desde cero al tiempo que nos permite visualizar como será el resultado de nuestro trabajo. Las ventajas del uso de prototipos son múltiples y entre ellos destacan algunas como el ahorro tiempo, la sencilla visualización y muestra a clientes, poseer una base que evite errores, etc.

Existen también diversas aplicaciones que sirven de herramienta para la creación de interfaces, las cuales facilitan en gran medida la labor.

El proceso de elaboración no se encuentra aislado, ya que debe ir precedido por el trabajo previo de un equipo, el cual la financie, investigue las tendencias de mercado para escoger el mejor diseño, se elabore y finalmente se le incluyan los elementos artísticos.

Por último, para comenzar con el elemento artístico, comenzaremos con el color, el cual se toma mediante el sistema RGB, el cual emplea los tres colores aditivos, rojo, verde y azul, para generar el resto de colores del espectro mediante la combinación de diferentes tonos de estos tres colores, numerados del 0 al 255, dando como resultado 16 777 216 colores. Estos colores se traducen a un código binario de 8 bits para finalmente formar un código hexadecimal.

Dentro de la gama de colores también debemos mencionar otros elementos como son el matiz, la saturación y el brillo.

Conceptos fundamentales

- **Interfaz:** herramienta que permite la comunicación entre interlocutores no compatibles sin ella como la comunicación persona-ordenador.
- **Sketching:** diseño básico, en papel, con el que establecer objetivos y su jerarquía.
- **Wireframing:** diseño, en papel u ordenador, que ya incluye los elementos que el prototipo contendrá.
- **Binario:** sistema lingüístico que tan solo emplea como cifras "0" y "1".
- **Hexadecimal:** Sistema de numeración con base en el número 16.