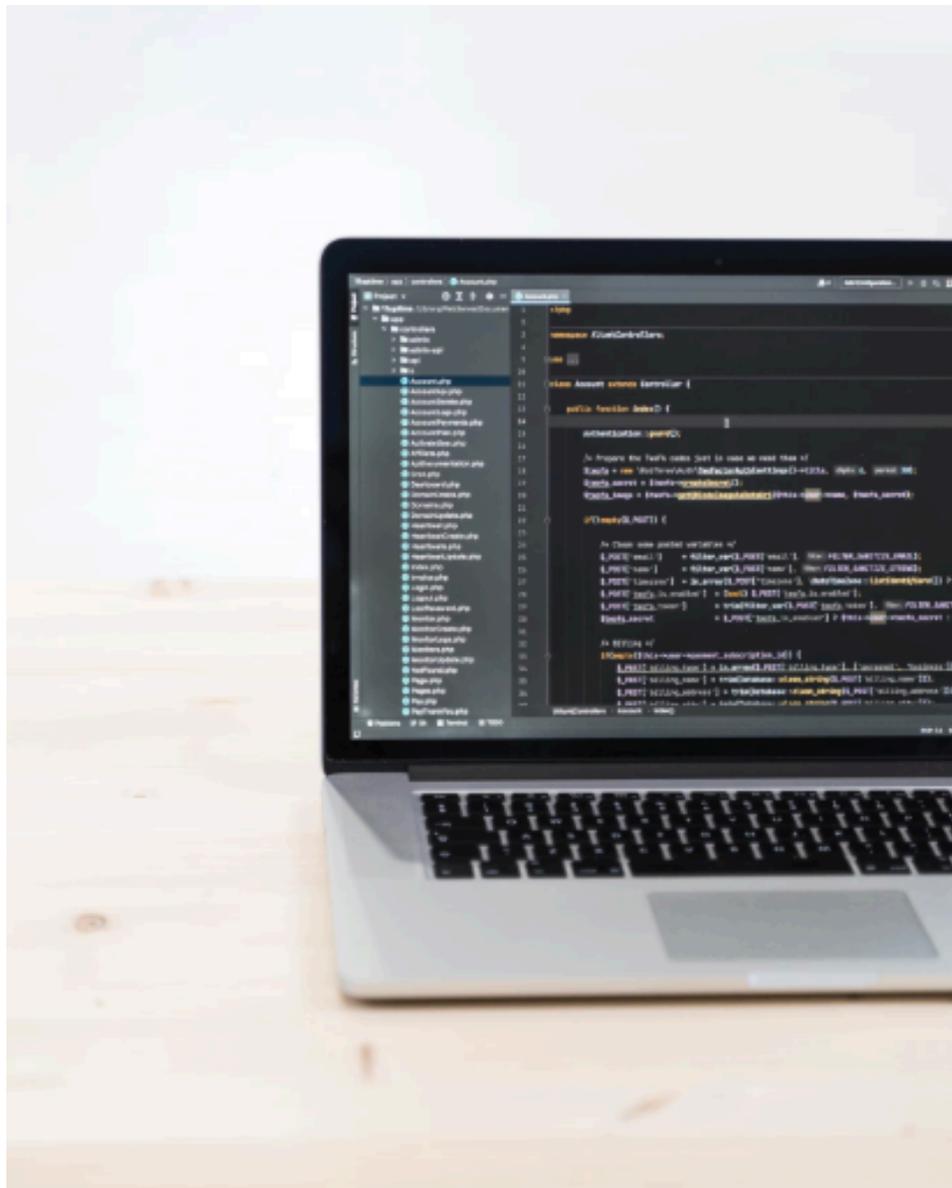


Lección 1: ¿Qué son interfaces?



Tiempo de ejecución: 4 horas
Planteamiento de la sesión

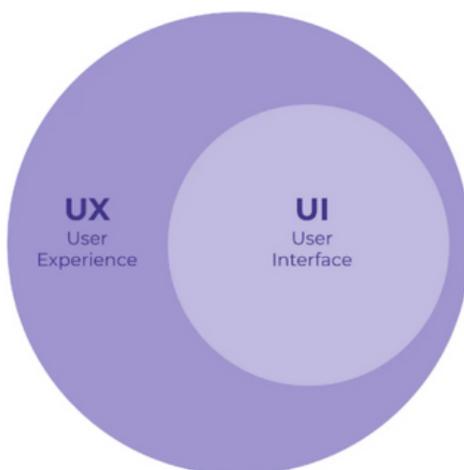


Materiales

- <https://mauriciogc.medium.com/interfaz-de-usuario-ui-experiencia-de-usuario-ux-y-un-poco-m%C3%A1s-all%C3%A1-3e6918722538>
- https://codigofacilito.com/articulos/design_UI_y_UX
- [Interfaz de usuario - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)

Interfaces y experiencia de usuario

La interfaz de usuario (UI) es la interacción entre humanos y máquinas, que va desde abrir una aplicación, interactuar con ella, hasta cerrarla.



Fuente: [Interfaz de usuario \(UI\), Experiencia de usuario \(UX\) y un poco más allá... | by Mauricio Garcia](#)



El **diseño de interfaz de usuario** se refiere a los **elementos visuales** de un **producto** (apariencia, presentación y la interactividad del producto), con la idea de que el **usuario interactúe** de manera **amigable, simple e intuitiva**, no solo se trata de botones y formularios, es más complejo que eso, ya que busca influir en las decisiones que toma el usuario.

A grandes rasgos lo que podemos definir como la interfaz de usuario es el mecanismo que permite tener el control de un sitio o aplicación, pero esto va un poco más a fondo, desde cómo se conciben las interfaces cuando están en papel hasta que se les asigna un color y un espacio en la ventana.

Es un concepto que abarca arquitectura de información, patrones y diferentes elementos visuales que nos permiten interactuar de forma eficaz, por ejemplo, cada vez que abres el correo electrónico, realizas una transferencia electrónica, envías un emoticono o cualquier otra acción similar estas comunicándote con un software y sistema operativo.

Básicamente, transmites o señalas lo que deseas hacer y este responde.

¡Esto lo permite la interfaz del usuario!

Es muy importante y hay muchos aspectos asociados a las GUI o interfaces de usuario ya que busca influir en las decisiones que toma el usuario. Por ejemplo, al usar el correo electrónico, los elementos que nos puedan interesar y que deben destacar serían definir remitentes, asunto del correo, el mensaje, adjunto y enviar, es entonces aquí donde influye el diseño de la interfaz, ya que la idea será que los elementos que identificamos como relevantes sean presentados de determinada manera al usuario para su fácil ubicación.



Ahora, imaginemos que no es correo, sino que estamos en una página web en donde buscamos venderle un producto a un usuario, los elementos que allí deben destacar son otros, son diferentes, elementos como fotos del producto, descripción, características, precio, descuento e incluso las opiniones o calificación de otros usuarios con respecto al producto, son componentes de la interfaz que pueden persuadir al usuario para que den clic sobre un botón vistoso que dice “Comprar”.

Ahora, este tema de las interfaces debe ser modificado con el tiempo, los aplicativos pueden incluir nuevas funcionalidades u opciones que queremos que el usuario identifique y utilice, es aquí en donde debemos definir qué es lo mejor para el usuario o como responde a un cambio aplicado? Entonces aparece un nuevo concepto llamado Experiencia de Usuario o UX.

UX es el procedimiento para mejorar la experiencia general del usuario, cuando interactúa con nuestra aplicación ya sea web, de escritorio o móvil, con el fin de lograr la satisfacción del cliente. Su objetivo principal es trazar una aplicación y estructurar sus componentes de manera apropiada para la creación de flujos.

Es así como la interfaz para el usuario UI y la experiencia del usuario UX van de la mano, por un lado estableciendo interfaces llamativas, simples, intuitivas y claramente diferenciables y por el otro ubicando esos elementos de manera correcta, eliminando pasos innecesarios y en general facilitando cualquier flujo para el usuario.

Características

Fuente: [Qué es la interfaz de usuario, qué tipos existen y ejemplos](#)

Características de la interfaz de usuario



Atractivo visual

Permite que el usuario se sienta identificado.

Claridad

La manera de transmitir información debe ser clara para evitar errores o confusiones.



Coherencia

Sus elementos deben mantener unidad en su diseño y propósito.

Flexibilidad

La interfaz debe adaptarse a las necesidades del usuario.





El balance de estos elementos resulta en una interfaz que ayuda al usuario a realizar el trabajo para el cual fue diseñada una aplicación o un programa de cómputo.

Atractivo visual

La apariencia debe ser una prioridad de los equipos de desarrollo de interfaz del usuario, ya que permite que el usuario se sienta identificado y cómodo con el programa.

Claridad

Es la manera de transmitir la información al usuario debe ser clara y concisa para evitar errores o confusiones al momento de interactuar el software.

Coherencia

Todos los elementos de una aplicación deben mantener unidad en su diseño y propósito. Al conseguirlo, los usuarios pueden crear patrones de uso de forma intuitiva, sin la necesidad de aprender procesos muy complejos que podrían desinhibir su uso de tecnología.

Flexibilidad

Este concepto es cada vez más importante para los usuarios: una herramienta que puede adaptarse a las necesidades del usuario favorecerá su éxito en el futuro.



Componentes

Las interfaces de usuario se forman a partir de la disposición de elementos en pantalla que pueden ser ventanas, menús, contenido gráfico (imágenes, logos, íconos, gráficos), cursor, sonidos, botones, texto, pop-ups, inputs o formularios, y en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el ser humano y la máquina.

Existen diferentes tipos de interfaces, como hardware, lo que conocemos como los periféricos de la máquina, teclado, mouse o ratón, pantalla. Interfaces de software, que son las que se ven normalmente en pantalla y que interactuamos con ellas apuntando con el mouse o con comandos desde el teclado.

Y según la forma como interactuamos con las interfaces, existen también una discriminación en CLI, o línea de comandos, que conocemos como las consolas o terminales que hemos utilizado bastante durante el curso, interfaces gráficas GUI y las NUI o interfaces naturales en las que interactuamos con voz o tacto recibiendo una respuesta al comando o estímulo.