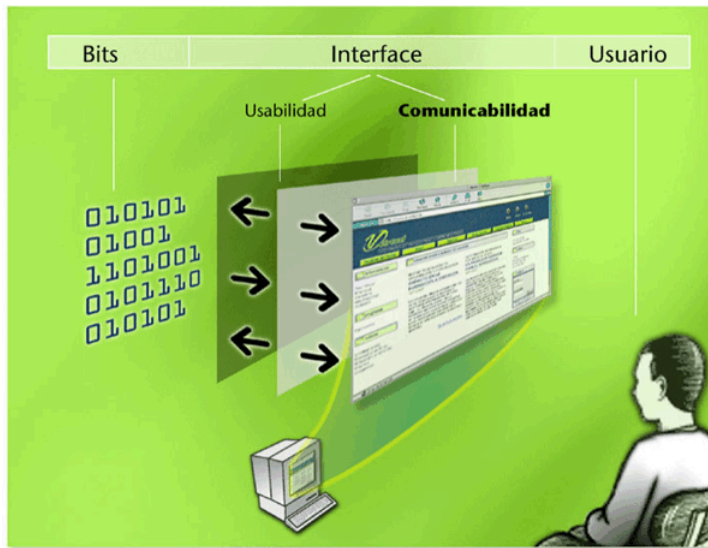


TIPOS DE INTERFAZ

DEFINICIÓN DE INTERFAZ DE USUARIO

La **interfaz de usuario** es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, equipo, computadora o dispositivo, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.

Normalmente suelen ser fáciles de entender y fáciles de accionar, aunque en el ámbito de la informática es preferible referirse a que suelen ser "amigables e intuitivos" porque es complejo y subjetivo decir "fácil".



DEFINICIÓN INTERFAZ BÁSICA

Las interfaces básicas de usuario son aquellas que incluyen elementos como menús, ventanas, teclados, ratón, los bits y algunos otros sonidos que la computadora hace y en general todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el ser humano y la computadora.



INTERFAZ DE HARDWARE

Una interfaz de hardware, a nivel de los dispositivos utilizados para ingresar, procesar y entregar los datos: teclado, ratón y pantalla visualizadora.

Se trata de un conjunto de controles o dispositivos que permiten que el usuario intercambie datos con la máquina, ya sea introduciendo los (pulsadores, botones, teclas, reguladores, palancas, manivelas, perillas) o leyéndolos (pantallas, diales, medidores, marcadores, instrumentos).

Hardware



INTERFAZ DE SOFTWARE

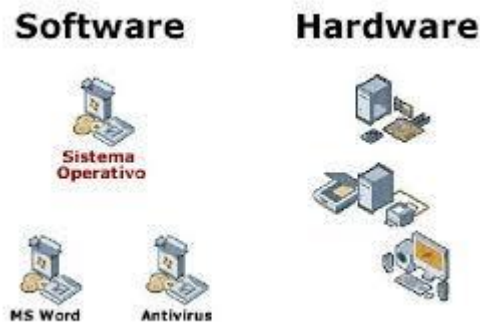
Una interfaz de software, destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas de control, a través de lo que el usuario observa habitualmente en la pantalla.

Son programas o parte de ellos, que permiten expresar las órdenes a la computadora o visualizar su respuesta.



INTERFAZ DE HARDWARE Y SOFTWARE

Una interfaz de software-hardware, que establece un puente entre la máquina y las personas, permite a la máquina entender la instrucción y al hombre entender el código binario traducido a información legible.



DEFINICIÓN DE INTERFAZ DE DISEÑADOR

Diseñador de interfaz

El trabajo del **diseñador de interfaz** implica mejorar el ambiente de trabajo de las personas. Normalmente, la ergonomía se caracteriza por dos componentes:

- **Eficiencia:** implica la implementación de soluciones apropiadas para el uso de los productos además de las intenciones del diseñador.
- **Utilidad:** se refiere a la adecuación del producto con las capacidades del usuario. Se divide en dos categorías.



ETAPAS

PRESENTACIÓN

La *presentación* es lo que primero capta la atención del usuario, pero más tarde pasa a un segundo plano, y adquiere más importancia la *interacción* con el producto para poder satisfacer sus expectativas. La presentación no es lo más relevante y un abuso en la misma (por ejemplo, en el color) puede ser contraproducente, distrayendo al usuario.

INTERACCIÓN

La segunda parte del modelo define las técnicas de *interacción* del usuario, a través de diversos dispositivos. Es la manera de comunicación entre los objetos de la aplicación con el usuario.

RELACIÓN ENTRE OBJETOS

La tercera es la más importante, y es donde el diseñador determina la *metáfora* adecuada que encaja con el modelo mental del usuario. El modelo debe comenzar por esta parte e ir hacia arriba. Una vez definida la metáfora y los objetos del interfaz, los aspectos visuales saldrán de una manera lógica y fácil.

INTERFAZ DE PROGRAMADOR

Modelo del programador: Es el más fácil de visualizar, al poderse especificar formalmente. 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.

Los conocimientos del programador incluyen la plataforma de desarrollo, el sistema operativo, las herramientas de desarrollo y especificaciones. Sin embargo, esto no significa necesariamente que tenga la habilidad de proporcionar al usuario los modelos y metáforas más adecuadas. Muchos no consideran el modelo del usuario del programa, y sí sus propias expectativas acerca de cómo trabajar con la computadora.