



# DISEÑO MULTIMEDIA



# DISEÑO INTERACTIVO E INTERNET

**Este es el campo de acción más amplio y difundido del diseño interactivo**, ya que el desarrollo para internet o para web, como también se le llama, ha alcanzado niveles muy complejos por la cantidad de elementos que intervienen en él; además éste se ha convertido en la base de muchas y variadas actividades cotidianas.

Su labor consiste en:

- **Diseño visual**
- **Diseño de comunicación**
- **Diseño de la interfaz en página web**
- **Colocar los elementos necesarios para que el usuario pueda interactuar con el sistema.**
- **Integrar los lenguajes especializados (programación) necesarios para que el sistema funcione.**

# ¿Qué es una interfaz?

**Dinámica** física y lógica de interconexión entre aparatos y/o sistemas, con usuarios. Sirve para **normar y facilitar** el intercambio de información.

Existen 3 clasificaciones:

**Interfaces de usuario:** Sirven para comunicar al usuario de un sistema informático con este último. Por ejemplo: Un teclado y un ratón constituyen una interfaz de usuario entre un PC y su usuario.

**Interfaces físicas:** Sirven para conectar físicamente (o sea, electrónicamente) dos dispositivos. Por ejemplo, los puertos USB de computadoras y consolas.

**Interfaces lógicas:** Permiten la comunicación entre dos programas o piezas de software, como en el caso de los protocolos informáticos. Por ejemplo, la API.

Las interfaces son al mismo tiempo un espacio, una herramienta y una dinámica de intercambio de datos.





# Interfaz de usuario

En el caso de las interfaces de usuario, se trata del **espacio o entorno en el que ocurren las interacciones entre máquina y usuario, diseñado para facilitar la comunicación entre ambos.**


Generalmente son espacios intuitivos, de amigable utilización, que a través de distintas dinámicas permiten al usuario manejar los complejos procesos del sistema informático.

Las interfaces de usuario abarcan **tres niveles diferentes de interacción entre humano y máquina**, que son:

• **Interfaces de hardware:** Se refieren únicamente a los componentes físicos y electrónicos del sistema que permiten al usuario introducir y extraer información al sistema. Tal es el caso de teclados, ratones (mouse), pantallas táctiles, etc.

• **Interfaces de software:** Se refieren al funcionamiento específico de los programas informáticos y de la información virtual que “ocurre” o “tiene lugar” dentro del computador. Tal es el caso de las aplicaciones que empleamos a diario.

• **Interfaces de software-hardware:** Establece un puente entre máquina y usuario, para “traducir” las instrucciones humanas al lenguaje del sistema y permitirle llevarlas a cabo exactamente, y al mismo tiempo “traducir” las respuestas del sistema del código binario a un lenguaje reconocible por el usuario.



Al mismo tiempo, de acuerdo a su manera de interactuar con el usuario, las interfaces pueden clasificarse en:

- **Interfaces de línea de comando (CLI)**
- **Interfaces naturales de usuario (NUI)**
- **Interfaces gráficas de usuario (GUI) -*Graphical User Interface*-**

**Reproducen un entorno visual simulado (virtual) cuya lógica permite la comunicación con el usuario.**

Son programas informáticos dedicados a mediar entre el usuario y un sistema computarizado. **Brindan un entorno visual con imágenes, animaciones y objetos gráficos que representan la información del sistema y las acciones posibles a llevar adelante. Su principal uso es en páginas web o Sistemas Operativos, como es el caso de Microsoft Windows, iOS, Mac OS, Linux, Android, etc.**

**Este tipo de interfaces le proponen al usuario un lenguaje gráfico interactivo, compuesto por íconos, señales, movimientos y otras dinámicas propias que representan las acciones del sistema informático. Brindan un entorno de trabajo mucho más amigable.**

# INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO

- **Sistemas operativos**
- **Página web**

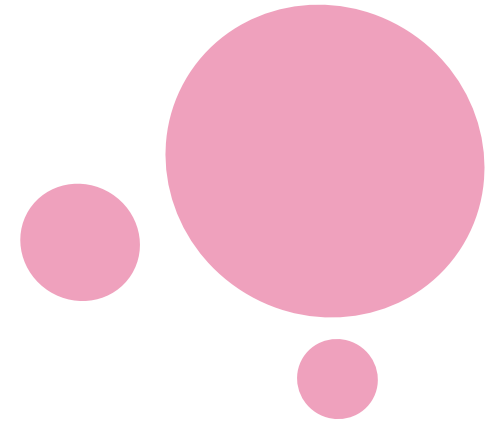
Estructura diseñada en diversas aplicaciones y que le permite al usuario acceder a los contenidos de en la web, permite al usuario interactuar con contenido o software que se ejecuta en un servidor remoto a través de un navegador.

El contenido o página se descarga del servidor web y el usuario puede interactuar con este contenido en un navegador.

## **Tipos de páginas web:**

- Páginas web dinámicas
- Blogs
- Webs corporativas
- Landing pages
- Tiendas Online
- Redes sociales
- Foros
- Portales de noticias
- Videos
- Buscadores

(Video)

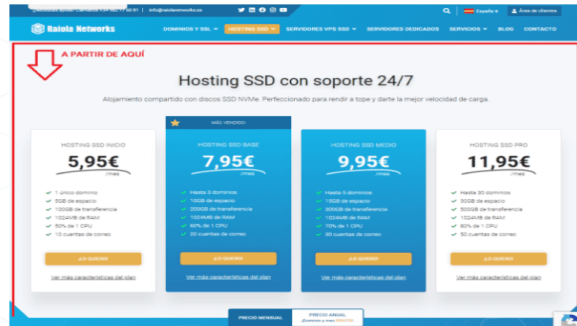


## Estructura y contenido de página Web:

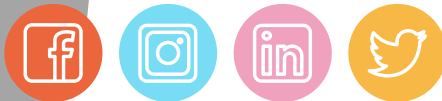
- Ventana de navegador
- Cabecera o header web



- Cuerpo



- Botón de opciones
- Íconos (Herramientas conceptuales)



- Barras de movimiento
- Imágenes (Elementos interactivos)
- Idioma
- Avisos de privacidad
- Barra de búsqueda



## Herramientas para creación de interfaz gráfica de usuario (Páginas web):

- InVisión
- Mockup Builder
- **Balsamiq**
- HotGloo
- Sketch
- Adobe XD
- Figma

(Video)



Bibliografía:

Fuente: <https://concepto.de/interfaz/#ixzz82cISG8F4>

