



UNIVERSIDAD DEL SURESTE.

Álvaro Eduardo Moreno González.

Licenciatura En Diseño Gráfico.

Diseño Multimedia.

Carlos Andrés Pérez

Resumen Y Logo.

Comitán De Domínguez Chiapas.

5 de julio del 2020

CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO INTERACTIVO.

En la actualidad, es bastante común tener dispositivos táctiles. Los dispositivos móviles en particular se han hecho bastante populares debido a su gran funcionalidad y tamaño. Ya que poco a poco la tecnología avanza y los dispositivos táctiles parecen haber llegado para quedarse, es natural que como diseñador o desarrollador sepas sobre el diseño de interacción para poder crear una navegación fluida y una experiencia de usuario óptima.

En este artículo te explicaremos que significa el diseño de interacción y te mencionaremos algunas de sus características, de modo que puedes poner este enfoque en práctica la próxima vez que desarrolles alguna aplicación.

¿Qué es el diseño de interacción?

El diseño de interacción hace referencia al diseño de productos, entornos, sistemas y servicios interactivos. El término fue acuñado en la década de los 80 como respuesta a los nuevos retos que implicaba para los diseñadores el nacimiento de interfaces interactivas.

El diseño de interacción se centra en el usuario. Por esta razón, es esencial realizar una investigación sobre los usuarios y entender sus necesidades. A pesar de que este tipo de diseño se enfoca en el usuario se debe encontrar un balance entre las expectativas del usuario y los objetivos, así como el avance tecnológico.

A continuación, mencionaremos algunas de sus principales características.

El diseño debe tener un objetivo

Uno de los mayores principios del diseño de interacción es que debe tener un objetivo. Estos objetivos se relacionan con las necesidades del usuario, es por ello los diseñadores deben tener una idea clara sobre las características, hábitos y preferencias de los usuarios. Esto no implica que el diseñador se haga cargo de las entrevistas y la recopilación de información de los usuarios, puede que otra persona se encargue de esta tarea, sin embargo, el diseñador tendrá acceso a los resultados de la investigación.

Algunas de las herramientas que se suelen usar para comprender a los usuarios son las siguientes:

Perfiles de usuarios: Se usan para poder tener una visión más amplia de los usuarios. En los perfiles se incluyen no sólo datos generales sino específicos como las actividades que realiza en su tiempo libre, sus intereses, metas, etc.

Desarrollo de escenarios: Junto con los perfiles, se emplean para crear una especie de simulación del momento en el cual el usuario interactuará con el producto. Desarrollar estos escenarios puede ser de ayuda al momento de tomar alguna decisión de diseño.

Mapas de experiencia de usuario: Estos mapas se emplean como un registro de la experiencia de usuario basada en el contexto de una interacción. Incluye no sólo datos generales, sino también las circunstancias de la interacción y las emociones posibles del usuario.

La interfaz debe ser sencilla de usar

Como es obvio, la usabilidad también juega un papel importante en el diseño de interacción. En cualquier producto digital la usabilidad es una característica deseada y necesaria. Después de todo, si la aplicación no es sencilla de usar, es probable que no haya mucha gente dispuesta a descargar la aplicación y usarla diariamente. El diseño de interacción, entonces, considera la usabilidad de las interfaces de modo que sean más sencillas de comprender y los usuarios puedan aprender a usarlas sin dificultades.

Probablemente ya estás familiarizado con la usabilidad y todo lo que implica. Después de todo, es probable que tengas un teléfono inteligente o una tableta. De ser así, debes tener unas cuantas aplicaciones instaladas. Todas estas aplicaciones permanecen instaladas en el dispositivo porque facilitan una tarea y son sencillas de usar. Una de las mejores formas de aprender sobre usabilidad es realizar un análisis sobre las aplicaciones que tienes instaladas en tu móvil. Considera qué elementos de su interfaz te facilitan ciertas funciones o tareas. Puede ser un ejercicio práctico y divertido para aprender un poco sobre la usabilidad.

El proceso de aprendizaje debe ser rápido

En las páginas web se suelen usar ciertos patrones de interacción familiares para que el usuario sepa cómo navegar por la página. En las aplicaciones se emplea este mismo principio y se usan los gestos móviles para que el usuario pueda manejar la aplicación más fácilmente. Debido a que se acostumbra a ciertos gestos móviles para controlar el dispositivo, espera usarlos también en la aplicación. Muchos desarrolladores emplean gestos móviles conocidos por el usuario en su aplicación, de esta manera el usuario aprende a usar la aplicación más fácilmente.

En ciertas ocasiones, será necesario enseñarle algunos gestos adicionales al usuario por lo que nunca está de más colocar un tutorial o pequeños consejos que guíen al usuario la primera vez que usa una aplicación.

Ten en cuenta los patrones de interacción conocidos por el usuario al momento de crear una aplicación. También es de ayuda estudiar otras aplicaciones y verificar qué tan rápido es el proceso de aprendizaje y qué es lo que se hace para que este proceso sea sencillo.

Debe hacerse uso de indicadores visuales

Las prácticas establecidas y los patrones de interacción son de gran ayuda al momento de crear una interfaz. Sin embargo, también se debe tener en cuenta el aspecto visual de la interfaz. En este aspecto, también hay ciertas características que los usuarios asocian a ciertos elementos típicos de una aplicación. Por ejemplo, el hecho de que se emplee un menú hamburguesa en una aplicación. Aunque este icono puede tener diversos estilos y colores, en esencia nunca cambia. Esto sucede porque si el icono cambia, puede que el usuario ya no lo reconozca como un menú hamburguesa.

Estas pistas visuales son importantes para mejorar la experiencia de usuario y para que el proceso de adaptación del usuario sea más sencillo.

El tiempo de respuesta debe ser reducido

El tiempo de respuesta es una de las principales características de un buen diseño de interacción. Como debes saber, el tiempo de respuesta influye en la experiencia de usuario y es un factor esencial. Si tu aplicación posee un gran diseño de interfaz que es sencillo de usar y entender, pero el tiempo de respuesta no es el adecuado, es probable que los usuarios decidan dejar de usar tu aplicación.

También es importante darle a entender al usuario cuando se ha completado alguna acción o está en proceso. Estas dos prácticas mejoran en gran medida la experiencia de usuario e incluso se podrían considerar como medidas necesarias para que la aplicación sea usable. Si la aplicación no da cierta información sobre las acciones que se están realizando, el usuario no sabrá con certeza si dichas acciones han sido completadas o no.





