



**Nombre de alumno: Santos Espinosa  
María José**

**Nombre del profesor: Carlos Andrés  
Pérez Arredondo**

**Nombre del trabajo: Resumen**

**Nombre de la materia: Diseño  
Multimedia**

**Grado: Noveno Cuatrimestre**

**Grupo: Diseño Gráfico**

En el entorno de interacción persona-ordenador, la interfaz (o interfaz de usuario) es lo que permite que la interacción entre persona y ordenador ocurra. Es decir, la interfaz permite: Que la persona pueda controlar efectivamente las acciones de la máquina. Que la persona reciba respuestas de la máquina que le permitan saber si la interacción es correcta y cómo seguir actuando.

El diseño de la interfaz multimedia, se basa en la elaboración de escenarios o diseños de pantallas. Un escenario se define elemento a elemento aplicándoles una descripción del comportamiento que deben tener dentro del multimedia y de cada una de sus elementos, y en la segunda se validan con los usuarios mediante simulación. Recordemos que la interfaz es la que encamina a la audiencia y la que la mantiene expectante. El principio más básico que debe cumplir la interfaz es que su diseño este adaptado a las necesidades de los usuarios,

Por lo tanto, el diseñador de la interfaz se tiene que asegurar de que el proceso de interacción se puede efectuar de manera fácil e intuitiva y que la persona (a la que llamaremos de ahora en adelante usuario) puede acceder a la información o ejecutar las acciones que desea, de la manera más simple posible. Así, el diseño de interfaces implica conocimientos de disciplinas muy variadas, como por ejemplo, la psicología o el diseño visual.

En muchas ocasiones, la palabra interfaz se refiere en realidad a un concepto mucho más específico: la interfaz gráfica de usuario (GUI del inglés graphical user interface). La GUI es el entorno visual en el que se desarrolla la interacción entre la persona y el dispositivo, y puede ser el propio del sistema operativo o bien el particular de la aplicación que se está utilizando. Veremos más a fondo cuál ha sido la evolución histórica de las interfaces gráficas de usuario de los materiales de la asignatura.

La interfaz persona-ordenador (IPO) se denomina en inglés human-computer interface (HCI). Tal como vamos a ver a lo largo de la asignatura, otros conceptos estrechamente relacionados son arquitectura de la información, usabilidad y diseño de interacción.