

**Nombre del alumno: Karen Michelle
Blakely Becerra**

**Nombre del profesor: Carlos Andrés
Pérez**

**Nombre del trabajo: La interfaz al
diseño de información multimedia**

Materia: Diseño multimedia

Grado: 9no

Grupo: Diseño gráfico

Usuario crea un medio eficaz de comunicación entre los seres humanos y la computadora. Siguiendo un conjunto de principios de diseño de la interfaz, el diseño identifica los objetos y acciones de ésta.

Con la identificación de los requerimientos del usuario, la tarea y el ambiente. Una vez identificadas las tareas del usuario, se crean y analizan los escenarios para éste y se define un conjunto de objetos y acciones de la interfaz. Esto forma la base para crear una plantilla de la pantalla.

El diseño de la interfaz se centra en tres áreas de interés:

- ❖ El diseño de la interfaz entre los componentes del software
- ❖ El diseño de las interfaces entre el software y los otros productores y consumidores de información no humanos (esto es, otras entidades externas)
- ❖ El diseño de la interfaz entre el hombre (esto es, el usuario) y la computadora

Reglas:

- ❖ Dejar el control al usuario= en muchos casos es posible que el diseñador introduzca limitaciones y restricciones para simplificar la implementación de la interfaz. Y el resultado puede ser una interfaz fácil de construir, pero frustrante de utilizar
 - Definir los modos de interacción de manera que no obligue a que el usuario realice acciones innecesarias o no deseadas
 - Tener en consideración una interacción flexible
 - Permitir que la interacción del usuario sea interrumpible y también reversible
 - Facilitar la interacción a medida que aumenta la habilidad y permitir que aquella se personalice
 - Ocultar los tecnicismos internos al usuario ocasional
 - Diseñar la interacción directa con objetos que aparezcan en la pantalla
- ❖ Reducir la necesidad de que el usuario memorice= una interfaz de usuario bien diseñada no pondrá a prueba la memoria del usuario. Siempre que sea

posible, el sistema deberá «recordar» la información pertinente y ayudar a que el usuario recuerde mediante un escenario de interacción

- Reducir la demanda de memoria a corto plazo
 - Hacer que lo preestablecido sea significativo
 - Definir atajos que sean intuitivos
 - La distribución visual de la interfaz debe basarse en una metáfora del mundo real
 - Revelar información de manera progresiva
- ❖ Hacer consistente la interfaz= debe presentar y obtener información en forma consistente
- Toda la información se organice de acuerdo con reglas de diseño que se respeten en todas las pantallas desplegadas
 - Los mecanismos de entrada se limiten a un conjunto pequeño usado en forma consistente en toda la aplicación
 - Los mecanismos para pasar de una tarea a otra se definan e implementen de modo consistente

Los esquemas de menú proporcionan a los usuarios una forma sencilla y familiar de recuperar información e interactuar con el sistema, se les presenta el diseño completo del sistema a través de un esquema en forma descendente.

Una característica principal de los menús consiste típicamente en llevar al usuario a través de una serie de submenús que le proporcionan una diversidad de opciones.

Es importante dejar claros los diferentes subsistemas que contendrá el sistema, cada opción importante que le corresponde.

Es importante reflejar el tipo de información que se podrá consultar o los reportes que se pueden generar.

La clasificación de los esquemas de menú puede ser sencillo, en serie, en árbol, en red e integrado.

Al hacer un diseño de pantalla se debe hacer un análisis de formas, se debe determinar qué datos se trata de capturar, cómo se clasificarán e introducirán en la forma, quién capturará los datos y con qué fin, quién obtendrá una copia, qué debe aparecer en las copias, bajo qué condiciones se llenará la forma, cómo se manejará, y durante cuánto tiempo se archivará:

- ❖ Hacer que las formas sean fáciles de llenar
- ❖ Asegúrese de que las formas satisfacen el objetivo para el que fueron diseñadas
- ❖ Diseñar formas que aseguren el llenado preciso
- ❖ Las formas deben ser atractivas

Los licenciados en diseño multimedial tienen un perfil abierto, innovador y multidisciplinario gracias a una carrera que vincula diseño interactivo, gráfico y de experiencias, producción audiovisual, animación, videojuegos, programación, cultura digital, arte electrónico, marketing digital y otras disciplinas.

Analiza y estudia las necesidades de cada cliente o empresa. Ayuda al cliente a entender las diferentes oportunidades para la organización y la presentación de la información. Averigua cuál de las posibles opciones se ajusta mejor a la filosofía e imagen de la empresa.

Diseña la forma de la aplicación multimedia, así como pequeñas aplicaciones o herramientas con distintas funciones y utilidades.

Presentaciones=





