



# UNIVERSIDAD DEL SURESTE

ALVARO EDUARDO MORENO GONZALEZ

DISEÑO GRAFICO

DISEÑO MULTIMEDIA

CARLOS ANDRES PEREZ

RESUMEN Y DISEÑOS

COMITAN DE DOMINGUEZ CHIAPAS

07 DE JUNIO DEL 2020

## "LA INTERFACES AL DISEÑO DE INFORMACIÓN MULTIMEDIA"

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:

1. Que la persona pueda controlar efectivamente las acciones de la máquina.
2. Que la persona reciba respuestas de la máquina que le permitan saber si la interacción es correcta y cómo seguir actuando.

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 en el módulo 01 – unidad 01 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.

Para completar la visión de conjunto de qué es una interfaz, se recomienda leer el artículo de Alberto Lacalle, Importancia de una buena interfaz.

Para elaborar un producto multimedia es fundamental saber qué se quiere decir o transmitir, y definir el mensaje clave. También es importante saber quién es el destinatario de ese mensaje. Al trabajar con un cliente, el diseñador multimedia puede crear una ficha técnica o de producto que debe completarse con cinco puntos centrales: la necesidad, el objetivo de la comunicación, el público, el concepto y el tratamiento. Es importante definir además el guión de la producción a realizar, incluyendo las funcionalidades, el nivel de interactividad y las herramientas para llevarla a cabo. Se desarrolla además la creación de un prototipo para chequearla e ir probándola con el cliente o usuario que va a utilizarla. La etapa final es la de creación del producto. En

función de los resultados de las pruebas realizadas previamente, se desarrolla el recurso o aplicación multimedia.

Al momento de trabajar en una presentación multimedia, en lo primero que debemos pensar es en generar contenidos en el formato que resulte más conveniente y comprensible para los destinatarios. El diseño multimedia facilita la creación y el desarrollo de recursos que pueden apoyar y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Utilizamos las posibilidades que nos brindan las distintas tecnologías para aprender, enseñar, crear o investigar. Una de las herramientas que puede ser llevada a clase es la que permite realizar presentaciones. Los programas de presentación pueden ayudar o reemplazar a las formas tradicionales de brindar una presentación, como por ejemplo los resúmenes en papel y las transparencias. Un programa de este tipo permite colocar texto, gráficos, audio, películas y otros objetos en páginas o diapositivas. Los trabajos en clase –tanto de alumnos como de docentes– conforman el “folclore” de la época de estudios. A lo largo de los años los estudiantes han presentado producciones realizadas en cartulina o papel afiche para mostrar y estacar



**STRONG**  
**INTELLIGENT**  
*& loved*



**ALVARO EDUARDO MORENO GONZALEZ**  
**LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**

ideas

