



Nombre de alumno: Victoria Calvo Gutiérrez

Nombre del profesor: Carlos Andres  
Perez Arredondo

Nombre del trabajo: Resumen y diseño

PASIÓN POR EDUCAR

Materia: Diseño multimedia

Grado: 9vo Grupo: A

## 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.

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 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.

El contenido de una aplicación interactiva determina su tratamiento, tanto funcional como gráfico. Los principales ámbitos de producción de aplicaciones interactivas.

### Interfaces para portales de información

Los portales de información son sitios web en los que el usuario puede buscar activamente información sobre temas diversos. Su principal característica es la complejidad estructural, ya que generalmente presentan una gran variedad temática, que debe organizarse adecuadamente.

Un caso específico de portales de información son los periódicos on-line, que presentan características muy diferentes a la prensa en soportes tradicionales.

Una de las particularidades de los portales de información, es que se dirigen a una audiencia activa, no a consumidores pasivos. El usuario busca información, y decide hasta qué nivel quiere profundizar en ella.

### Comercio electrónico

Las aplicaciones de comercio electrónico (e-commerce) permiten realizar transacciones de compra o venta de productos o servicios, e informar sobre éstos. Pueden formar parte de las acciones de marketing de una organización determinada, o estar integradas en un portal de comercio electrónico general.

## **Como funciona:**

Los factores que intervienen dentro de la experiencia del usuario son:

Accesibilidad para todos los usuarios en todos sus dispositivos.

Arquitectura de la información.

Diseño gráfico y de interacción.

Test A/B.

Usabilidad.

La interfaz del usuario se crea con la suma de los siguientes factores:

Arquitectura de información.

Elementos visuales.

Patrones de interacción.

Las actividades que se realizan para brindar la mejor interacción con comodidad y eficiencia son:

Diseño de interacción.

Guías de interacción.

Diseño de elementos.

Diseño visual.

Guías de estilo.

## **Diseño de presentación profesional**

1\_ Diseño para niños

2\_ Diseño para jóvenes

3\_ Diseño para adultos

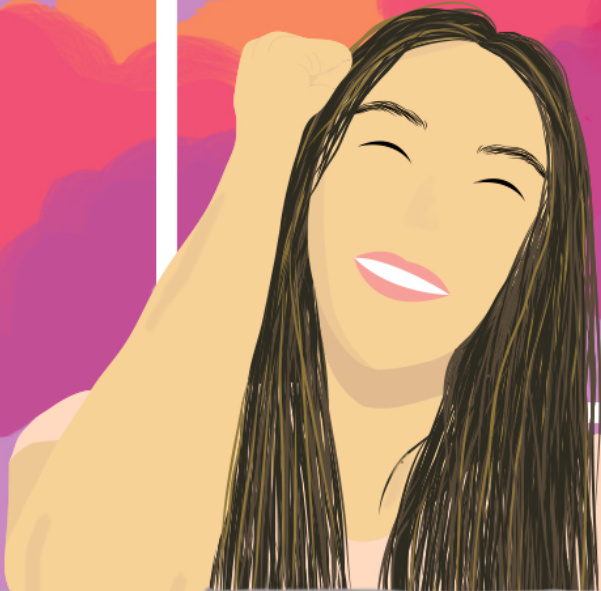
# MERAKI

DESING & ILLUSTRATION



# MERAKI

DESING & ILLUSTRATION





**MERAKI**

19-091999

Diseñadora Gráfica