



**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

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. El diseñador interactivo diseña fundamentalmente para la pantalla5 y en sus raíces está el Diseño Gráfico pero centrado en la interactividad. 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. 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.

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.

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.

Debe hacerse uso de indicadores visuales:

En este aspecto, también hay ciertas características que los usuarios asocian a ciertos elementos típicos de una aplicación.

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.

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.

El diseño de interacción es una práctica que irá cobrando mayor importancia conforme las nuevas tecnologías vayan avanzando. Te será útil aprender los conceptos básicos sobre este tipo de diseño para que puedas crear interfaces realmente increíbles para tus usuarios.