

UNIVERSIDAD DEL SURESTE  
DISEÑO GRÁFICO

# **DISEÑO MULTIMEDIA**

Mtro. Andrés Alejandro Reyes Molina

Kelly Karina Gordillo Cano

**11 / j u n i o / 2021**

# ¿Qué es una interfaz? — Las herramientas principales que utilizan son:

Es el mecanismo o herramienta que posibilita la comunicación mediante un conjunto de objetos, iconos y elementos gráficos que funcionan símbolos de las tareas que el usuario puede realizar en la computadora.

- Recursos como la gráfica, los pictogramas, los estereotipos y la simbología.

Existen tres prototipos para el diseño de la interfaz de usuario:

- Estáticos • Dinámicos • Robustos

Los seis principios para el diseño de la interfaz de usuario.

1

FAMILIARIDAD DEL USUARIO.

2

CONSISTENCIA. MÍNIMA SORPRESA.

3

4

RECUPERABILIDAD. GUÍA AL USUARIO.

5

6

DIVERSIDAD DE USUARIOS.

