



**Nombre de alumno: Celeste Díaz
Bermúdez**

**Nombre del profesor: Andres Alejandro
Reyes Molina**

Nombre del trabajo: Supernota Unidad II

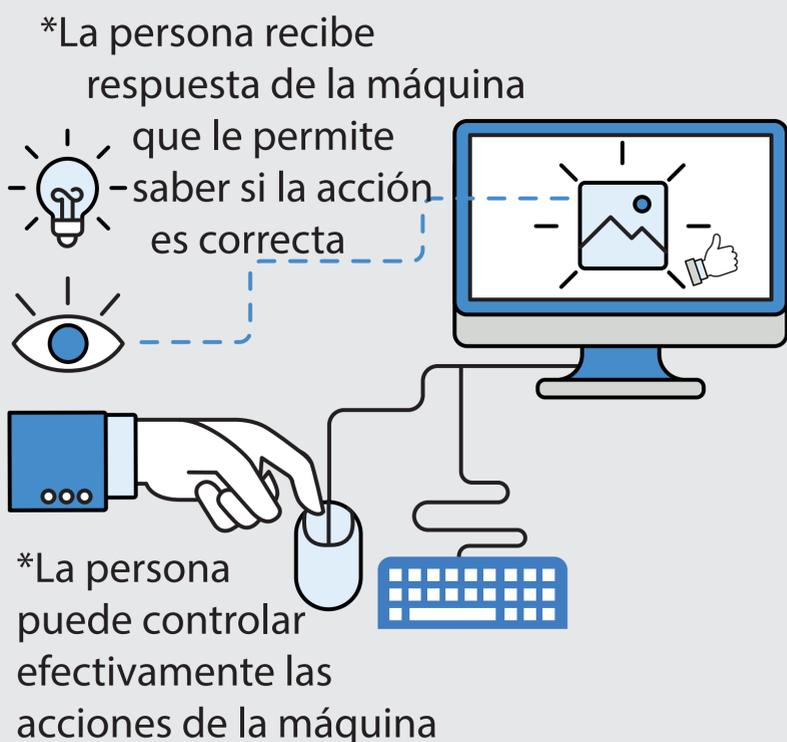
Materia: Diseño Multimedia

Grado: 9°

Grupo: u

INTERFAZ

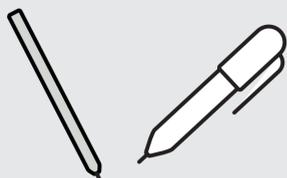
En el entorno de interacción persona-ordenador, la interfaz (interfaz de usuario) es lo que permite que la interacción entre persona ordenador ocurra.



El proceso de interacción debe poder efectuarse de manera fácil e intuitiva, de forma que el usuario pueda acceder a la información o ejecutar las acciones que desea de la forma mas simple posible. El diseño de interfaz se basa en diseño de computadoras, máquinas, dispositivos de comunicación móvil, aplicaciones y sitios web... todo enfocado a la interacción.

LOS 6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO DE INTERFAZ

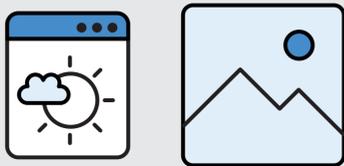
***Familiaridad de usuario**
Se usan conceptos, imágenes y términos de fácil asociación y acceso para el usuario promedio



***Consistencia**
Cuenta con un diseño y funcionamientos homogéneos a través de todas sus secciones y elementos



***Mínima sorpresa**
Cada cambio debe ser medido y congruente con lo presentado en un inicio



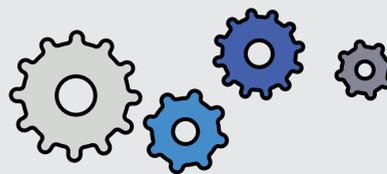
***Recuperabilidad**
Hay opciones de guardado o recuperación de avance e información para el usuario



***Guía del usuario**
Cuenta con instrucciones en las secciones en que se requieren y hay un equipo capacitado para la atención al cliente



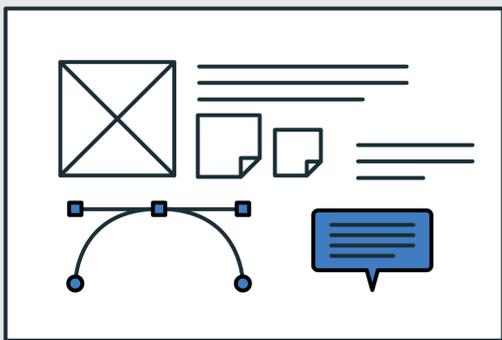
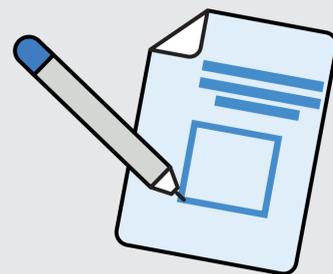
***Diversidad de usuarios**
El alcance se extiende a un buen rango de edades, nacionalidades, idiomas...



Prototipos

Estático

No permite la alteración de sus componentes, pero sirve para identificar y resolver problemas de diseño. Se presenta en reproductores, papel y otros medios visuales.



Dinámico
Permite la evaluación del modelo sobre una estación de trabajo o terminal. Involucran aspectos más detallados del diseño.

Robusto

Son relativamente completos en la simulación de características dinámicas de interfaz. Puede ser usada para validar los objetivos de diseño

