

DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO

*D.G. Alejandra Morales Velasco, I.T. Sandra Mata Rodríguez
Centro Universitario de Producción de Medios Didácticos. Universidad de Colima.
{alejandra_morales, samhara}@ucol.mx*

Resumen

El Presente artículo, tiene el propósito de dar a conocer el procedimiento para el desarrollo de las interfaces gráficas de usuario (GUI), de las aplicaciones multimedia, como parte de las actividades del Departamento de Diseño Multimedia del CEUPROMED.

En el desarrollo de las GUI intervienen múltiples factores, tales como: usuario a quien va dirigida la aplicación, tema a tratar, edad, medio en el que se publicará, además de considerar aspectos de usabilidad que faciliten el manejo de las aplicaciones desarrolladas.

Palabras clave: Interfase de Usuario, Usabilidad, Guión de Diseño.

1. Departamento de Diseño Multimedia

La actividad principal del Departamento de Diseño Multimedia consiste en el diseño y desarrollo de interfaces gráficas de usuario (GUI) para aplicaciones multimedia que se desarrollan en el CEUPROMED. Esta actividad consiste en diseño, creación y definición de los espacios, en los que irán colocados los elementos que integrarán la aplicación (texto, imágenes, audio y video) a fin de permitirle al usuario navegar la aplicación multimedia de manera sencilla y agradable.

Interfaz gráfica del usuario (*GUI - Graphical User Interface*) Es el término que se utiliza para llamar al conjunto de elementos visuales relacionados entre sí, que brinda un sistema o programa para que el usuario interactúe en él.

Estos elementos de los que se hace mención son:

- Recursos de navegación (botones, menús, etc.)
- Recursos educativos (hipervínculos, glosario, fotografías, ayuda, otros)
- Recursos de apoyo (por ejemplo impresiones)

2. Procedimientos para el diseño de interfaces gráficas

1. Recepción de Guión de Diseño

El proceso de creación de las interfaces gráficas de usuario comienza cuando a partir de un guión de diseño. Este guión define el contenido de cada una de las pantallas y el esquema de navegación que conformará la aplicación. (Imágenes del guión)

2. Creación del concepto

El objetivo de este proceso es la creación de un **concepto visual** acorde a la temática de la aplicación multimedia y el usuario final.

Después de la revisión del guión de diseño, es necesario tener conocimiento general a cerca del contenido de la aplicación, temática, público a quien va dirigido, nivel escolar, etc. Hay que realizar una investigación acerca de otros productos desarrollados que aborden la misma temática y realizar un análisis de diseño. En este proceso se deberán definir los colores que se utilizarán, el tipo de fondo o soporte en el que irán los elementos, la tipografía y la definición de espacios.

3. Desarrollo y presentación de propuestas de diseño

Sobre la base del concepto desarrollado, se realizan bocetos o propuestas de diseño para la aplicación. Estas propuestas serán evaluadas por el Departamento de Guionismo y la Subdirección de Producción, a partir de entonces se determinará una solución que satisfaga los requerimientos del material

- Elemento gráfico (que pueden ser imágenes, selección del color adecuado, texturas, fondos, tipos de letra, etc.)
- Espacios para texto.
- Espacios para video.
- Espacios para animación.

Una vez aprobada la propuesta final, se comenzará el desarrollo de cada una de las pantallas que conformarán la aplicación.

3. Desarrollo de las pantallas

3.1 Elementos

3.1.1 Fondo (Background)

Este elemento se utilizará como base o soporte para la colocación de los demás elementos que integrarán la pantalla como un todo, evitando que estos parezcan que flotan o que fueron agregados sin formar parte de. Se desarrollará dependiendo del concepto, mediante la combinación de imágenes, colores y/o texturas.

3.1.2 Espacio para texto

Deberán ser diseñados para facilitar la lectura al usuario. Se colocan general mente a la derecha de la pantalla y pueden contener o no de un scroll que permita el desplazamiento del texto.

3.1.3 Espacios para video

Para desplegar video será necesario diseñar un espacio adecuado al tamaño de este recurso. Este espacio contará con opciones para reproducir, pausar o detener el video.

3.1.4 Espacios para imágenes

Cuando sea necesaria la visualización de imágenes en la aplicación, se deberá definir un espacio diseñado de tal manera que el usuario pueda identificarlo fácilmente. Estos espacios podrán requerir de un espacio adicional para desplegar información referente a la imagen mostrada.

3.1.5 Botones e iconografía

Los esquemas de navegación de una aplicación están representados dentro de la interfaz generalmente en forma de botones. Estos botones deberán diseñarse de acuerdo al tipo opción que representa, ya sea en forma de texto o mediante un icono o imagen con el cual se identifique claramente.

Para cada opción de la interfaz, se requiere crear tres estados que permitirán al usuario identificar cuando una opción dentro de la aplicación:

1. Se encuentre activa
2. Ha sido activada
3. Esta inactiva

En algunos casos se podrá considerar el diseño de únicamente 2 estados esto dependerá del tipo de opción y la importancia que represente en el esquema de navegación.

3.2 Clasificación de las pantallas

3.2.1 Pantalla de inicio

La pantalla de inicio o entrada de la aplicación aparecen al inicio de la aplicación y encierran todo el concepto de este. Estas pantallas sólo aparecen un instante y generalmente requieren solo de un espacio para desplegar un video o animación que dará entrada a la aplicación.

3.2.2 Pantalla de contenido o menú

En estas pantallas aparece un índice donde se muestran las diferentes opciones que integran las secciones o contenido del disco. Estas deberán ser creadas considerando que el usuario final tendrá la capacidad de identificar fácilmente el contenido del disco y su esquema de navegación.

3.2.3 Pantalla de trabajo

Las pantallas de trabajo tienen como función la visualización de espacios bien definidos y los elementos necesarios para la generación de interactividad del usuario con el contenido del disco. Los elementos que integran estas pantallas son: espacio para texto, video, imagen, submenús, etc.

3.2.4 Pantalla de créditos

En esta pantalla se mostrarán los nombres de personas o instituciones participantes en el material multimedia. La pantalla de créditos generalmente tiene un diseño sencillo y cuenta solamente con espacios para la visualización de texto y logotipos.

4. Armado de pantallas

Consiste en integrar los elementos necesarios que se incluirán dentro de cada pantalla, de acuerdo al tipo de pantalla que se trate. Este proceso se realiza utilizando software adecuado al tipo de material que se va a desarrollar y que facilite la manipulación o procesamiento de cada elemento utilizado.

En este proceso se armarán cada una de las pantallas que se han definido en el Guión de Diseño, creando un archivo por cada pantalla requerida.

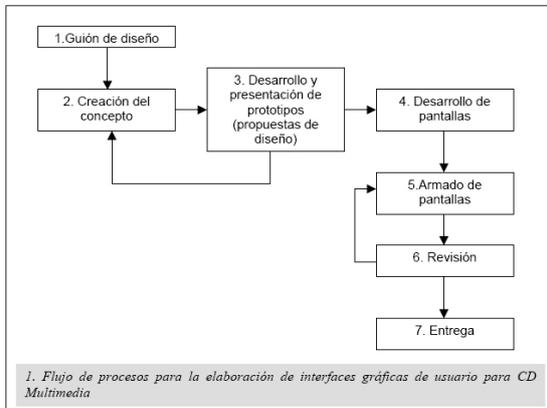
5. Revisión y entrega de pantallas

Una vez que se tienen todas las pantallas, se enviarán a la subdirección de producción que, junto con el departamento de guionismo, revisarán que las pantallas cumplan con los requerimientos de la aplicación.

En caso de observaciones o correcciones se harán saber al este departamento, para proceder a su corrección. Cuando las pantallas estén corregidas

y aprobadas se entregarán junto con el Guión de Diseño a la subdirección de Producción.

Esquema de procedimientos para diseño de interfaces gráficas



6. Software

Para la elaboración de los procesos de diseño gráfico multimedia se recomienda utilizar el siguiente software:

Adobe Photoshop

Para la elaboración de interfaces gráficas como pantallas para CD, carátulas, portadas, contraportadas, retoque de imágenes, creación de imágenes para Web, etc.

Características principales:

- Trabaja con imágenes de mapas de bits. (.bmp, .jpeg, .gif, png)
- Técnica de trabajo en capas (*layers*) que brinda mayor manejo de los objetos.
- Manejo sencillo de texto y efectos para los mismos.
- Permite la creación de fondos y texturas para las interfaces.
- Múltiples herramientas de selección de objetos.
- Elaboración de *Collages*.

Corel Draw

Programa basado en vectores trabaja, crea y maneja imágenes de vectores definidos matemáticamente. Una ventaja de esto es la facilidad para trabajar con curvas suaves. Las herramientas basadas en vectores de Corel proporcionan un conjunto de características muy útiles para el diseño de imágenes y la posibilidad de convertir imágenes a mapas de bits.

Se usa principalmente para el diseño de logotipos y elementos complementarios (catálogos, portadas, contraportadas, publicidad, etc.)

Macromedia Flash

Este programa es utilizado para la creación de páginas Web multimedia, con contenido de alto impacto, y para la realización de presentaciones y exposiciones multimedia.

Referencias

CEUPROMED (Junio, 2005) **MANUAL DE OPERACIONES DEL DEPARTAMENTO DE DISEÑO MULTIMEDIA**. Universidad de Colima. México.