

# Principios de Diseño Visual para IHC



**Omar Sosa-Tzec & Martin A. Siegel**

School of Informatics & Computing  
Indiana University Bloomington

Presentación del libro:

**“La Interacción Humano-Computadora en México”**

Co-editado por Jaime Muñoz (UAA), Juan Manuel González (BUAP)  
y Alfredo Sánchez (UDLAP)

**Día Virtual sobre Interacción Humano-Computadora - CUDI**

Martes 14 de octubre de 2014

# Problemática



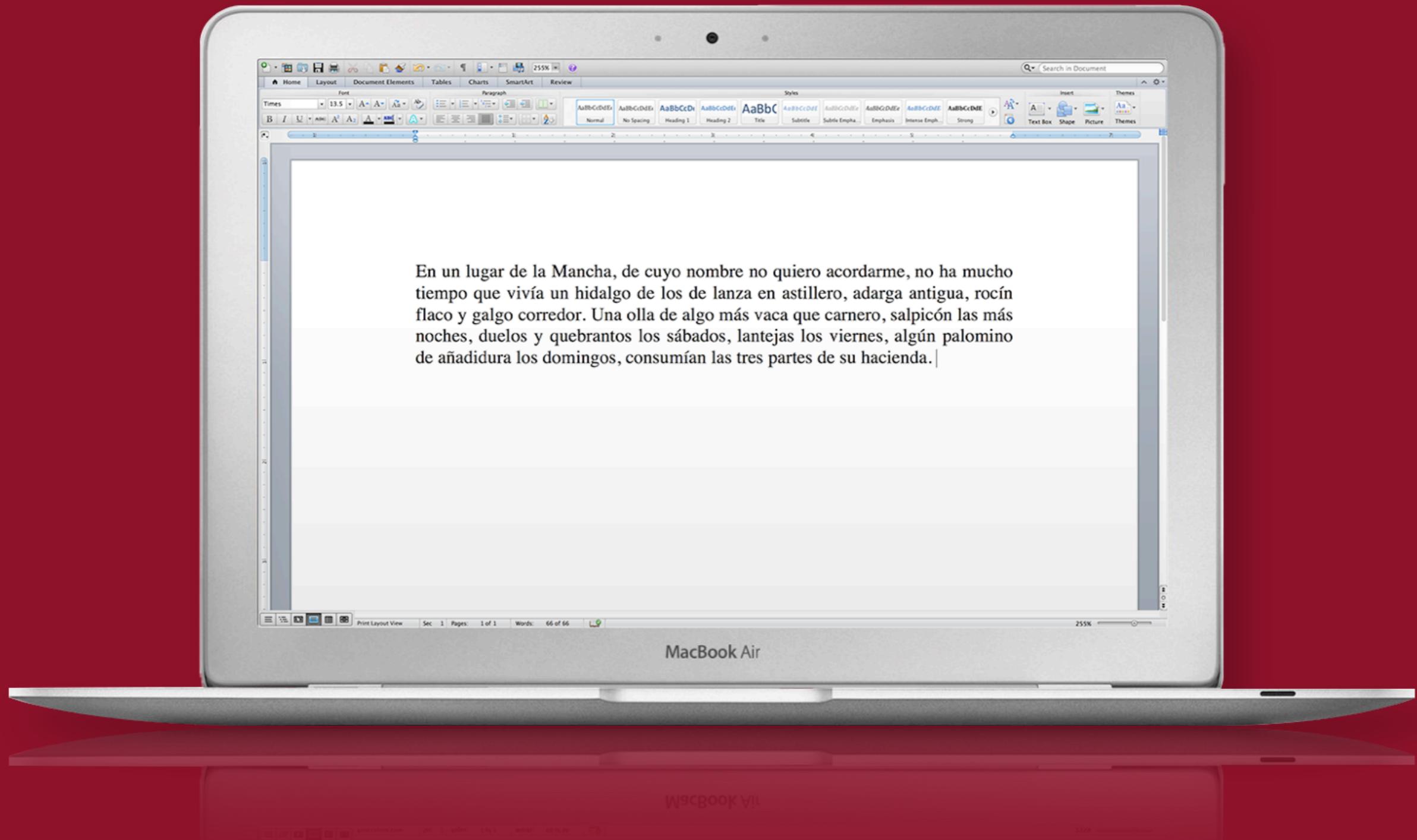
*¿Por qué prestar atención  
al diseño visual?*

# Importancia de lo visual

- Toma de decisiones
- Cumplimiento de tareas
- Identidad



# Las interfaces gráficas están cargadas de información visual...



# Mucha información visual



MacBook Air

MacBook Air

¿Por qué prestar atención al diseño visual en GUIs?

**Toma de decisiones**

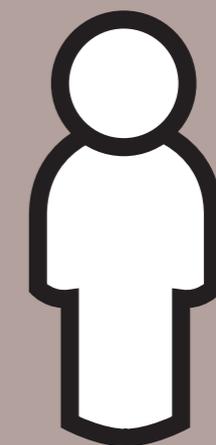
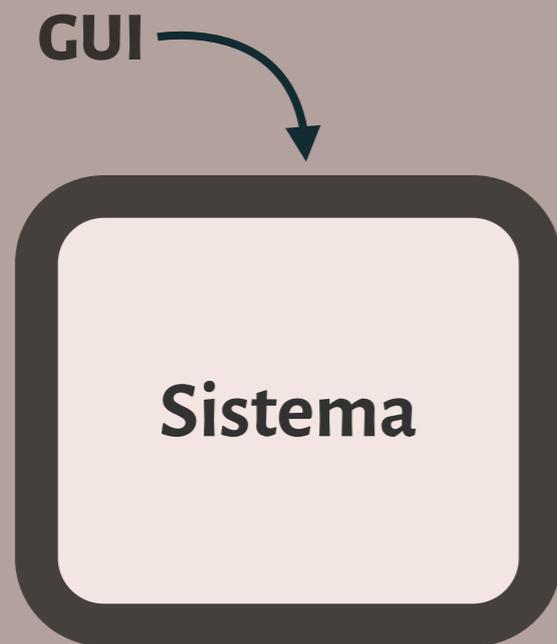
**Cumplimiento de tareas**

**Identidad**

MacBook Air

MacBook Air

# ¿Por qué prestar atención al diseño visual en GUIs?



**Usuario**

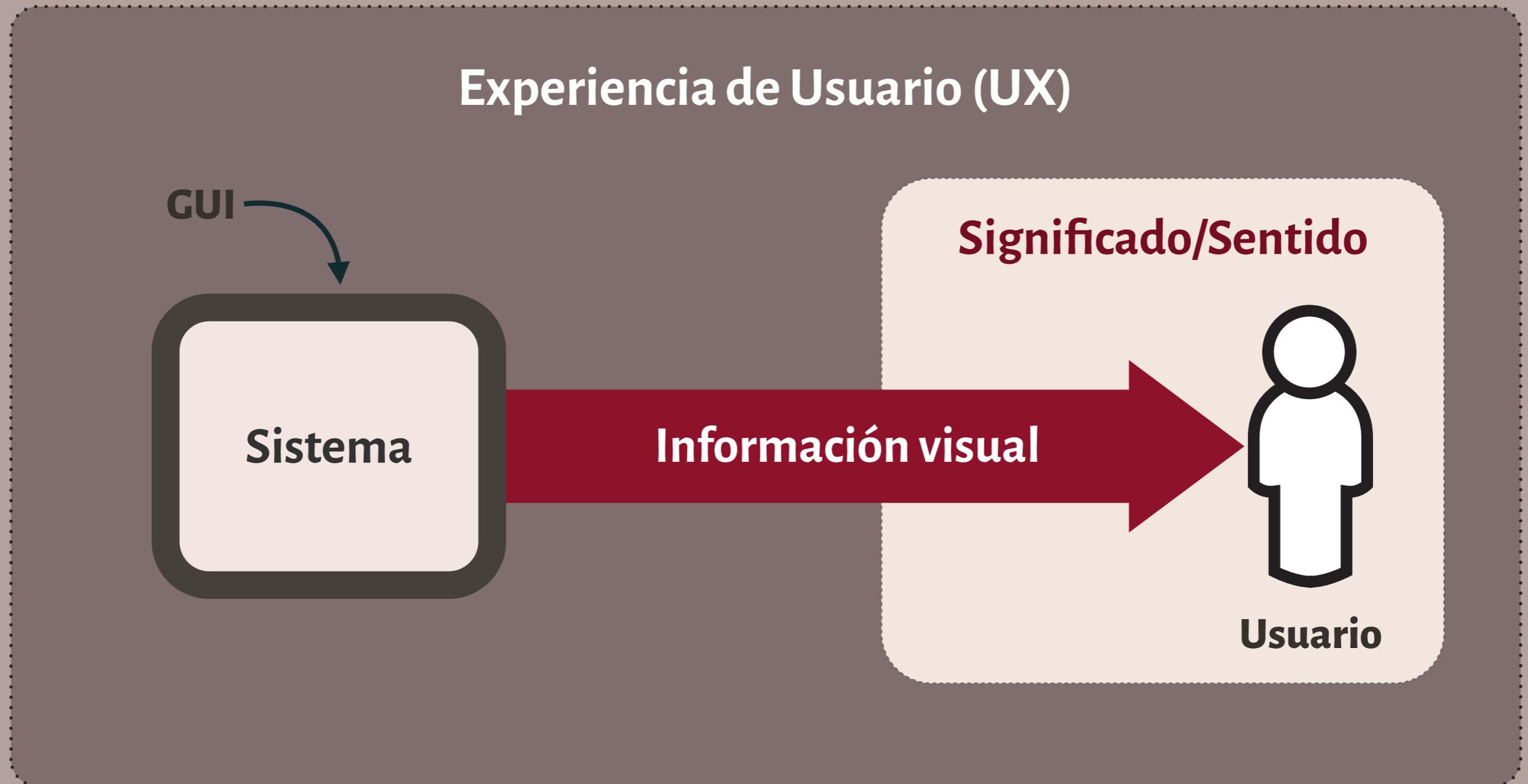
# ¿Por qué prestar atención al diseño visual en GUIs?



# ¿Por qué prestar atención al diseño visual en GUIs?



# ¿Por qué prestar atención al diseño visual en GUIs?





# **Enfoque (contenido del capítulo)**

# Factores de ejecución en el diseño visual de GUIs

1. Compresión de la línea y de la forma.
2. Tipografía.
3. Estructuración y aprovechamiento del espacio.
4. Jerarquización y contraste de componentes.
5. Ritmo visual.
6. Lectura de la interfaz.
7. Empleo de metáforas y metonimias.
8. Síntesis e *iconicidad*.
9. Uso del color.
10. Estética y Cultura.

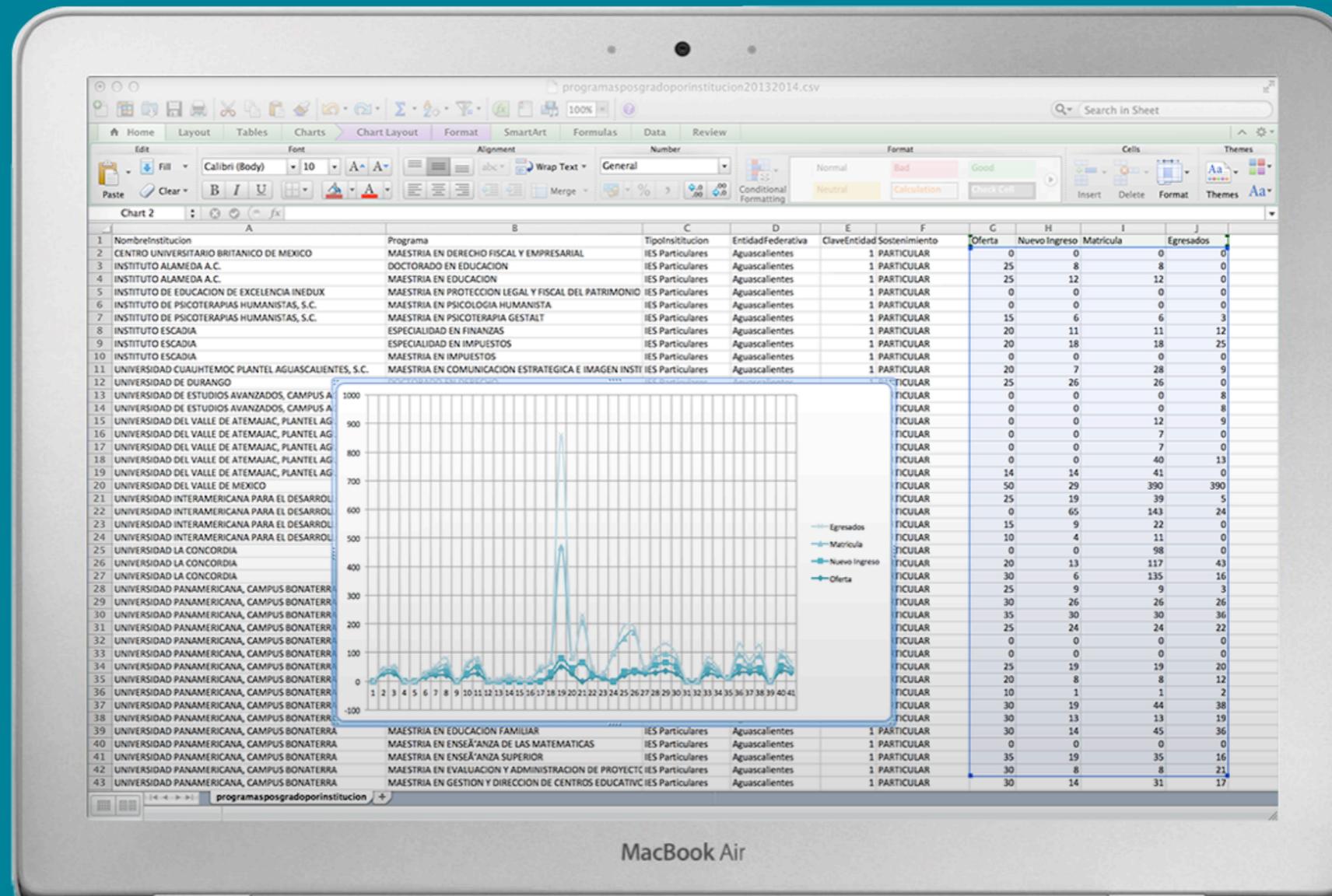
# Siete temas del buen diseño

1. Es centrado en el usuario, no en la máquina.
2. Emplea la computadora como un medio transparente.
3. Crea interacciones imaginativas con *imaginación computacional*.
4. Provee facilidad de aprendizaje.
5. Implica rediseño continuo.
6. Es más un oficio que arte.
7. Siempre involucra acuerdos.

Siegel, M.A., & Stolterman, E. (2008). *Metamorphosis: Transforming Non-designers into Designers*. Proceedings from: *Undisciplined! Design Research Society*. Sheffield, UK: Design Research Society.

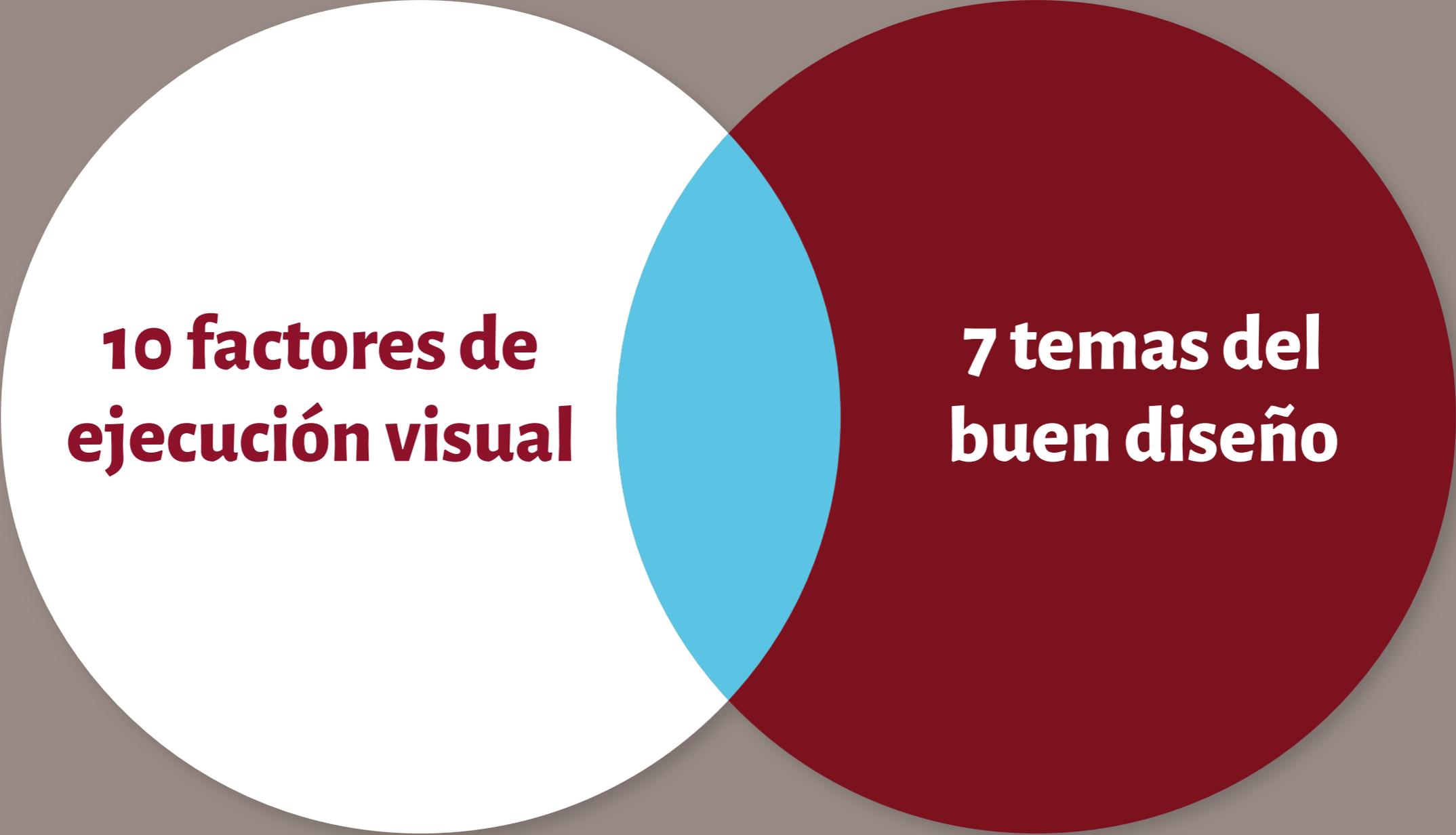
“Explotar el medio para algún propósito que no podría hacerse en otro medio y que satisface las necesidades de los usuarios de tal forma que ni se habían dado cuenta de que las tenían, pero una vez que las ‘ven’, todos quieren usar el diseño.”

# Imaginación computacional



Siegel, M.A., & Stolterman, E. (2008). *Metamorphosis: Transforming Non-designers into Designers*. Proceedings from: *Undisciplined! Design Research Society*. Sheffield, UK: Design Research Society.

# Cruce de los factores de ejecución y los siete temas del diseño



**10 factores de  
ejecución visual**

**7 temas del  
buen diseño**

*Estar conscientes del medio* dispara  
nuestra imaginación computacional.

Necesitamos reforzar nuestra  
imaginación computacional *espacial*.

Necesitamos reforzar nuestra  
imaginación computacional *temporal*.

Necesitamos reforzar nuestra  
imaginación computacional  
*representacional.*

# ¡Gracias!

<http://tzec.com>

<http://profmartysiegel.com>

*Las imágenes aquí mostradas son propiedad de sus autores. Algunas son resultado de búsquedas web, por lo que fueron tomadas de Internet. Todas ellas son empleadas en esta presentación con propósitos meramente académicos.*