

Una interfaz de usuario (UI) de pantalla táctil excelente debe ser fluida desde el punto de vista operativo, pero no se pueden ignorar los elementos de diseño poco acertados. He aquí algunos consejos para crear interfaces de usuario ágiles y eficaces.

---

Una interfaz de usuario táctil bien diseñada debe ser:

## Pragmática

La interfaz de control debe diseñarse teniendo en cuenta las necesidades de sus usuarios. No importa lo bonita que sea la interfaz o la cantidad de funciones que tenga si dichas funciones no permiten al usuario realizar las acciones que necesita.

Por eso es importante dedicar tiempo a entender el contexto en el que se utilizará la interfaz antes de diseñarla. ¿En qué tipo de sala se utilizará? ¿Qué equipos se van a controlar? ¿Quién es el usuario típico? ¿Cuáles son las funciones más importantes para ese usuario?

## Accesible

La accesibilidad está relacionada con el pragmatismo. Una interfaz accesible significa que es lo suficientemente sencilla y clara como para que la entiendan y utilicen distintos tipos de usuarios, independientemente de sus conocimientos técnicos o familiaridad con el dispositivo. Además, una interfaz accesible atiende primero a las necesidades más importantes y específicas del usuario. Eso significa que las funciones más importantes deben ser de fácil acceso, sin que el usuario tenga que navegar por varias pantallas.

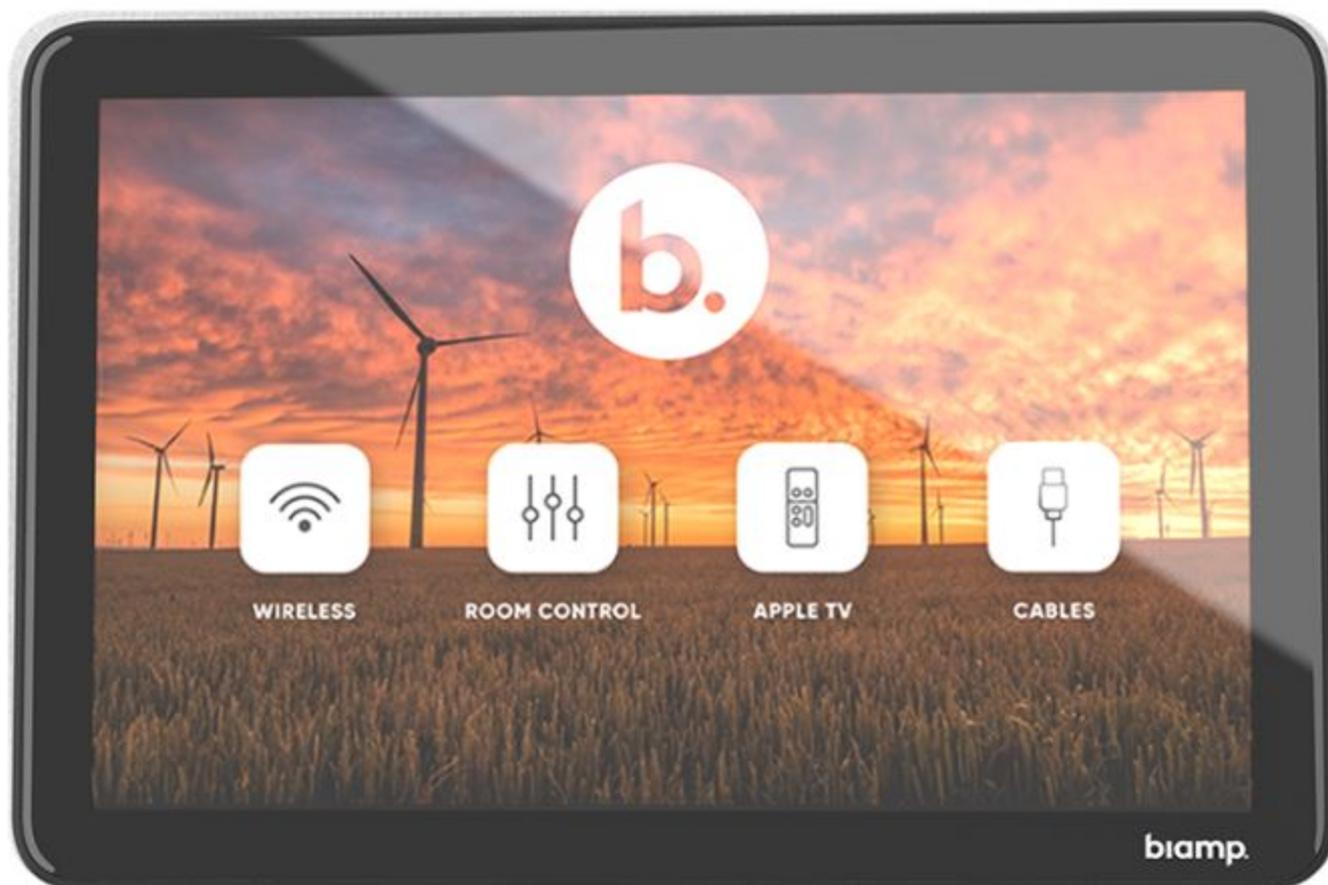
## Intencionada

Las decisiones sobre los distintos elementos de diseño de una interfaz de usuario deben basarse en el conocimiento de los usuarios. Por lo tanto, cada elemento de la interfaz de usuario debe tener un propósito.

Diseñar con intencionalidad también ayuda a racionalizar la interfaz. Ayuda a garantizar que los elementos de diseño sean claros y concisos para que el usuario entienda fácilmente cómo realizar las acciones deseadas.

Al diseñar una interfaz de usuario táctil, hay que plantearse las siguientes preguntas:

- ¿Es necesaria esta función?
- ¿Cómo ayuda al usuario?
- ¿Cómo puedo simplificar el proceso?
- ¿Puede el usuario entender qué significa cada botón sin excesivo texto?



Apprimo Touch 8i de Biamp es un ejemplo de buenas prácticas en materia de interfaz de usuario para pantallas táctiles.

## Intuitiva

En un mundo ideal, al interactuar con una interfaz los usuarios no deberían pensar en las acciones que están realizando. En la práctica, esto significa reducir el tiempo que tarda un usuario en completar una acción.

Las acciones que requieren más tiempo del necesario provocan frustración. Y cuando un usuario se frustra, deja de utilizar la interfaz de control y busca otra solución. En tales situaciones, es probable que el usuario piense: «¿Qué está pasando? ¡Esto no debería llevar tanto tiempo! ¿Por qué es tan complicado? ¿Por qué no funciona?».

Concéntrese en la sensación de familiaridad para garantizar que los usuarios puedan realizar rápidamente las funciones que la interfaz de control está diseñada para agilizar.

Una interfaz familiar es exactamente eso: una pantalla que se parece a algo que los usuarios han visto y utilizado antes.

## Atractiva

En pocas palabras, es más probable que los usuarios adopten el dispositivo de control si tiene un aspecto atractivo. Una interfaz atractiva hace que la experiencia general del usuario sea más satisfactoria.

Por supuesto, la belleza y la estética son subjetivas, y lo que parece «bueno» variará en función de a quién se pregunte. Antes de diseñar la interfaz debes tener claros los distintos controles/botones que necesitan los usuarios a los que te diriges.

Si sigues estas pautas, conseguirás una interfaz de control táctil que sea a la vez funcional y bonita y, lo que es más importante, que satisfaga a los clientes.

Las Soluciones de Control de Biamp están disponibles en España a través de la red de integradores de AVIT VISION.